

ЖАНР АНГЛОМОВНОГО ЕПІЧНОГО ФЕНТЕЗІ ЯК ВИЯВ КІТЧУ: ЛІНГВОТЕКСТОВИЙ ПІДХІД

Марутовська О. О.

Київський національний лінгвістичний університет

У статті розглянуто явище кітч, яке визначає вектор сенсорного образотворення популярних художньо-літературних жанрів, у тому числі англomовного епічного фентезі, та дозволяє окреслити специфічні аспекти аналізу художніх творів цього жанру. Жанр англomовного епічного фентезі утворений певною кодувальною моделлю, яка уможливило активну, цілеспрямовану побудову художнього тексту на засадах інверсії, переміщення і комбінування на периферії жанрів фентезі і поетичного епосу. Утворений міжжанровий ерзац містить компоненти, що задовольняють читацькі потреби в чуттєвості, видовищності, створенні піднесеного настрою, які уособлюють ідіжанрові особливості епічного фентезі.

Ключові слова: кітч, жанр (англomовного епічного) фентезі (ЖАЕФ).

The current study is intended to examine the kitsch phenomenon and adherent sensory images in construing mass fiction literary genres with their specific aspects of analysis. English epic fantasy is derived from a code model empowering active and purposeful construing of a fiction text by inversion, shifting and combination on the periphery of fantasy and epic poetics. The occurring ersatz contains components that meet the demands in libidinous sensualism, thirst for performance and elated spirits. Holistically they form epic fantasy idiogenre traits.

Keywords: the kitsch, (English epic) fantasy as genre (GEEF).

Поштовхом до нашого дослідження явища кітчевості в постмодерністській художній літературі є неспроможність традиційного потрактування художнього образу інкорпорувати риси різних, проте сумісних, класичних і технологічно інноваційних жанрів. У масовій художній літературі доби постмодернізму простежуються кон'юнктурні трансформації, які позначаються на способах творення художньо-образної картини світу, в тому числі на лінгвальному рівні (В. І. Карасик), внутрішньотекстових аномаліях (Л. В. Короткова, О. П. Воробйова), виборі читацькоорієнтованих стратегій (У. Еко), що сягають психоаналітичних доктрин ХХ століття (З. Фрейд, К. Г. Юнг), зумовлених технологічно-інноваційними підходами до популярної художньої літератури як засобу масового інформаційного зв'язку (Н. Б. Маньковська, А. М. Щербина). Каталізатором споживацького орієнтування слугує англomовна американська масова художня література. Внаслідок посилення глобалізації, вся масова художня література початку ХХІ століття насичується численними соціальними регулятивами, що експліцитно чи імпліцитно проникають у свідомість читача та мотивують певну споживацьку поведінку. Невід'ємним атрибутом і водночас інструментом формування споживацької поведінки слугує власне постмодерністський художній образ.

Об'єктом дослідження нашої статті є суміжні для постмодернізму літературні та екстралітературні жанри.

Предметом статті є визначення низки ознак кітчевості, покладених в основу сучасних творів ЖАЕФ.

Актуальність цієї статті полягає в тому, що канонічний художній образ все менше задовольняє зростаючі потреби в нових розвагах, які висуває поп-культура і масовий читач у ХХІ столітті. Позначившись на розважальності та видовищності художнього образу, інноваційний поступ продукує трансформований всеохоплюючий постмодерністський образ, який спотенційований на застосування одночасно в декількох жанрах маскультури і здатен забезпечити максимальну маркетингову вигоду для його творців в різноманітних нішах на ринку розваг.

Відтак ми ставимо за **мету** висвітлити комерційно маркований та соціально зумовлений характер постіндустріальної популярної художньої літератури на прикладі жанру англomовного історичного фентезі. **Завдання**, які ми вбачаємо для реалізації поставленої мети, полягають у тому, щоб 1) розкрити сутність кітчевості в застосуванні до постмодерністського образу та його економічної обґрунтованості, 2) дати визначення жанру фентезі і ЖАЕФ, 3) окреслити ідіожанрові риси художніх творів цього жанру, 4) висвітлити аспекти аналізу творів ЖАЕФ.

