

*Лисенко Н. Є.,**кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри італійської і французької філології та перекладу  
Київського національного лінгвістичного університету  
<https://orcid.org/0000-0002-2216-4749>*

## ТЕКСТОВИЙ МОЖЛИВИЙ СВІТ ЯК ПРОСТІР ІНТЕРМЕДІАЛЬНОЇ ГРИ В ОПОВІДАННІ Б. ВЕРБЕРА «ET L'ON PENDRA TOUS LES POLLUEURS»

**Анотація.** Статтю присвячено виявленню специфіки функціонування текстового можливого світу як простору інтермедіальної гри в оповіданні Б. Вербера «Et l'on pendra tous les pollueurs». Текстовий всесвіт твору розбудовується за контрфактичною моделлю «Що сталося б, якби...», де інтермедіальність виступає засадничим принципом конструювання художньої реальності. Реалізація зазначеної стратегії відбувається у площині інтермедіальної гри як маніпуляції семіотичними ресурсами – інтермедіальними кодами, що трактуються як способи репрезентації смислу, притаманні різним медіальним системам, і функціонують у структурі літературного тексту як механізми міжсеміотичного перекодування.

У роботі констатовано синергію та взаємну активацію кодів, що зумовлює виникнення складних інтермедіальних констеляцій та зон дифузії. Домінуючий кінематографічний код дозволяє спрямувати увагу реципієнта, імітуючи рух камери зміну планів, що реалізується через прийоми ракурсу, кадрування, монтажу, тревелінгу, ретроспекції. Медійний код забезпечує верифікацію авторської гіпотези через формат репортажу та документальної хроніки. Музичний код виступає ритмічним диригентом наративу, задаючи темпоритм оповіді, тоді як театральний код (перформанс, мізансцена) та код образотворчого мистецтва, зокрема бодіарту, акцентують на ігровій природі описуваних подій. Специфіка коду екшн-коміксу виявляється у графічній експресії та гіперболізації фізичної дії.

Лінгвальними засобами перекодування цих структур постають гіпотипозис, екфразис, афективний синтаксис (парцеляція, градація), дискурсивно маркована лексика, авторські новотвори, широкий спектр стилістичних тропів і фігур (метафора, гіпербола, епітет тощо), а також іронія як інструмент ігрової деконструкції. Інтермедіальна гра, побудована на зіткненні естетизованих канонів із технологічним регресом можливого світу, провокує когнітивний дисонанс та емоційний резонанс у читача.

**Ключові слова:** текстовий можливий світ, інтермедіальна гра, інтермедіальний код, кінематографічний код, медійний код, міжсеміотичне перекодування, синергія кодів.

**Постановка проблеми.** Гуманітарні студії початку ХХІ ст. характеризуються активізацією між- і трансдисциплінарної взаємодії, що спричиняє переосмислення усталених дослідницьких підходів до аналізу культурно-мистецьких явищ. У філології ці тенденції виявляються у зближенні лінгвістики і літературознавства й формуванні інтегративної методологічної платформи – інтерфілології, або лінгволітера-

турознавства [1, с. 7]. Така конвергенція обумовлена викликами медіальної неоднорідності новітніх художніх форм, осмислення яких потребує подолання вузькодисциплінарної замкненості [2, р. 100; 3]. У цьому контексті актуалізується інтермедіальний вимір художнього дискурсу, зокрема постмодерністського, як простору перетину різних медіальних структур. У їхній взаємодії текст постає як інтер- і навіть супермедіум [1; 4]. Унаслідок цього виявляється його багатовимірна семіотична організація, що зумовлює застосування теорії можливих світів для моделювання текстової реальності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** В українській науковій думці інтермедіальна проблематика від початку перебувала у фокусі уваги літературознавців (Т. Бовсунівська, Н. Висоцька, С. Маценка, Н. Мочернюк, В. Просалова, В. Фесенко та ін.). Подальший розвиток студій у цьому напрямі позначений залученням лінгвістичного інструментарію, що вможливило поглиблення аналізу способів мовної репрезентації інтермедіальних зв'язків у текстах різних жанрів. У вітчизняному мовознавстві предметом дослідження стали вияви міжмедійних зв'язків в аспекті екфразистичності (Т. Луньова, Р. Савчук), кінематографізації (О. Воробйова, Т. Крисанова, Я. Федорів, І. Шевченко), музикалізації (І. Біскуп, О. Воробйова) та театралізації (Н. Раренко).

