

Перспективним представляється синтез критеріїв. При цьому використання метажанрового принципу дозволить відслідкувати особливості “діалога” різних форм, вписати динаміку та своєобразие сучасних подорожей в загальний і найбільш широкий контекст літературних, культурологічних, філософських пошуків кризового часу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алпатова Т. Філософський дискурс епохи в “Письмах Русского путешественника” Н. М. Карамзина / Т. Алпатова // XVIII век: литература как философия, философия как литература – XVIII e siecle: la literature comme philosophie et la philosophie comme literature: Научный сборник / Под ред. Н. Т. Пахсарьян. – М.: Экон-Информ, 2010. – С. 317–324.
2. Андрианова-Перетц В. П. Путешествия XVI века / В. П. Андрианова-Перетц // История русской литературы. – М., Л., 1946. – Т. 2. – Ч. 1.
3. Белеброва О. А. Черты жанра хождений в некоторых древнерусских письменных памятниках XVII в. / О. А. Белеброва // ТОДРЛ. – М., Л., 1972. – Т. 27.
4. Гуминский В. М. Проблема генезиса и развития жанра путешествий в русской литературе: дис. ... кандидата филол. наук / В. М. Гуминский. – М., 1979. – 184 с.
5. Гуминский В. М. Путешествие / В. М. Гуминский // Литературная энциклопедия терминов и понятий / Главн. редактор и составитель А. Н. Николюкин. – М.: НПКи “Интелвак”, 2001. – С. 839–841.
6. Иванова Н. В. Жанр путевых записок в русской литературе первой трети XIX века: дис. ... кандидата филол. наук / Н. В. Иванова. – М., 2010. – 270 с.
7. Иванюк Б. Метажанр / Б. Иванюк // Лексикон загального та порівняльного літературознавства. – Чернівці: Золоті літаври, 2001. – С. 323–324.
8. Логунова Н. В. Эпистолярный жанр в русской литературе второй половины XVIII – первой трети XIX вв.: дис. ... кандидата филол. наук / Н. В. Логунова. – Ростов-на-Дону, 1999. – 268 с.
9. Лотман Ю. М. Сотворение Карамзина / Ю. М. Лотман // Лотман Ю. М. Карамзин. – СПб, 1997.
10. Лурье Я. С. Русский “чужеземец” в Индии XV века / Я. С. Лурье // Хождение за три моря Афанасия Никитина / Издание подготовили Я. С. Лурье и Л. С. Семенов. – Л.: “Наука” Ленинградское отделение, 1986. – С. 61–87.

11. Прокофьев Н. И. Литература путешествий XVI–XVII вв. / Н. И. Прокофьев // Записки русских путешественников. – М., 1988.
12. Стеценко Е. А. История, написанная в пути... (Записки и книги путешествий в американской литературе XVII–XIX вв.) / Е. А. Стеценко. – М., 1999.
13. Тартаковский А. Г. 1812 год и русская мемуаристика. Опыт источниковедческого изучения / А. Г. Тартаковский. – М.: Наука, 1980. – 311 с.
14. Травников С. Н. Динамика повествования и активность героев в барочных “хождениях” начала XVIII века (на материале произведения Иоанна Лукьянова) / С. Н. Травников // Проблемы изучения русской литературы XVIII века: Метод и жанр. – Л., 1985. – С. 11–20.
15. Травников С. Н. Путевые записки петровского времени. Поэтика жанра: дис. ... доктора филол. наук / С. Н. Травников. – М., 1991. – 440 с.
16. Чернышевский Н. Г. Полн. собр. соч. / Н. Г. Чернышевский. – М.: ГИХЛ, 1948. – Т. IV. – 997 с.
17. Шадрин М. Т. Эволюция языка “путешествий”: дис. ... доктора филол. наук / М. Т. Шадрин. – М., 2003. – 394 с.

МАСОВА ЛІТЕРАТУРА ЯК ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ

Олена ЮРЧУК

Київський національний лінгвістичний університет

У статті йдеться про загальну культурну ситуацію “занурення в ілюзорне”, трансформаційні зміни в сучасній літературі, які виникають унаслідок подальшої симулякризації й віртуалізації світу. В центрі уваги творчість Ф. Бегбедера, Б. Вербера як представників масової літератури. Її симулятивну природу, віртуальний характер, маркетингову спрямованість, масштабність, жанрову парадоксальність розглянуто з позиції антропології й соціокультури.

Ключові слова: симулякризація, віртуальна реальність, масова література, симуляція, репрезентація.

В статті йдеться про загальну культурну ситуацію “погруження в ілюзорне”, трансформаційні зміни в сучасній літературі, які виникають унаслідок подальшої симулякризації й віртуалізації світу. В центрі уваги творчість Ф. Бегбедера, Б. Вербера як представників масової літератури.