Ставлення до кітчу й епатажності завжди було неоднозначним, надто стосовно художньої літератури. Прибічники традиційних поглядів на літературу вбачали в кітчі явну небезпеку. Як-от, за визначенням О. М. Карцевої, кітч (нім. *Kitsch* – похідне від *verkitschen, kitschen* – здешевлювати) є світоглядно-стилістичним компонентом масової культури, який становить небезпеку для мистецтва через поєднання техніки з непристойністю або паскудством [7, с. 3]. Кітч став продуктом доби індустріалізації у другій половині XIX століття, позначившись передусім на стилі літератури й мистецтва та створивши новий тип споживача, мотивованого на отримання задоволення від художнього тексту на рівні фізіологічного катарсису. В інформаційно-кібернетичному ракурсі кітч убачає вияв моди на несмак, бридкість і потворність, з фокусом на темах 1) розважальності, 2) опису безтурботного життя касти “селебритиз”, 3) спекуляції сексуальністю і жорстокістю, 4) маніпулювання свідомістю реципієнтів, урахування психології сприйняття [15, с. 218], що переломлюються крізь призму інноваційних технічних можливостей розповсюдження інформації. Дослідники-традиціоналісти пропонують тлумачення кітчу як такого, що створює “ілюзорний світ, у якому споживач виявляє подібність своїх прагнень, своїх уявлень щодо моралі, еталонів успіху з прагненнями і уявленнями героїв книжок, фільмів і телепередач” [11, с. 240].

Потракування кітчу в конгеніальному руслі виходить з беззаперечного факту його існування й поширення в різних культурах і розвивається, зокрема, в працях української дослідниці Т. Гундорової, яка засвідчує естетизацію кітчу від “артистичного сміття” чи “несмаку” до транскультурних площин на рівні “здатності до гомогенізації, вирівнювання смаків, цінностей і навіть культур” [3, с. 257–258]. Феномен кітчу є складником феномену постмодернізму. В постмодерністському тлумаченні прекрасне представлено як “сплав чуттєвого, концептуального і морально-етичного” [11, с. 352].

Постмодерністська синестезія позначилася на конвенційній літературно-жанровій парадигмі, під впливом технократичних новацій та комерціалізації художньої літератури сформувалися нові літературні жанри-ерзаци, утворені на периферії конвенційних жанрів. Постмодерністська художня література тяжіє до спрощення сприйняття прочитаного двома способами: 1) за допомогою внутрішньотекстових механізмів (стилістичних прийомів, виражальних засобів чи їх відсутності, структурно-композиційних запозичень з видовищних видів мистецтва тощо) і 2) на екстралінгвальному і паралітературному рівнях, які зважають на ринкову кон’юнктуру і життєвий цикл літературних текстів. За ринковими законами при досягненні товаром стадії зрілості і стагнації обсягу продажів, властивості існуючого товару покращуються, що дозволяє не лише утримувати старих, а й приваблювати нових споживачів при збереженні накопиченого рівня знання про цей товар [10, с. 300], [14, с. 412]. Так класичні жанри в художній літературі в умовах занепаду ревіталізуються через 1) розширення ринків збуту шляхом перекладу творів масової літератури різними мовами, 2) пошук нових сфер на взірць жанрових ерзаций, 3) модернізацію, яка передбачає перехід з одиничних художніх текстів на серії романів, про що активно наголошується ще на обкладинках прем’єрної книги (попереднє слово автора / продовження сюжету в інших томах / передісторія подій ключового роману / деталізація окремих подій тощо).

У статті ми виходимо з розуміння жанру як кодувальної моделі, яка уможливорює активну, цілеспрямовану побудову художнього тексту [23, с. 150] на засадах інверсії, переміщення

і комбінування [22, р. 15]. У цьому контексті з'являються різноманітні літературно-жанрові ерзаци: історичні детективи, документальні романи, графічні романи, кіноромани, (авто)біографічні романи, фентезі в різних міжжанрових комбінаціях та ін.

Мовлячи про *фентезі* в категоріях можливості [8, с. 41], йдеться про фантастичний гротеск реального світу, в якому зображується апріорно неможлива картина світу з нашаруванням міфології, астрології, піроманії, алхімії, хіромантії, де магія та інші надприродні явища є промінантними елементами сюжету, теми чи місця дії. Художній світ фентезі послуговується культурологічними кодами, архетипами й міфами (Н. Фрай), відтак у такому світі можуть існувати боги, запозичені з міфології, чи уявні міфічні істоти. При цьому найчастіше художня реальність фентезійного твору є похідною від доби Середньовіччя і, на перший погляд, скидається, в термінах Ж. Бодрійяра, на натуралістичний симулякр першого ступеня [2, с. 23], який передбачає симуляцію світосприйняття в контексті середньовічної міфічно-релігійної і політичної свідомості.