У французькому гуманітарному дискурсі вагоме місце посідають праці Л. Лувель, у яких теоретично осмислюються природа екфразису та феномен текстової пікторіальності як модуси міжмедійної взаємодії в літературному тексті.

Попри значний обсяг наукових напрацювань, інтермедіальний вимір постмодерністського художнього дискурсу, зокрема французькомовного, залишається недостатньо дослідженим в аспекті моделювання текстових можливих світів, що зумовлює необхідність подальших розвідок у цьому напрямі.

**Метою статті** є виявлення специфіки функціонування текстового можливого світу як простору інтермедіальної гри в оповіданні Б. Вербера «Et l'on pendra tous les pollueurs». Об'єктом дослідження виступає текстовий можливий світ, репрезентований у зазначеному творі. Предметом є взаємодія інтермедіальних кодів як інструментів реалізації ігрової стратегії автора у структурі текстового можливого світу. Матеріалом студії обрано оповідання Б. Вербера «Et l'on pendra tous les pollueurs» зі збірки «Paradis sur mesure» (2008).

**Виклад основного матеріалу.** У сучасних лінгвістичних дослідженнях художнього тексту одне з ключових місць посідає концепція світу, сконструйованого в оповідній тканині

твору. Розуміння фікційної дійсності як стану справ пропонується з опертям на теорію можливих світів, розроблену в ХХ ст. у модальній логіці та аналітичній філософії (Р. Карнап, С. Кріпке, Д. Льюїс та ін.). Згідно з потрактуванням Я. Гінтікки, такі світи постають як можливі сценарії розвитку подій, епістемічні альтернативи, що корелюють із ментальними станами суб'єкта – знанням, вірою, пам'яттю тощо [5, р. 97]. Згодом ця теорія знайшла розвиток у дослідженнях семантики художнього тексту (Л. Долежел, У. Еко, Т. Павел, Р. Ронен, М.-Л. Райан, Е. Семіно та ін.), де текстовий можливий світ став розглядатися як уявний простір, читацький ментальний конструкт [6, р. 23], множинність станів справ, що передбачає наявність базового світу та інших, досяжних із нього [7, р. 446].

Сучасний французький письменник Бернар Вербер, визнаючи власний доробок як філософську фантастику (« *la philosophie-fiction* ») [8], вибудовує художній простір оповідань, представлених у збірках «*L'Arbre des possibles et autres histoires*» (2001) та «*Paradis sur mesure*» (2008), як контрфактичні сценарії за моделлю «*Que se passerait-il si...*» («Що сталося б, якби...») [9, р. 11; 10], що дозволяє кваліфікувати їх як текстові можливі світи. Прагнучи спонукати читача до пошуку власних відповідей на екзистенційні питання та досягнення альтернативного бачення світу [11], автор залучає його до інтелектуальної гри, доводячи запропоновані гіпотези до найвищого ступеня [9, р. 11; 10]. Ця стратегія реалізується через гру не лише мовних засобів та композиційних прийомів, а й інтермедіальних кодів.

Спираючись на концепцію поліфонічної природи тексту (М. Бахтін), ідею одночасного функціонування різних знакових систем у межах єдиної структури (Ю. Лотман) та поняття міжсеміотичного перекладу як транспозиції смислів між знаковими системами (Р. Якобсон), під інтермедіальними кодами розуміємо притаманні різним медіальним системам способи репрезентації смислу, що реалізуються у структурі літературного тексту як механізми міжсеміотичного перекодування, забезпечуючи моделювання художньої реальності.