літератури. Її симулятивну природу, віртуальний характер, маркетингову направленість, масштабність, жанрову парадоксальність розглянуто з позиції антропології та соціокультури.

Ключевые слова: симулякрізація, віртуальна реальність, масова література, симуляція, репрезентація.

The article focuses on general cultural situation of “immersion in the illusory” and those transformational changes in current literature that arise as a result of further emulation, mockery and virtualization of the world. The works by F. Beigbeder and B. Werber as representatives of popular literature serve as the basis of the analysis. Their simulative nature, virtual-oriented character, market orientation, large scale, and genre paradoxes are viewed from the perspective of anthropology and social culture.

Keywords: emulation, mockery, virtual reality, mass literature, simulation, representation.

На ситуацію тотальної невизначеності, якою позначений наш час, мистецтво реагує непорядкованістю і хаотичністю нових уявлень про світобудову. ХХІ століття продовжує перебувати в пошуку нової картини світу. Сучасна культура розсуває межі світорозуміння. Конструюються нові дискурсивні практики, в яких йдеться про залежність розвитку мистецтва від культурного й антропологічного впливу, про подальшу трансформацію внутрішнього світу людини, про знищення старих і створення нових систем цінностей і смислів, про нові вектори самореалізації. Однією з глобальних проблем у наш час залишається симулятивність культури. В ХХ ст. вона вже привернула увагу відомих вчених, – як Ж. Л. Нансі, У. Еко, Ж. Дерріда, С. Зонтаг та ін. Ж. Бодрійяр розглядав постмодернізм як культуру симуляції. Дискурс симулятивності культури здебільшого має соціокультурну спрямованість.

Сприйняття суспільства як соціальної реальності протягом ХІХ – першої половини ХХ ст. було загальноприйнятою теоретичною точкою зору. Ситуація принципово змінилась у другій половині ХХ ст., і це було пов'язано з приходом нової культурної епохи постмодерну з його еклектичністю і колажною естетикою. З переходом в нову епоху, в якій естетичні цінності були вже давно реалізовані і тому вважались не актуальними, те, що називається соціальною структурою, або соціальною реальністю, також втратило стійкість і чітку визначеність. Це надало підстав соціологам (А. Бюль, М. Паєтау, А. Крокер, М. Вейнштейн) констатувати ефемерність, нестабільність, парадоксальність, ірраціональність сучасного соціального буття. Однак, за їх твердженням,

інституціональний устрій теперішнього суспільства не ліквідувався остаточно, а лише симулювався, зберігши при цьому атрибутуку реальності. Він ніби став віртуальним операційним середовищем, в якому зручно створювати і транслювати образи, й де існують “вхід” і “вихід”. За таких умов суспільство стало схожим на операційну систему Windows, яка зберігає лише зовнішні чинники реальності. Отже, внаслідок глобальної віртуалізації світу суспільство не зникло, а лише перевизначилось.

А. Бюль, автор теорії “віртуального суспільства”, стверджує, що з розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери перетворились на універсальні машини «дзеркальних світів». У кожній підсистемі суспільства утворились паралельні світи, в яких функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення соціуму, наприклад спілкування з персонажами ігор або відвідування всесвітньовідомих музеїв. Процес заміщення реального простору простором віртуальним названо ним віртуалізацією [8].

А. Крокер і М. Вейнштейн позначили “віртуалізацією” новий тип відчуження людини від власного тіла, коли в процесі використання комп'ютера вона начебто втрачає фізичну оболонку і перетворюється на потік електронної інформації, який живить віртуальний капітал [5, с. 25–31].

Модель віртуалізації соціуму М. Паєтау базується на теорії Н. Лумана, в якій суспільство визначається як система комунікацій. Паєтау інтерпретує виникнення гіперпростору Інтернет-мережі як результат використання нових форм комунікації за мети самовиробництва. [6, с. 128 – 143]

У процесі віртуалізації відбувається підміна суспільства кіберпротезом. Кіберпротезування інституціональних форм стає характерною особливістю інших видів віртуальної взаємодії – віртуальних спільнот (корпорацій, розваг, злочинів, співбесід, дискурсів). Унаслідок заміни реального виконання соціальної ролі на симуляцію створюється образ реальних атрибутів інституціональності. Використання технологій віртуальної реальності має соціальний смисл – заміщення соціальної реальності її комп'ютерними симуляціями.

Отже, сутність віртуальності полягає у заміні реальних речей і вчинків образами – симуляціями. Такий процес можна спостерігати скрізь у всіх сферах людського життя, і це надає підстав аналізувати окремі культурні й мистецькі явища в загальному контексті віртуалізації суспільства.