Здебільшого класифікації жанру фентезі ґрунтуються на систематизації існуючого творчого доробку англослов'янських письменників-фантастів. В існуючі класифікації фентезі покладені різні критерії, як-от: сюжетно-тематична композиція, специфічна національна належність (скандинавське :: слов'янське), топологічна ознака (міське :: історичне), аксіологічна ознака (героїчне :: гумористично-пародійне), світоглядний критерій (наукове :: технофентезі :: християнське :: філософський бойовик), адресат твору (дитяче :: жіноче), кон'юнктурний критерій "попит породжує пропозицію" (детективне фентезі, магічний реалізм, ігрове фентезі, еротичне фентезі). В класифікації за сюжетно-тематичним принципом Т. В. Бовсунівської, до прикладу, присутні епічне "високе" фентезі, в якому йдеться про епічне протистояння добра і зла (epic fantasy) (R. E. Feist, Le U. Guin, J. R. R. Tolkien, G. R. R. Martin); героїчне фентезі, що походить від "меча і чаклунства" (sword-and-sorcery) (M. J. Moorcock); розповіді жаків, що зводяться до жахливих історій за участю темних сил (macabre stories) (H. Walpole); "хімерні" історії як різновид гумористичного фентезі (whimsy) (M. F. Pratt); "фантастична чудасія" (fantastic conceit) та дитяче фентезі, яке визначається особливим казково-повчальним відтінком (A. M. Norton); філософське фентезі, яке наближається до літературних традицій казки-притчі (R. Holdstock, P. Beagle); історичне фентезі, в якому на квазі-історичному тлі розгортаються певні магічні події (Ch. Q. Yarbro, O. S. Card, H. Harrison); ігрове фентезі, засноване на системі рольових ігор, так званої D&D (Dungeons and Dragons); пригодницько-ігрове фентезі (J. R. R. Tolkien) [1, с. 450].

Звертаючись до історії становлення постмодерністського формату ЖАЕФ, зауважимо, що історично епос сягає найдавніших форм художніх творів, які лежать у підґрунті світової культури, наприклад, "Пісня про Нібелунгів", "Пісня про Роланда", сказання про короля Артура, за доби Відродження – "Звільнений Єрусалим", "Втрачений рай", за новітніх часів – "Чайльд Гарольд" тощо.

В контексті постмодерністської сюжетної тематики *епічне фентезі* 1) відображає міметичну репрезентацію героїчного протистояння добра і зла в опорі на реально засвідчені події, соціокультурні реалії, релігійні уявлення, поетичний епос доби Середньовіччя, 2) зберігає коригування на кітч і видовищність у двох ракурсах:

Позатекстовий

- маркетингова оцінка екстраполяції художньої картини світу крізь різні канали поширення (кінематографічний, графічний, віртуальний, мультиплікаційний тощо);

Внутрішньотекстовий

- сюжетно-композиційна евристичність;
- архетипність художніх образів;
- перцептивна насиченість художніх образів – текстова концентрація однотипних художніх образів у формуванні картини світу на рівні абзацу, розділу, книги, супутніх продуктів;

- евристична програмованість з боку письменника.
- ємність (віртуальність) художніх образів;
- стилістична агресивність художніх образів тілесності;
- мовленнєво-поведінкова епатажність образів персонажів.

Відтак на тлі визначеної комерційної спрямованості творів масової художньої літератури висуваються найбільш салієнтні *ідіожанрові ознаки* сучасного англomовного фентезі: 1) породжуваний ефект реальності чи то її симулякр, створений міметичною репрезентацією, натуралістичністю в зображенні художньо-образної картини світу, що, зокрема, знаходить вияв і на лінгвальному рівні; 2) апеляція до релігійно-міфологічної свідомості через низку використаних у тексті міфів, архетипів аж до створення міфологічних, віросповідальних та архетипних симулякрів та переосмислення набутих раніше культурологічних кодів; 3) видовищна чуттєва образність на межі з агресією як в тканині художнього тексту фентезі, так і на рівні ілюстрацій до нього (в тому числі обкладинки); 4) когерентність художньої картини світу на рівні уяви і аналогії, яка досягається за рахунок відхилення від традиційної логіки простої суми означників, якими в тексті виступають його композиційні елементи, наявності текстових аномалій; 5) ігрова трагедія, що перебуває на межі між прихованим і експліцитно поданим у тексті у світлі інтертекстуальності; 6) структурна побудова тексту, уподібнена до психічних процесів породження бажання, пристрасті, на засадах непередбачуваності; 7) стратегічне спрямування на читача з метою збудження його перцептивної пристрасті.