Інтермедіальна гра починається саме з перетину усталених кордонів між медіа, що провокує виникнення медіальної гібридності між різними знаковими системами або їхніми окремими елементами й загалом відповідає широкому розумінню поняття інтермедіальності (В. Вольф) [12]. Відповідно до типології І. Раєвські, такі міжмедіальні конфігурації реалізуються у трьох основних формах: медіальна транспозиція – перекодування твору в іншу семіотичну систему (наприклад, екранізація); медіальна комбінація – поєднання різних медіа в синтетичних жанрах, як-от опера або комікс; інтермедіальна референція – опосередковане залучення одного медіа в інше, зокрема через екфразис і монтажні техніки [13]. Саме останній тип є найбільш релевантним для аналізу проявів інтермедіальності в тексті, оскільки демонструє здатність вербальної тканини асимілювати чужорідні коди, що спричиняє якісні зміни у структурі побудованого текстового світу.

Еклектичність письма Б. Вербера зумовлена його професійним досвідом як режисера, сценариста та творця кінематографічних проєктів. Його доробок охоплює повнометражний художньо-документальний фільм «*Nos amis les Terriens*» (2007), створений за оригінальним сценарієм, а також короткометражні стрічки «*La reine de nacre*» (2001) та «*Nos amis les Humains*» (2003). Останній твір у 2004 році було адапто-

вано для театральної сцени, що демонструє медіальну транспозицію між літературним та сценічним медіа. За свідченням автора, процес монтажу є для нього захопливим етапом кіновиробництва через його подібність до самого написання тексту, а музичний супровід надає творам того емоційного виміру, якого автор завжди прагнув додати своїм романам [14]. Такий міжмедіальний досвід дозволяє письменнику виходити за межі суто вербального медіа, формуючи в наративній структурі його творів простір інтенсивної інтермедіальної гри.

Свідченням цієї стратегії є передмова до збірки «*Paradis sur mesure*», де Бернар Вербер представляє свої оповідання як нарративні прототипи майбутніх кіновтілень. У післямові він наводить детальний перелік музичних композицій – від класики Л. ван Бетховена до психоделічного й прогресивного року *Pink Floyd* та кіномузики К. Манселла і Д. Ельфмана, що супроводжували процес письма [10]. Назви творів супроводжуються наведеними в дужках дескрипторами «*futurs possibles*» та «*passés probables*», що дозволяє автору поєднувати футурологічні прогнози з ретроспекцією власного досвіду та створювати багатовимірний простір можливого.

Репрезентативним у контексті реалізації інтермедіальної гри є оповідання «*Et l'on prendra tous les pollueurs*», де текстовий можливий світ розбудовується як простір переплетіння та активної взаємодії різних медіальних структур. Така синергія забезпечує імерсивність оповіді й виступає головним інструментом розгортання контрфактичного сценарію «*Que se passerait-il si l'on pendait les pollueurs?*» («Що сталося б, якби забруднювачів довілля вішали?») [10].

У структурі твору конструювання текстового можливого світу як простору гри реалізується через розгалужену систему інтермедіальних кодів. Домінуючу роль у створенні ефекту вірогідності та динамізації оповіді відіграє кінематографічний код. Його використання дозволяє автору спрямовувати увагу реципієнта, імітуючи рух кінокамери. Це реалізується насамперед через специфіку ракурсу: події подано крізь призму сприйняття гомодієгетичного оповідача (Ж. Женетт), фокус зору якого окреслює межі видимого для читача простору [15, с. 119].

Із перших рядків оповідання Б. Вербер використовує прийом крупного плану, акцентуючи «на змістовно й символічно значущих деталях зображення шляхом протиставлення наближеності :: віддаленості, укрупненості :: дрібності в обмеженому просторі» [16, с. 3]:

*Le pendu tirait une langue bleue. Il était entouré des autres condamnés habituels, accrochés aux branches* [10].

Локалізуючи погляд реципієнта на одній експресивній деталі (*une langue bleue*), автор звужує поле візуального сприйняття [16, с. 8], що дозволяє миттєво занурити читача в епіцентр подій можливого світу. Проте відразу після наближення він застосовує техніку зворотного руху камери: опис масштабується від окремого персонажа до панорами парку, де страчені перетворюються на елемент міського пейзажу (*décoraient les arbres de la plupart des parcs. Et de toutes les villes du monde*) [10].

