

й неутилітарної жорстокості. І саме для нього в сучасній філософії поряд із терміном “огидне” вводиться поняття “непристойного” – з метою характеристики дискурсивної сутності насилля у двох його проявах:

1) як неписане “непристойне доповнення” до наявного символічного порядку (еритичні дискурси сучасності в цьому контексті найчастіше викривають західну інтелектуальну культуру, про яку “*ми хочемо знати, але боїмося спитати*” [10, с. 52];

2) як пряме ексцесивне насилля, прикладами якого найчастіше стає східна, тоталітарна культура, про яку “*ми боїмося знати й не хочемо питати*” [10, с. 52].

Таким чином, попри свою виняткову огидність/непристойність, пургаментарні концепти й мотиви входять повноцінним громадянином у наші традиційні естетичні парадигми. Ідентифіковані на мовленнєвому та культурному рівнях, вони усвідомлюються й переосмислюються в літературі та мистецтві, проте на відміну від інших концептів та мотивів бруд/сміття не продукували корпусу наукової літератури, головню через відсутність традиції. Натомість загострена цікавість до сміття й бруду в мистецтві ХХ ст. вказує на експлікацію та звільнення пургаментарного дискурсу від конвенцій псевдоестетичного, а також прагнення певного самоочищення, позаяк, за В. І. Вернадським, жоден організм не може існувати у середовищі своїх власних відходів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Борисова И. Утопия чистоты и горы мусора. – Utopiaczystościigóry śmieci [Електронний ресурс] / Ирина Борисова. – Режим доступу : <http://www.utoronto.ca/tsq/03/borisov.shtml>.
2. Ваховська Н. Німецькомовна література в українському контексті. Контрапункт культур / Неля Ваховська // Вікно в світ. Зарубіжна література: наукові дослідження, історія, методика викладання. – № 1(19). – 2005. – С. 154–156.
3. Гаврилів Т. Інтертекстуальність та ідентичність (П’єси Генріка Ібсена “Стовпи суспільства” та “Ляльковий дім” і п’єса Ельфріди Єлінек “Що сталося після того, як Нора покинула свого чоловіка, або Стовпи суспільств”) / Тимофій Гаврилів // Вікно в світ. Зарубіжна література : наукові дослідження, історія, методика викладання. – № 1(19). – 2005. – С. 134–144.

4. Дуглас М. Чистота и опасность: Анализ представлений об осквернении и табу / Мэри Дуглас. – М. : КАНОН-пресс-ц., 2000. – 90 с.
5. Єлінек Е. Піаністка : [роман] / Ельфріда Єлінек ; [пер. з нім. Н. В. Сняданко]. – Харків : Фоліо, 2011. – 382 с.
6. Кифор Г. Межі між суспільними та тривіальними реальностями у творчості Ельфріди Єлінек (за романом “Піаністка”) / Галина Кифор // Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови. – Вип. 19. – 2012. – С. 286–293.
7. Кірхгоф А. Мовний монтаж – мова як тема оповіді (Про роман “Піаністка” Ельфріди Єлінек) / Рантьє Кірхгоф // Вікно в світ. Зарубіжна література : наукові дослідження, історія, методика викладання. – № 1(19). – 2005. – С. 145–150.
8. Копышева И. А. Saga о мус оре [Електронний ресурс] / И. А. Копышева. – Сыктывкар, 2010. — Режим доступу : http://lit.lib.ru/k/kopyshewa_i_a/text_0310-1.shtml.
9. Крістева Ю. Самі собі чужі/ Юлія Крістева. – К. : Основи, 2004. – 262 с. – С. 15–16.
10. Крістева Ю. Силыужаса: эссе об отвращении / Юлия Кристиева. – СПб. : Алетейя, 2003. – С. 36–67.
11. Фельдман А. В. Мусор как технология художественного [Електронний ресурс] / Олександр Васильевич Фельдман. – Режим доступу : http://lit.lib.ru/f/felxdman_a_w.
12. Jelinek E. Die Klavierspielerin/ Elfriede Jelinek. – Reinbek bei Hamburg : Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1983.
13. Nikolchina M. Meaning and Matricide : Reading Woolf via Kristeva / Magdalena Nikolchina. – Sofia : Sofia University Press, 1997.