ЖАЕФ становить за своєю сутністю кітч, який і визначає основні методологічні аспекти текстового аналізу: 1) гносеологічний аспект, який позначає складні взаємовідношення автора твору ЖАЕФ й інтеріоризованого буття, в яких кожний із можливих світів діалогізує один з одним і світом реальності та сприяє створенню альтернативного віртуально-фентезійного інтеріоризованого буття (Ж. Бодрійяр); 2) мовний (лінгвальний аспект), який позначається прагненням позбутися мовних стереотипів, послуговуючись арсеналом інволюційних мовних засобів: заниженого мовного регістру, використанням табуованої лексики, сленгу, стьобу, чорного гумору, сарказму, іронії і самоіронії тощо (В. І. Карасик); 3) культурно-історичний, який полягає у зв'язку тексту, особистісної свідомості автора й читача з кодом культури Середньовічної Європи та інших культур, якими послуговується ЖАЕФ, та її розвитку в контексті інтертекстуальності й інтерсеміотичності (Т. Н. Денисова); 4) розважально-комунікативний аспект ґрунтується на текстовій програмі адресованості щодо реального читача з метою його залучення до співтворення художнього світу, найчастіше, шляхом створення наративної гри на рівні текстового сприйняття, яку стратегічно закладає автор в опорі на наївного чи критичного читача (У. Еко); 5) текстуально-психологічний аспект, який спирається на психоаналіз З.Фрейда і К.Юнга, фокусуючи увагу на висуненні негативних психоемоційних станів, що уречевлюються на рівні видовищної, а подекуди й агресивної сенсорної образності (М. Ямпольський); 6) комерційна заангажованість, що підкріплюється використанням інноваційних засобів маніпулювання свідомістю реципієнтів задля подовження життєвого циклу твору ЖАЕФ як товару (створення не циклів і серій романів, супутніх товарів на зразок графічних романів, кіноекранізацій, комп'ютерних ігор, рольових карток тощо на основі сюжетів творів ЖАЕФ (Ф. Котлер).

Кітчевість як ознака жанру епічного фентезі диктує специфічні вимоги до аналізу творів цього жанру, що виходять за межі традиційної методології аналізу і дозволяють припустити, що масова художня література постіндустріальної доби вимагає розширення конвенційних методів дослідження до цілої багаторівневої матриці: і) маркетингове поле просування твору масової літератури (для окреслення можливих вимірів міжжанрової кореляції з урахуванням

потреб у розважальності і можливостей технологічних новацій); ii) культурологічне і текстуально-психологічне тло художнього тексту; iii) лінгвально-комунікативне поле аналізу тексту. При цьому сенсорно-образна картина світу в такому творі та її аналіз передбачають коригування на кітчевість. Постмодерністський художній образ відтак претендує на багатовимірність в аналізі за такою схемою:

1) виявлення кітчевих сенсорних образів, що водночас залучені як у художньому тексті, так і в супутніх розважальних жанрах (графічні романи, постери й обкладинки книжок, комп'ютерні ігри, комікси, кіноекранізації, настільні ігри, телешоу, радіошоу, реклама тощо) з визначенням ознак розважальної видовищності;

2) визначення меж інтертекстуальності кітчевих образів з урахуванням присутніх у тексті культурних кодів й архетипів та можливостей їх впливу на свідомість і психіку читача;

3) лінгвальний аналіз ключових сенсорних образів з урахуванням постмодерністських тенденцій до спрощення, інволюційності, гри на рівні мовних реєстрів тощо.

Розглянемо уривок з епічно-фентезійного роману американського письменника Дж. Р. Р. Мартіна "A Storm of Swords 2: Blood and Gold".