Графічне виокремлення напису великими літерами на таблиці «*POLLUEUR*» функціонує в тексті за принципом кінотитру або статичного кадру. Рух камери зупиняється, фіксуючи увагу на виroku за найтяжчий злочин і актуалізуючи аксіологічні настанови створеного можливого світу (*la pancarte de l'infamie, le plus obscène de tous les mots*).

Прийоми тревелінгу (travelling) [17, с. 384], вербалізовані через рубаний синтаксис, зокрема парцеляцію (*Pratiquement un pendu à chaque arbre. Parfois deux.*), створюють ефект панорамної зйомки, що забезпечує візуальну безперервність сприйняття ряду однотипних об'єктів і підсилює буденність зображеної сцени.

Процес становлення текстового можливого світу в оповіданні розгортається через нарративний аналепсис (Ж. Женетт), який функціонує за принципом кінематографічної ретроспекції (*Je me souvins du jour où tout avait commencé*). Цей прийом дозволяє Б. Верберу вийти за межі актуального часу оповіді й реконструювати витoki екологічної катастрофи як документальну кінохроніку, органічно поєднавши кінематографічний та медійний коди і стилізуючи оповідь під динамічний репортаж.

Ефект документальності та імерсивності посилюється вживанням лексичних одиниць, що маркують різні типи дискурсивних практик, властивих медійному дискурсу. Системний аналіз цих номінацій дозволяє виокремити такі тематичні групи:

– лексика на позначення кількісних показників та географічна термінологія (маркери репортажного дискурсу): *montée générale, archipels entiers, des centaines de milliers / millions / centaines de millions de morts*. Перелік топонімів (*Canada, Russie, Japon, Indonésie*) створює ефект планетарного охоплення подій і підкреслює всесвітній масштаб катастрофи в межах можливого світу;

– адміністративно-правова та інституційна лексика (маркери юридичного та офіційно-ділового дискурсів): *Commission de sécurité de l'ONU, débat houleux, voter des crédits, promulguer des lois, élire, septième loi antipollution, interdiction de conduire / fumer / utiliser l'électricité*. Її вживання забезпечує ефект документальності, що надає правдоподібності змінам у можливому світі;

– екологічна термінологія (маркери науково-популярного дискурсу): *le trou dans la couche d'ozone, la fonte des glaces, tsunamis, émission de méthane*. Використання цих одиниць забезпечує ефект наукової вірогідності оповіді, трансформуючи контрфактичну гіпотезу в переконливу модель глобальної катастрофи;

– комерційна термінологія (маркери рекламного дискурсу): *commerce de proximité, nouvelle gamme, grandes marques, ersatz*. Пряме введення в текст назв реальних транснаціональних брендів (*Ford, Toyota, Mercedes, BMW, Rolls Royce*) активує споживчий досвід реципієнта, маркуючи присутність коду комерційної реклами;

– мілітарна лексика (маркери воєнної хроніки): *pays pétroliers vaincus, guerres ouvertes, guerres civiles, soldats mercenaires, forces gouvernementales, tireur d'élite, milices, arbalètes, lances*. Стилстичний контраст між сучасною термінологією (*tireur d'élite*) та архаїзмами (*arbalètes, lances*) з одного боку, візуалізує технологічний регрес можливого світу, а з другого, – формує виразний ефект гротеску, провокуючи когнітивний дисонанс у читача.

Лінгвальне втілення медійного коду реалізується через поєднання загальновідомих акронімів (ONU) із авторськими ініціальними аббревіатурами-новотворами: *APA (Anti-Pollution Army), PAP (Police Anti-Pollution), PAPM (Police Anti-Pollution Montée), MDA (Maintien Des Apparences)*. При цьому нумерований реєстр заборон вербально імітує візуальну мову рухомого

рядка. Таке запозичення інструментарію медійного дискурсу забезпечує ефект документальної достовірності, що дозволяє органічно вмонтувати контрфактичний сценарій у впізнану медійну форму, максимізуючи імерсивний потенціал можливого світу.

В оповідній структурі твору інтермедіальні коди перебувають у стані постійної взаємодії, де один активує або підсилює інший. Сцена погоні та бійки ілюструє синергію кінематографічного та коміксового кодів: *Je passai une vitesse et accélérâi encore*.