ВИРТУАЛЬНОЕ И РЕАЛЬНОЕ В ТВОРЧЕСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ АМЕРИКАНСКИХ ПИСАТЕЛЬНИЦ

Любовь ПЕРВУШИНА

Минский государственный лингвистический университет

Віртуальні/вигадані образи набувають особливого значення у творчості сучасних американських письменниць. Моделювання віртуальної ідентичності у художньому творі підкреслює непередбачуваність та мінливість внутрішнього світу людини і відкриває можливості для різноманітних інтерпретацій тексту. У романі відомої американської письменниці Д.Г. Барр “Дзвони і вітер” (2006)

створення вигаданого/віртуального образу музиканта – уявного співрозмовника – дозволяє проникнути у глибини психіки і таємниці несвідомих бажань героїв книжки. У романі “*Стрибок Сафо*” (2003), написаному Ерікою Джонг, котра вже стала класиком сучасної літератури, конструюються неіснуючі історико-культурні території, які створюють особливий “віртуальний вимір” текстів, що уможливило подолання дистанції між минулим та теперішнім, декодування історичної конкретики певної доби і наповнення оповіді філософськими роздумами.

Ключові слова: віртуальна реальність, віртуальні образи, вигадані характери, сучасна література, літературні експерименти, художній простір, ідентичність, суб’єктивність.

Виртуальные/вымышленные образы приобретают особое значение в творчестве современных американских писательниц. Моделирование виртуальной идентичности в художественном произведении подчеркивает непредсказуемость и изменчивость внутреннего мира человека и открывает возможность для различных интерпретаций текста. В романе известной американской писательницы Д.Г. Барр “*Колокола и ветер*” (2006) создание вымышленного/виртуального образа музыканта – воображаемого собеседника – позволяет проникнуть в глубины психики и тайны бессознательных желаний героев книги. В романе “*Прыжок Сафо*” (2003), созданном Эрикой Джонг, которая уже стала классиком современной литературы, конструируются вымышленные историко-культурные территории, создающие особое “виртуальное измерение” произведений, что позволяет преодолеть дистанцию между прошлым и настоящим, декодировать историческую конкретику определенной эпохи и наполнить повествование философскими размышлениями.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуальные образы, вымышленные характеры, современная литература, литературные эксперименты, художественное пространство, идентичность, субъективность.

Virtual/imaginary characters are of great importance in the creative work of contemporary American writers. Virtual identity in a text emphasizes the unpredictability and changeability of the inner world of a personality and opens a text to different interpretations. The novel *Bells and Wind* (2006) by a famous American writer, D.G. Barr, contains the virtual image of a musician. This imaginary interlocutor helps to reveal the inner world, the psyche and mysterious unconscious desires of the characters. In the novel *Sappho's Leap* (2003) by Erica Jong, who has already become a classic of American literature, a virtual/imaginary historical and cultural territory is constructed. The function of this territory is to connect the past and the present, to deconstruct and reconstruct a concrete historical situation and to fill the text with philosophical thoughts.

Key words: virtual reality, virtual images, imaginary characters, contemporary literature, literary experiments, artistic territory, identity, subjectivity.

Последние десятилетия XX – начала XXI века, которые означают новый этап в развития культуры, ознаменовались бурными темпами научно-технического развития, процессами глобализации и интеграции, расцветом высоких технологий и новейших средств массовых коммуникаций, появлением новых экспериментальных киберпрограмм и технообразов с опорой на компьютерный банк данных, моделированием действительности с помощью “вторичной реальности” и искусственного интеллекта. Идеи технологического прогресса, переосмысление концепций предшествующих веков, а также выход за рамки классической философии определяют новые направления развития эстетической мысли и художественных поисков. Глубокие перемены, затронувшие самые различные сферы существования человека в XX веке, продолжают активно влиять на ход истории в настоящее время.