*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** [25, p. 249].*

У контексті сенсорики спостерігається згущення візуальних образів до рівня циркової феєричної видовищності із застосуванням проєкцій чудовиськ з живого вогню та піротехнічних трюків. Далі фокус зміщується на сім страв, серед яких кисло-солодкий суп блендисорі, яловичий бульйон з каплуном, горох, горіхи, шматки лебединого м'яса. Автор підкреслено деталізує опис рецептури "суміш більйону й гарячого вина, присмаченого медом, бланшованим мигдалем", "перемашений маслом горошок", "подрібнені горіхи", "в шафраново-персиковому соусі" для створення ефекту задоволення від сенсорно-смакового сприйняття. Паралельно висвітлюються візуальні образи бродячих дударів, дресированих собак і поглиначів мечів. Ці образи скориговані на створення видовищності, притаманної цирковим виставам. Відоме римське гасло "хлібай-видовищ" якнайкраще ілюструє постмодерністське устремління завоювати масового читача. В уривку простежується перехресне фокусування з візуально-видовищних розваг на ємні (згущені) смакові образи, що нагадує човниковий рух кінокамери. Відтак холистичний сенсорний образ легко вписується у формат кінонарративу, навіть набуває обрисів телевізійних кулінарних шоу. В поданому уривку відсутній архетипний складник. На лінгвальному рівні використані властиві для Середньовіччя найменування страв на зразок супу блендисорі, типовий для того часу продуктовий набір від гороху й горіхів до лебедів.

В уривку з іншого роману Дж. Р. Р. Мартіна "A Game of Thrones" вихідним фокусом виступають водночас два архетипи АНІМИ й ВОДИ, коли йдеться про нібито змертвілі яйця драконів. Їхня поверхня спочатку представлена як однорідне тіло, та в певний момент по ньому прокочується хвиля, отже, втілюється архетип АНІМИ, який властиво побачити та відчути тільки обраним. Цією обраницею в романі виступає дійова особа – принцеса Дейенеріс / Дені:

*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 [24, 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 росою”, дотиками пальців до шкарлупи, 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 шкарлупу. Проте відчуття небезпеки вже минулося, і героїню охоплює заспокоєння від того, що страх і найбільші жахи пішли з пожежею. Візуальні образи 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 другого – розбурхує його художню уяву. Це виступає психологічною приманкою, яку розставляє письменник у межах художнього тексту. Властиво, використання психологічних та психоделічних технік заволодіння уявою та увагою читача є невід’ємною частиною більшості постмодерністських образів. На лінгвальному рівні в уривку фігурують сугестивні міметично-описові мовні одиниці, умисно опущене пряме маркування спектра кольорів. Завдяки цьому стилістичному прийому розбурхується уява читача, холистичний сенсорний образ набуває кінематографічної видовищності.

Постмодерністські жанрові ерзаці, в тому числі ЖАЕФ, неминуче підпадають під дію суспільно-культурних, економічних та інноваційно-технократичних тенденцій. У світлі такої жанрової інтерференції постає питання створення ергономіки сприйняття художнього тексту за згаданим раніше принципом “хліба-й-видовищ”. Салієнтними ознаками втілення ідеї ергономічного сприйняття художнього тексту є кінематографічна естетизація сенсорної образності, завдяки чому художній текст перетворюється на кінематографічний наратив у структурно-композиційному плані, а на лінгвостилістичному рівні спричиняє фізіологічний катарсис. Запропонована в статті матриця і схема аналізу сенсорної образності містить певні складники, які включаються в дію залежно від маніфестованих з тексті акцентів на тих чи інших каналах сприйняття, покладених у її основу. Скажімо, домінуючий смаковий чи нюховий образ мало інтегрується в схему архетипів, тоді як візуальні й аудіальні образи влітаються легко. Більше того, матриця залишається валідною не лише для художніх текстів ЖАЕФ, а найвірогідніше, і інших жанрових ерзаців.