*45 kilomètres-heure.*

*Ils me rattrapaient.*

*Nouvelle vitesse. Gros plateau. Petit pignon.*

*60 kilomètres-heure.*

*Difficile d'aller plus vite. [10]*

Письменник використовує техніку прискореного монтажу, передаючи динаміку через цифрові показники швидкості (*45, 60 kilomètres-heure*) та рубаний синтаксис, що імітує стрімку зміну кадрів. Водночас опис бійки, де персонаж використовує частини таксі як зброю (*j'arrachai l'aile du taxi, j'arrachai le pare-chocs*), вносить у текст елементи візуального коду коміксу. Гіперболізація сили героя з підкресленим динамізмом фізичної дії (*J'arrachai l'aile du taxi et m'en servis pour assommer le premier. Le second se rua sur moi et me décocha dans les côtes un coup fulgurant qui me coupa le souffle. [10]*) створюють ефект графічної експресії, притаманної естетиці екшн-коміксу, де раціональна неможливість дії компенсується її візуальною акцентованістю.

Процес взаємної активації кодів знаходить своє продовження у гібридизації медійного й театрального просторів. Бернар Вербер моделює ситуацію дифузії медіа, де через відсутність технологічних ресурсів телевізійний формат імітується засобами сцени. На міських площах постають специфічні конструкції – «театри-телебачення» (*théâtres-télévisions*), що ілюструють процес поглинання одного медіа іншим. У цій точці перетину медійний код не просто співіснує з театральним, а повністю підпорядковує його своєму формату: сцена імітує форму телеекрана (*une scène en forme d'écran posée au milieu de la place*), а журналіст стає центральним персонажем вистави (*un journaliste assis lisait « le texte »*), оточеним акторами-мімами (*Derrière lui, des acteurs mimaient les scènes d'actualités*). Події світу (від воєн до прогнозу погоди) подаються як костюмований перформанс, що змушує реципієнта сприймати актуальну хроніку крізь призму театального гротеску (*.../ meurtres, guerres, accidents, mariages, matchs de sport. La météo avait le mot de la fin, incarnée par des acteurs déguisés en nuages grimaçants.[10]*).

Взаємодія інтермедіальних кодів у локусі оселі персонажа набуває характеру виразної іронічної гри. Локалізація дії в камерному просторі, соціальний статус героя як детектива, елементи інтер'єру (крісло, зашклені двері) і, зокрема, поява жінки, чий образ маркований як *femme fatale*, актуалізують кінематографічний код нуарного детективу [18]. Автор вдається до музикалізації тексту через експліцитні референції, зокрема номінацію джазових композицій «Fever» та «Stormy Weather», які виступають аудіальними маркерами нуарної естетики. Джаз не лише створює атмосферу, що відбиває настрій протагоніста (*Moi le jazz me donnait juste envie de boire*), а й виступає нарративним чинником, який готує появу нового візуального образу.

Зазначений кінематографічний код активується через гіпотипозис – детальний і впізнаваний, опис зовнішності «фатальної жінки»: *un tailleur noir ajusté à la taille, une jupe courte qui dévoilait ses longues jambes en bas à résilles, et des chaussures à hauts talons. Ses lèvres étaient peintes d'un rouge agressif et ses yeux soulignés de khôl* [10]. Уведення персонажа здійснюється через характерний для нуару візуальний фільтр: герой спершу бачить силует незнайомки крізь засклені двері (*Derrière le battant vitré, j'aperçus tout d'abord une silhouette élançée*). Таке кадрування крізь прозору перешкоду створює ефект дистанційованого спостереження та оптичної розмитості, притаманний естетиці детективного кіно середини ХХ ст. [18, с. 66].