С одной стороны, в эстетическом поле настоящего времени сохраняется уважение к классическому наследию, присутствует преемственность взглядов и прослеживается традиция, а с другой стороны, активно перерабатывается и деконструируется классика, что связано с необходимостью получить обновленное ее восприятие на данном уровне развития сознания общества. Инновации приобретают все более охватывающий масштаб, а современный этап развития культуры “<...> выдвигает некоторые новые неклассические эстетические и художественные каноны <...>” [1, с. 13]. Эстетическая территория характеризуется экспериментаторством, эклектизмом, плюрализмом, игровой тональностью, обращением к мифам и художественному наследию прошлого, многозначностью мыслительных конструкций, множественностью языков и интерпретаций феноменов действительности и искусства, размыванием грани между бинарными оппозициями, наличием открытого контекста, представлением сознания как лабиринта, из которого сложно найти выход, совмещением исторических пластов и т.д. Как известно, “лавина быстро меняющих друг друга событий <...> приводит к преобразению нашего восприятия времени <...>” [2, с. 10], смысловым пространственно-временным смещениям и соединению пространства и времени в одно целое. Все ускоряющийся темп преобразований в культуре меняет восприятие действительности человеком, определяет отставание жизни от технологий и “реального времени” [2, с. 10], приводит к трансформации реальности и стиранию грани между реальностью и фантазией, чему во многом способствуют “экраны”,

“которые пронизали насквозь всю нашу жизнь: киноэкраны, телевизионные экраны, компьютерные экраны, игровые экраны, экраны персональных электронных органайзеров <...>” [3, с. 12].

В конце XX – начале XXI века создается новая эстетическая среда – виртуальная реальность (виртуалистика), которая существует на основе интерактивности и приобретает все большее значение, являясь отличительной чертой современного времени и одним из основных направлений развития современной культуры. Данная территория имеет собственную логику, законы построения, развивает свой категориальный аппарат, генерирует варианты появления гиперреальности, искусственной, виртуальной реальности, в которой “знаковая репрезентация предмета конструируют симулякр, а в симулякре, как известно, реальности больше, чем в собственно “реальном” предмете, объекте, который избыточен в своей детальности” [4, с. 122]. Различные дискурсы вбирают в себя идеи виртуальной реальности, что способствует изменению и обогащению не только высоких технологий, но и других областей знания – физики, психологии, искусства, литературы, художественной среды в целом и т.д.

Интенсивное продвижение компьютерных технологий, средств массовой информации и изменение научной мысли оказывают влияние на развитие литературного творчества. Как известно, виртуальная реальность способствует моделированию новых образов, так как она обладает “гигантским потенциалом для порождения иных культурных идентичностей и моделей субъективности – вплоть до сотворения постмодерного субъекта, который “диффузен, нестабилен, популятивен” [4, с. 122]. Виртуальные/вымышленные образы приобретают особое значение в творчестве современных американских писательниц, создающих яркие экспериментальные произведения, в которых происходит сочетание реального и виртуального, действительного и вымышленного, фактографического и фиктивного. Создание виртуальной идентичности в художественном произведении подчеркивает особенности внутреннего мира человека – непостоянство и изменчивость его сознания, гибкость мыслительных процессов творческого субъекта, возможность совершенствования внутреннего мира личности, широкий спектр тонких телесных ощущений и глубинных бессознательных желаний. Виртуальные образы в литературном произведении также способствуют выявлению разнообразных вариантов реализации идентичности человека и ее психологического пласта – субъективности личности, что открывает возможность для различных интерпретаций текста, их парадоксальной