Література

1. Бовсунівська Т. В. Теорія літературних жанрів: Жанрова парадигма сучасного зарубіжного роману : Підручник / Тетяна Володимирівна Бовсунівська. – К. : ВПЦ “Київський університет”, 2009. – 519 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Жан Бодрийяр; [пер. с фр. О.А. Печёнкина]. – Тула : ООО “Тульский полиграфист”, 2013. – 204 с.
3. Гундорова Т. Кітч і Література. Травестії / Тамара Гундорова. – К. : Факт, 2008. – 284 с.
4. Денисова Т. Н. Історія американської літератури / Тамара Наумівна Денисова. – К. : Вид. дім “Києво-Могилянська академія”, 2012. – 487 с.
5. Еко У. Роль читача. Дослідження з семіотики текстів / Умберто Еко; [пер. з англ. М. Гірняк]. – Львів : Літопис, 2004. – 384 с.
6. Карасик В. И. Языковая матрица культуры / Владимир Ильич Карасик. – М. : Гнозис, 2013. – 320 с.
7. Карцева Е. Н. Кич или торжество пошлости / Елена Николаевна Карцева. – М. : Искусство, 1977. – 159 с.
8. Корвін-Пйотровська Д. Проблеми поетики прозового опису / Дорота Корвін-Пйотровська; [пер. з польської Зоряни Рибчинської]. – Львів : Літопис, 2009. – 208 с.

9. Короткова Л. В. Семантико-когнітивний та функціональний аспекти текстових аномалій у сучасній англійській художній прозі : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / Л. В. Короткова. – К. : Київський національний лінгвістичний університет, 2001. – 20 с.
10. Котлер Ф. Маркетинговий менеджмент / Філіп Котлер, Кевін Л. Келлер; [пер. з англ. П. Т. Махрінського, Н. В. Сакаль]. – К. : Хімджест, 2008. – 718 с.
11. Лексикон неокласици. Художественно-эстетическая культура XX века / [под ред. В. В. Бычкова]. – М. : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2003. – 607 с.
12. Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс / Надежда Борисовна Маньковская. – М.–СПб. : Центр гуманитарных инициатив. Университетская книга, 2009. – 495 с.
13. Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность / Н. Б. Маньковская // Лексикон неокласици. Художественно-эстетическая культура XX века / [под ред. В. В. Бычкова]. – М. : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2003. – С. 112 – 115.
14. Маркетинг : Підручник / А. Ф. Павленко, І. Л. Решетнікова, А. В. Войчак та ін. / [Кер. авт. кол. д-р екон. наук, проф. І. Л. Решетнікова. – К. : КНЕУ, 2008. – 600 с.
15. Моль А. Социодинамика культуры / Абраам Моль; [пер. с фр. Б. В. Бирюкова]. – Изд. 3-е. – М. : Изд-во ЛКИ, 2008. – 416 с.
16. Фрай Н. Архетипний аналіз: теорія мітів / Н. Фрай // Слово. Знак. Дискурс. Антологія світової літературно-критичної думки XX ст. – Львів : Літопис. – 1996. – С. 109–136.
17. Фрейд З. Психология бессознательного : сборник произведений / Зигмунд Фрейд. – М. : Просвещение, 1989. – 445 с.
18. Щербина А. М. Соціокультурна регуляція у технологіях масової комунікації : [монографія] / Анастасія Михайлівна Щербина. – К. : Академвидав, 2013. – 200 с.
19. Юнг К. Г. Архетип і несвідоме / Карл Густав Юнг. – К. : Укр. письменник, 2014. – 400 с.
20. Ямпольский М. Язык – тело – случай: Кинематограф и поиски смысла / Михаил Ямпольский. – М. : Новое литературное обозрение, 2004. – 376 с.
21. Vorobyova O. P. Textual anomalies from the cognitive poetics perspective / O. P. Vorobyova // Proceedings of the International Conference “Cognitive Linguistics in the year 2001”. – Lodz. – 2001. – P. 53–55.
22. Todorov Tz. Genres in Discourse / Tzvetan Todorov; [trans. by Catherine Porter]. – Cambridge : Cambridge University Press, 1990. – 148 p.

Джерела ілюстративного матеріалу

23. Енциклопедія постмодернізму / за ред. Чарльза В. Вінквіста, Віктора В. Тейлора; [пер. з англ. В. Шовкуна; наук. ред. пер. О. Шевченко]. – К. : Вид-во Соломії Павличко “Основи”, 2003. – 503 с.
24. Martin G. R.R. A Game of Thrones / George R. R. Martin. – NY : Bantam Books, 2002. – 720 p.
25. Martin G. R.R. A Storm of Swords 2: Blood and Gold / George R.R. Martin. – London : HarperCollinsPublishers, 2011. – 607 p.