Проте дифузія кодів посилюється введенням театрального складника, що згодом деконструє цю естетику: героїня виявляється акторкою «театру-телебачення» (*Je ne suis qu'une petite actrice de théâtre d'actualités.*), котра використовує професійні навички для маніпуляції. Ефект цієї інтермедіальної гри полягає у створенні іронічного резонансу: пафос нуарної мізансцени нівелюється згадкою про рушій програвача – мишу, яка бігла за підвішеним шматочком сиру, забезпечуючи роботу пристрою (*déplaçai un morceau de fromage face à la souris qui actionnait mon tourne-disque*). Відтворення естетизованого образу через примітивну механіку підкреслює умовність ігрової конструкції можливого світу, провокуючи когнітивний дисонанс і емотивний резонанс у читача.

Процес взаємної активації кодів знаходить своє продовження у сцені психологічного протистояння, де музичний, кінематографічний та образотворчий коди утворюють ігрову констеляцію. Поява батька героїні – порушника всіх екологічних заборон – у байкерському екіпіруванні (*casquette en cuir et lunettes rondes en mica mauve, Plusieurs médailles brillaient à son cou. Comme les bouts ferrés de ses bottes, les clous du blouson de cuir, les tatouages, les piercings [...]* [10]), на автентичному мотоциклі (*Une vraie moto !*), під акомпанемент хард-року – композиції «*Born to be wild*» – актуалізує інтермедіальний комплекс рок-естетики. «Фатальна жінка», маніпулюючи натяками на принади свого тіла, спонукає героя до порушення закону. Код образотворчого мистецтва активується через наративний аналепсис, що функціонує за принципом кінематографічного прийому ретроспекції. Спогад про спільну ніч фокусується на татуванні, яке експліцитно номінується як витвір мистецтва (*une oeuvre d'art*). Вербальне перекодування цього візуального об'єкта здійснюється через прийом екфразису – деталізований опис дракона в екзотичному саду (*un tatouage sur le dos représentant un dragon entouré de femmes nues dans un jardin rempli de fleurs exotiques*), що перетворює тіло персонажа на естетично марковане полотно. Центральним елементом дифузії кодів у цій сцені постає метафора «спина є екран» (*Un dos c'est aussi un écran*), яка забезпечує реверсію до кінематографічного коду. Спина жінки асоціюється з медійним носієм, зображення на якому активується кінестетичним чинником – рухом тіл під час інтимної близькості (*dans le feu de l'action, tout en faisant l'amour*). У такий спосіб екфразис татування трансформується у вузол інтермедіальної конвергенції.

Синергія музичного та кінематографічного кодів маркує психологічну капітуляцію персонажа, відтворену у сцені поїздки на мотоциклі. Музичний код хард-року тут стає домінантним: інтермедіальні референції – саундтрек до фільму «*Easy Rider*», композиції *Eruption* (*Van Halen*) та *Thunder* (*AC/*

*DC*) не лише створюють фон, а виступають ритмічним диригентом оповіді. Акустичний ритм синхронізується зі швидкістю руху, що передається через кінематографічний прийом прискореного монтажу, реалізований за допомогою градації – числового ряду (*Le compteur indiquait 110, 120, 150, 170, 190 et bientôt 200. Il indiqua ensuite un chiffre dément : 220 kilomètres-heure!* [10]). Кінематографічність оповіді виявляється у динамічній зміні векторів руху, де автор зіставляє відчуття героя на горизонтальній та вертикальній площинах (*sensations que j'avais connues en plan vertical lors de ma chute en catapulte*), імітуючи зміну ракурсів та траєкторії руху камери. Звуковий монтаж, підсилений маніпуляціями з гучністю (*ma main montait le volume du son qui désormais hurlait*), слугує засобом інтенсифікації емоційної напруги, що детермінує кульмінаційний момент дифузії кодів. Синергія хард-року (*Thunder*) та стихії – грози як природного явища (*Ce fut précisément au moment où j'écoutais Thunder... que l'orage se déclencha*) спричиняє акустичну ізоляцію героя від зовнішньої реальності (*Ce fut peut-être à cause de la foudre, à cause du tumulte du hard-rock, que je n'entendis pas les policiers hurler dans un porte-voix : « Arrêtez cette machine monstrueuse tout de suite ! »*), що неминуче призводить до фатального зіткнення з репресивною системою можливого світу.