множественности, так как “подлинно художественное произведение обладает специфическим свойством – “стратегией отрицания” <...>, обнаруживающей принципиальную виртуальность человеческой природы, ее незаконченность, непредсказуемость, приглашающую читателя самостоятельно оценить и познать открывающееся перед ним богатство жизненной ситуации, изображенной в произведении” [5, с. 90]

С одной стороны, возникновение виртуальных образов вызвано развитием новейших технологий и связано с компьютерными программами, гиперреальностью. С другой стороны, интерпретация виртуального образа в литературе имеет более широкое значение и не сводится лишь к связи с медийными коммуникативными средствами, Интернет-образами и технообразами. Известно, что виртуальная личность – “любая личность, как она воспринимается или моделируется кем-либо; другими словами, образы или ипостаси личности как нечто отличное от ее сущности (например “я” [ego] в его противопоставлении “самости” [self]). Разрыв между “маской” и сущностью может осознаваться либо создателем В.Л., либо ее наблюдателями, при этом их трактовки могут кардинальным способом различаться. Виртуальная личность – это вымышленная личность, создаваемая человеком или группой людей, порождающая семиотические артефакты и/или описываемая извне, которая <...> существует по законам художественного творчества” [6]. В то же время “категория “виртуальности” вводится через оппозицию субстанциальности и потенциальности: виртуальный объект существует не субстанциально, но реально и в то же время – не потенциально, а актуально” [4, с. 122]. Виртуальная реальность соединяет воедино желаемое и фантастическое, возможное и невозможное и представляет их в качестве актуального действительного.

Особого внимания заслуживает автобиографическое творчество двух признанных американских писательниц – Дойны Галич Барр (1932–2010) и Эрики Джонг (род. 1942). При всем различии их эстетических программ и художественных установок, идея создания виртуальных образов является объединяющим и организующим началом их творчества. Оба автора используют идеи виртуальности как специфический “строительный материал” как для своих литературных экспериментов, так и для осмысления важных философских проблем экзистенции человека. Взлет творческой активности Дойны Галич Барр приходится на начало XXI века. Все ее романы – “Ангелы без лиц” (*Angels Without Faces*, 2004), “Сизый голубь” (*Blue Pigeon*, 2005), “Колокола и ветер” (*Bells and Wind*,

2006), “*Анна Лу*” (*Anna Lee*, 2007), “*Город удовольствий*” (*The City of Pleasure*, 2008), “*Дом разбитых зеркал*” (2008), “*Пассия*” (*Passion*, 2010), “*Ужас*” (*Anguish*, 2011) – опубликованы в период с 2004 по 2011 гг. Сила художественного дарования писательницы, способность открывать тайны человеческой души и проникать в глубины подсознательного делают ее одной из наиболее ярких фигур литературной и культурной истории начала XXI века. Дойна Галич Барр создает ряд художественных произведений экспериментального плана, сочетающих элементы постмодернистского психологического романа, глубоко скрытого внутреннего автобиографического письма, включающего галлюцинаторно-провидческие озарения, элементы детективного романа и т.д. Ее проникновенные произведения, наполнены глубоким психологизмом, а в центре ее внимания – исследование духовного мира человека и новых технологий психоанализа в век лазерной цивилизации, возможности общения людей на расстоянии, сознательное и бессознательное в человеческой психике, становление творческого потенциала личности. Особое значение в ее книгах занимает проблема восприятия реальности в сознании героев, многие из которых – талантливые творческие личности.

В романе Дойны Галич Барр “*Колокола и ветер*” происходит создание вымышленного/виртуального образа музыканта – воображаемого собеседника. Данный образ лейтмотивом проходит через весь роман, соединяя его фрагментированное повествование, состоящее из 57 кратких глав, которые содержат психологически развитый монолог героини – талантливой художницы Изабеллы. Ее речь приобретает черты исповедальной лирической беседы с неведомым человеком, который становится реальным для ее сознания и в известном смысле представляет ее “alter ego”. Создание виртуального образа порождено определенной исходной реальностью, а именно, изменчивым внутренним миром главной героини, который находится в постоянном развитии в стремлении познать себя. Данный виртуальный образ превращается в автономную и самостоятельную реальность, что подтверждается постулатом о том, что “объект В.Р. всегда актуален и реален, <...> а В.Р. способна порождать иную В.Р. следующего уровня” [4, с. 122], т.е. обновленный духовный и душевный мир героини Изабеллы, прошедшей через определенные стадии эволюции. Обращаясь к воображаемому образу, художница устанавливает такие формы уподобления, отождествления себя с другими людьми, как <...> “непосредственное эмоциональное вчувствование,

идентификация, эмоциональное заражение, объединение различных явлений в один ряд через сопричастие...” [7, с. 31]. В ходе этого процесса разворачивается “виртуальное” измерение романа, порожаемое контрастными противопоставлениями (оппозициями) различных возможных смыслов (интерпретаций), создаваемых читателем” [5, с. 90].

Формированию виртуального образа в романе способствует музыка великих композиторов – Я. Сибелиуса, И.С. Баха, С. Франка, П.И. Чайковского, С. Рахманинова, И. Стравинского, Дж. Верди, Дж. Пуччини, Л. Бетховена, А. Моцарта и многих других. Эта музыка звучит на пластинках, пленках, дисках, доносится с улицы, из квартир, исполняется на праздниках и во время значимых событий в жизни героев. Во время проникновенных “бесед” с неведомым собеседником и под акомпанемент музыки происходят осмысление идентичности героини как эмигранта, живущего в США, и эволюция ее внутреннего мира. А становление Изабеллы как художника, изображающего лики святых в монастырях, происходит под звуки композиций для органа Сезара Франка, чья вдохновенная оратория “Искушение или блаженство” ведет слушателей к Нагорной проповеди.

Образ музыканта существует лишь во временных рамках процесса его порождения воображением Изабеллы и поддержания его существования. Данный образ обладает способностью создать особую форму переживания, при котором Изабелла реконструирует историю своей жизни, погружается в глубины психики и своего бессознательного, являясь субъектом уподобления и отождествления себя с виртуальным образом музыканта. Проникновение в тайны бессознательного помогает создать целостную объективную картину чувств и взглядов героини и подняться до философского осмысления особенностей трансформации личности, проходящей через различные стадии взросления. С помощью виртуального образа происходит раскрытие потенциальных сил и талантов Изабеллы, которые изначально были заложены в ее характере. Известно, что в итоге такого “воспроизводительного процесса оказывается, что реальность – не просто то, что можно воспроизвести, а то, что всегда уже воспроизведено <...>, т.е. сегодня сама реальность гиперреалистична” [8, с. 151]. Составляя нерасчлененное целое с вымышленным собеседником, художница познает себя, раскрывает свои силы и обретает свою женскую идентичность и национальное самосознание, а читатель погружается в атмосферу повествования и переживает глубокое эмоциональное потрясение.

Виртуальный образ в романе способствует непосредственному эмоциональному вчувствованию в переживания героини: “<...> Почему вы тоскуете? Или вы как большинство людей, любите слушать чужие исповеди, сами не раскрывая душу?” [9, с. 7].

Собственные комплексы, страхи, подавленные желания также представлены через разговор с невидимым собеседником: “Иногда мне кажется, что вы здесь, рядом со мной, лишь для того, чтобы убедиться в моей слабости. Может быть, именно в этом причина, что вы упорно, как дух, молчите” [9, с. 7].

С помощью виртуального, нереального пространства выявляются неосознанные влечения и бессознательные стремления героини: “Сибелиус словно заколдовал в своей симфонии. Я восхищена, я словно меж сном и явью, на грани самозабвения <...>” [9, с. 7].

По мере развертывания действия происходит процесс идентификации с виртуальным образом, возникает эмоциональный импульс, объединение реального и виртуального, соединение различных явлений через сопричастие: “Вы молчите, и я не знаю, чего вы ждете, как распорядитесь рассказом о судьбе, которая вам не принадлежит, но будучи слушателем, вы отчасти становитесь и соучастником” [9, с. 43].