Отже, побудований Б. Вербером текстовий універсум постає простором інтенсивної інтермедіальної гри, де синергія мистецьких кодів формує складну модель альтернативної реальності. Верберівський наратив просякнутий властивою автору іронією, яка через інструментарій ігрової деконструкції провокує когнітивний дисонанс та емотивний резонанс, забезпечуючи імерсивний ефект сприйняття художнього твору.

**Висновки.** У розглянутому оповіданні Б. Вербера інтермедіальна гра постає засадничою стратегією моделювання текстового можливого світу, що трансформується на багатовимірний перцептивний простір, де лінгвальні засоби відтворюють структурні та естетичні параметри гетерогенних мистецьких і медійних кодів. Функціонування цієї полікодової системи базується на принципі взаємної активації, що призводить до виникнення складних інтермедіальних констеляцій.

Домінувальним у структурі гри є кінематографічний код, репрезентований прийомами ракурсу, монтажу, зміни планів, кадрування, тревелінгу та ретроспекції. Інструментами їх вербального втілення постають гіпотипозис, рубаний синтаксис (парцеляція) та градація. Медійний код забезпечує верифікацію контрфактичної гіпотези через формати репортажу, інфографіки та документальної хроніки, що реалізуються за допомогою дискурсивно маркованої лексики й ініціальних аббревіатур-новотворів. Актуалізація коду екшн-коміксу відбувається через прийоми графічної експресії та прискореного темпоритму, мовно адаптовані засобами гіперболи. Театральний код активується прийомами костюмування, мімічної репрезентації подій та елементами перформансу; його вербальними засобами виступають лексичні композити-новотвори та стилістична фігура акумуляції. Музичний код реалізується через прямі референції до джазових та рок-композицій, а також прийом музикалізації, що синхронізує ритм оповіді з музичним темпом. Залучення коду образотворчого мистецтва (бодіарту) репрезентоване татуванням, опис якого здійснюється за допомогою екфразису. Синергія та дифузія інтермедіальних кодів дозволяє автору створити складну ігрову модель

альтернативної реальності, де зіткнення естетизованих канонів (джаз, рок, нуар) із технологічним регресом можливого світу через іронію як інструмент ігрової деконструкції проковує у реципієнта як когнітивний дисонанс, так і емотивний резонанс.

Перспективи подальших розвідок вбачаємо у комплексному дослідженні інтермедіальної поетики решти творів збірки «Paradis sur mesure» Б. Вербера, а також порівнянні інтермедіальних стратегій письменника з творчістю інших представників сучасної французької постмодерністської прози.