По мере осмысления себя героиня стремится увидеть цель своей жизни: “Ради чего мы так блуждаем? Может быть, ради счастья и красоты, которой не умеем разглядеть?” [9, с. 40]. “Я спрашиваю себя: зачем я здесь, на земле, чего Бог от меня ожидает?” [9, с. 44].

Важным для Изабеллы является открытие глубины существующей реальности и нахождение себя в этом мире: “Однажды, может быть, и вы мне исповедуетесь, откроете хоть часть себя. Не подобает, чтобы только я повествовала о своем жизненном опыте, раскрывалась, избличая ложь, обманы, тайны, сбрасывая клоунские костюмы, в которые нас наряжает общество и которые мы выбираем, чтобы спрятаться, и становимся хамелеонами, выдавая себя за то, что мы не являемся” [9, с. 43].

Роман “Колокола и ветер” представляет собой сложную многозначную и многоуровневую структуру, художественная ткань которой содержит повторяющийся виртуальный образ. Данная виртуальная составляющая выполняет ряд функций. Назовем некоторые из них:

– виртуальный образ музыканта наполняет повествование и является формообразующим и сюжетообразующим фактором; он объединяет мозаичное повествование, подчеркивает культурные переклички в романе и выявляет особенности эволюции внутреннего мира главной героини;

– перемещение читателя в вымышленный виртуальный мир позволяет создать игровую тональность в романе, преодолеть ограниченность реальности, достичь легкости восприятия повествования и пробудить интерес к героям;

– виртуальный образ представляет собой средство релаксации, что выявляется на разных уровнях художественного произведения;

– виртуальный образ является мощным средством самопознания, самоисследования и становления самосознания; каждый раз, наполняясь новым смыслом, данный образ помогает проникнуть в душу человека, открыть его внутренний мир и творческий потенциал;

– с помощью виртуального образа Дойна Галич Барр ищет ответы на собственные вопросы о сущности бытия, внутренних психологических комплексах, о возможности развития человека.

Эрика Джонг приобрела мировую известность и статус классика американской литературы. Ее перу принадлежат 9 романов, 4 публицистические книги, мемуары, автобиография и ряд поэтических сборников. Ее произведения переведены на 27 языков мира. Высоко оценивается в литературной критике их эстетическая, этическая и общественная значимость. Роман “Прыжок Сафо” (*Sappho's Leap*, 2003) демонстрирует углубление экспериментаторских тенденций в творчестве Э. Джонг, выявляет взлет фантазии и стремление автора к интеллектуальной игре с читателями. Исключительно изысканными и утонченными становятся игры с литературными приемами и художественным временем. Э. Джонг, как и все крупные художники XX века, создала свой автономный, самобытный художественный хронотоп – систему пространственно-временных взаимосвязей не только в каждом художественном произведении, но и внутри всего творчества. Отличительной чертой художественного мышления писательницы является отказ от линейной концепции времени, постепенное движение в глубь истории, исследование современных проблем и их переосмысление в контексте предшествующих эпох. Художественная концепция писательницы основана на ретроспекции, возвращении к прошлому. Этим акцентируется идея возвратности к первоистокам культуры, значительно изменившейся под влиянием современных тенденций, но имеющей тесные связи с прошлыми эстетическими системами и культурными эпохами.