#### Література:

1. Вступ. *Лінгвілітературознавчі студії: інтерфілологічний аспект* : матеріали міжнар. наук. конф. (Львів, 21–22 листоп. 2024 р.). Львів, 2025. С. 7–8. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15301900>
2. Müller J. E. Vers l'intermédialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence. *MédiaMorphoses*. 2006. № 16. P. 99–110. URL: [https://www.persee.fr/doc/memor\\_1626-1429\\_2006\\_num\\_16\\_1\\_1138persee.fr](https://www.persee.fr/doc/memor_1626-1429_2006_num_16_1_1138persee.fr) (дата звернення: 10.04.2026).
3. Louvel L. Intermédialité, intersémioticit , multim dialit , multimodalit  : de quoi l'interm dialit  est-elle le nom? *L'Atelier. Trouble dans la th orie*. 2022. V. 13. № 22.
4. Маценка С. Текст як «супермедіум»: до поняття інтермедіальної філології. *Лінгвілітературознавчі студії: інтерфілологічний аспект* : матеріали міжнар. наук. конф. (Львів, 21–22 листоп. 2024 р.). Львів, 2025. С. 129–135. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15301900>
5. Hintikka J. S mantiq  des attitudes propositionnelles. *Linx. Sujet, Forme, Sens*. 1985. № 13. P. 92–124. URL: [https://www.persee.fr/doc/linx\\_0246-8743\\_1985\\_num\\_13\\_1\\_1031](https://www.persee.fr/doc/linx_0246-8743_1985_num_13_1_1031) (дата звернення: 12.04.2026).
6. Doležel L. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore ; London : The John Hopkins University Press, 1998. 339 p.
7. Ryan M.-L. Possible-worlds theory. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* / ed. by D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. London ; New York : Routledge, 2005. P. 446–450.
8. Werber B. Entretien pour le site evene.fr. *Bernard Werber : site officiel*. 2005. URL: [bernardwerber.com](http://bernardwerber.com) (дата звернення: 15.04.2026).
9. Werber B. L'Arbre des possibles et autres histoires. Paris : Albin Michel, 2002. 277 p.
10. Werber B. *Paradis sur mesure*. Paris : Albin Michel, 2008. 384 p.
11. Werber B. Le Figaro la nuit. *Le Figaro*. 2024. 16 juin. URL: <https://video.lefigaro.fr/figarotv/video/le-figarola-nuit-bernard-werber/lefigaro.fr> (дата звернення: 14.04.2026).
12. Wolf W. Interm diality. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* / ed. by D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. London ; New York : Routledge, 2011. P. 252–256.
13. Rajewsky I. O. Interm diality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Interm diality. *Interm dialit s*. 2005. № 6. P. 43–64. DOI: <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
14. Biographie version d taill e. *Bernard Werber : site officiel*. URL: [https://www.bernardwerber.com/bio/biographie\\_plus.php](https://www.bernardwerber.com/bio/biographie_plus.php) (дата звернення: 15.04.2026).
15. Бульбачинська О. І. Кінематографізм романів Є. Гуцала 1980–1990-х років : дис. ... д-ра філос. : 035. Київ, 2021. 205 с.
16. Лук'янець Т. Г. Ефект крупного плану в художньому та кінематографічному текстах: когнітивно-семіотичний і нарративний аспекти (на матеріалі англомовної психологічної прози

XX–XXI століть та її екранізацій) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Київ, 2016. 20 с.

17. Фесенко В. І. Література і живопис : інтермедіальний дискурс : навчальний посібник. Київ : Вид. центр КНЛУ, 2014. 412 с.
18. Мархайчук Н. В., Тарасов В. В. Художні прийоми та виразальні засоби «чорного кіно»: від неонуару до постнуару. *Культура України*. 2023. № 79. С. 60–73. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.079.06>

#### Lysenko N. The textual possible world as a space of intermedial play in B. Werber's short story "Et l'on pendra tous les pollueurs"

**Summary.** The article is devoted to identifying the specific features of the functioning of the textual possible world as a space of intermedial play in B. Werber's short story "Et l'on pendra tous les pollueurs". The textual universe of the work is constructed according to a counterfactual model, "What would happen if..." where intermediality serves as a fundamental principle of artistic reality construction. The implementation of this strategy unfolds within the framework of intermedial play as a manipulation of semiotic resources – intermedial codes, which are interpreted as modes of meaning representation inherent in different media systems, and which function within the structure of the literary text as mechanisms of intersemiotic recoding.

The study establishes the synergy and mutual activation of codes, resulting in the emergence of complex intermedial constellations and zones of diffusion. The dominant cinematic code directs the recipient's attention by simulating camera movement and shot changes, realized through techniques such as angle, framing, editing, tracking shots, and retrospection. The media code ensures the verification of the author's hypothesis through the format of reportage and documentary chronicle. The musical code functions as a rhythmic conductor of the narrative, setting its tempo and rhythm, while the theatrical code (performance, mise-en-sc ne) and the code of visual arts, particularly body art, emphasize the playful nature of the depicted events. The specificity of the action-comics code manifests itself in graphic expressiveness and the hyperbolization of physical action.

The linguistic means of recoding these structures include hypotyposis, ekphrasis, affective syntax (parcellation, gradation), discursively marked vocabulary, authorial neologisms, a wide range of stylistic tropes and figures (metaphor, hyperbole, epithet, etc.), as well as irony as a tool of playful deconstruction. The intermedial play, built on the collision between aestheticized canons and the technological regression of the possible world, generates cognitive dissonance and emotional resonance in the reader.

**Key words:** textual possible world, intermedial play, intermedial code, cinematic code, media code, intersemiotic recoding, synergy of codes.

Дата першого надходження статті до видання: 24.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 13.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 26.05.2026