В романе Э. Джонг “Прыжок Сафо” (*Sappho's Leap*, 2003) изображается вымышленная историко-культурная территория прошлого, создающая особое “виртуальное измерение” произведения. Писательница обращается

к древнегреческой мифологии и представляет реконструкцию и постмодернистскую деконструкцию событий, связанных с жизнью великой древнегреческой поэтессы Сафо, демонстрируя свой вариант переосмысления ее судьбы. В данном романе Э. Джонг создает виртуальную территорию, рисует карту тех мест, которые посещает главная героиня, подобно тому, как У. Фолкнер создает карту территории Йокнапатофа, в которой действуют его герои. Как известно, освоение современного культурного пространства требует новых средств и приемов выражения, создания особой поэтики. Виртуальное пространство необходимо писательнице для реализации идей и принципиальных установок, связанных с переосмыслением современных проблем через мифы и эпизоды жизни легендарной Сафо. Особенности данной виртуальной территории отражают индивидуальный социо-культурный и исторический опыт Э. Джонг, которая пространственно конструирует и интерпретирует текст в соответствии со своим восприятием мира. Вымышленное метаповествование соединяется с виртуальным пространством в интертекстуальности романа, а через пародирование выявляется глубокий культурный контекст произведения. Писательница говорит: *“Используя фрагменты описания жизни Сафо, некоторые биографические заметки, истинность которых может подвергаться сомнению, мое собственное открытие жизни древней Греции, а также песни, эпические поэмы, и истории ее современников, я представила Сафо как самую великую поэтессу всех времен”* [10, с. 296].

Повествование приобретает особое значение и остроту, когда Э. Джонг через обращение к далекому прошлому отражает насущные проблемы общества, объединив два исторических пласта и поставив в центр повествования современную женщину. Через чувства и поступки героини писательница выявляет особенности репрезентации женщин в прошлом и настоящем, указывает на гендерные проблемы, представляет женскую идентичность и субъективность, которая может быть в различных ипостасях, так как она приобретает многосторонность и характеризуется богатством содержательного компонента. Автор затрагивает проблемы свободы и творчества, говорит о важности раскрытия богатого потенциала личности. В центре внимания находится идея необходимости для женщин быть активным субъектом истории, определять свою судьбу. В романе ярко представлены идеи феминизма, стремление женщин обрести права и свободы в обществе, поэтому анализ внутреннего мира человека неотделим от исследования истории страны и изменения общественного

сознания. Через глубоко личное восприятие легендарной Сафо передаются коллизии глобального характера, обнажаются противоречия жизни общества и отражается смена духовных ориентиров людей.

Моделирование виртуальной территории мифического мира в романе “Прыжок Сафо” является особым способом культурно-исторического анализа, который позволяет автору соединить прошлое и настоящее, выйти за рамки исторической конкретности определенной эпохи, передать факты истории и современное представление автора о жизни человека. С помощью виртуального пространства создается особая реальность, передающая художественную концепцию личности и мира, что дает возможность автору обобщить опыт мышления в разные эпохи и подняться до философского, универсального осмысления особенностей репрезентации действительности и идентичности личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Алетей, 2000. – 347 с.
2. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер ; пер. с англ. Э. Тоффлер. – М.: ООО “Издательство АСТ”, 2002. – 557 с.
3. Нейсбит Д. Высокая технология, глубокая гуманность: Технологии и наши поиски смысла / Д. Нейсбит; Пер. с англ. А.Н. Анваера. – М: АСТ: Трауиткнига, 2005. – 381 с.
4. Постмодернизм : Энцикл. / сост. и науч. ред.: А.А. Грицанов, М.А. Можейко. – Минск : Интерпрессервис: Книж. Дом, 2001. – 1037 с.
5. Дранов А.В. Виртуальный смысл // Западное литературоведение XX века: Энциклопедия / ред. Е.А. Цурганова. – Москва: Intrada, 2004. – 560 с.
6. Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества (на материале русского Интернета) [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.netslova.ru/gornyy/vl.html>. Дата доступа: 1.03.2013
7. Краткий психологический словарь / под ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – М.: Политиздат, 1985. – 431 с.
8. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М. : Добросвет, 2000. – 387 с.
9. Barr, D. G. Bells and Wind. – Beograd: Dereta, 2007. – 312 p.
10. Jong, E. Sappho's Leap. – New York: W.W. Norton & Company. – 316 p.