Концепція симуляції розкриває соціокультурний смисл постмодернізму як продовження модерну після його закінчення. Сучасні дискурсивні практики мають великий досвід саме метафорічного використання поняття “віртуальна реальність”. Зокрема, феноменальність цього поняття виявляється тоді, коли ним позначають феномени, які мають близькість логік людської і віртуальної діяльності, хоча прямо не пов’язані з комп’ютеризацією. Наприклад, у Бодрійяра в зв’язку з цим зустрічається метафора “розречевлення” (в значенні “віртуальна реальність”) [7].

Сутність “віртуальної реальності”, за Бодрійяром, полягає в рішучому повороті від знаків, які ховають дещо, до знаків, які приховують, що за ними нічого немає. (“Перехід від знаків, які щось приховують, до знаків, які приховують, що нічого немає, позначає рішучий поворот. Перші відсилають до теології істини і таємниці (до якої ще належить ідеологія). Другі відкривають еру симулякрів і симуляції, коли вже не існує Бога, аби розпізнати своїх, і Страшного суду, аби відділити хибне від істинного, реальне від його штучного воскресіння, бо все вже вмерло й воскресло завчасно. Коли реальне більше не є тим, чим воно було, ностальгія набуває свого повного значення. Інфляція первісних міфів і знаків реальності. Інфляція вторинної істини, вторинної об’єктивності й автентичності” [4, с. 13]). Дефіцит реальності, за Бодрійяром, – це втрата змісту речей і вчинків, їх ціннісного наповнення. Це втрата різниці між знаком-образом і референтом-реальністю. За таких умов цінності в ролі референта необхідні лише як алібі існуючого порядку речей. Дефіцит дійсної референції речей і вчинків до свободи і прогресу компенсується інтенсивною знаковою маніпуляцією. Цим, наприклад, пояснюється перевиробництво символів свободи і прогресу в мас-медіа, в рекламі. На позір симуляція не реальності взагалі, а реальності соціальних інститутів модерну, “розречевлення” суспільства. Воно вказує на заперечення старого і характеризує нове лише як відсутність старого.

За Бодрійяром, симуляція протиставляється репрезентації. Репрезентація виходить із принципу еквівалентності знака і реального, навіть за наявності утопічності еквівалентності, вона є фундаментальною основою. Симуляція, навпаки, виходить з утопічності самого принципу еквівалентності, з радикальної негації (заперечення) знака як цінності, як реверсії (протилежності фіксації) всякої референції. В той час як репрезентація намагається абсорбувати симуляцію, інтерпретує її як помилкову репрезентацію, симуляція включає в себе всю структуру репрезентації, представляючи її симулякром.

Неприборканість матеріального виробництва, прояв симуляції в вигляді стратегії реального, нереального і гіперреального, де реальність замінюється на образи, за якими відсутня будь-яка дійсність і де відбувається підміна реального знаками реального, позначають ситуацію тотальної невизначеності, яка названа Бодрійяром “зануренням в ілюзорне”.

Отже, з позиції соціокультури і філософії постмодернізму віртуалізація сучасної культури супроводжується трансформацією знаків реальності, їх перетворенням на художні симулякри. Але не реальність постмодерністських художніх симулякрів, які копіюють реальність класичного мистецтва, є визначальними для віртуальної культури, а віртуальні артефакти – автономні симулякри, чия ілюзорна реальність відторгає образність і повністю відмовляється від референціальності (“*Ми замінили Logos на логотипи, що вибиті на вогких стінах нашого склепу*” [3, с. 52]).

Яку роль референції відіграють в організації художнього світу? В який зв’язок вони з ним вступають, як взаємодіють? А. Компаньон у книжці “Демони теорії” (з посиланням на статтю Р. Барта “Ефект реальності”) наводить відомий приклад з реалістичним романом “Проста душа” Флобера, де серед інших художніх елементів (коробки, картонки), які виконують характерологічну (конотативну) функцію, лише барометр виступає чистим зображенням реальності, ніби говорить: “Я реальність” [9, с. 135 – 138]. Барт називає його “референційною ілюзією”, яка прив’язує художній світ до реальності. В контексті художньої семантики наведені елементи художнього світу відносяться до художності, а барометр – до повсякденності. Отже, як бачимо, віртуалізація літератури висуває проблему співвіднесеності мовних висловлювань до дійсності, яка має пряме відношення до світомоделюючого потенціалу художнього тексту.

Світомоделюючий потенціал художніх текстів, орієнтованих на віртуальну реальність, визначає насамперед уявна віртуальна камера в руках автора, яка функціонує в режимі надбачення, маніпулює зупиненим часом (коли можна почати все спочатку або прожити “життя навиворіт”), дискретністю буття, всепроникненням, дозволяє толерантне ставлення до вбивства (в тому числі масового), ставиться до нього як до факту, який не має фізичної кінцівки (роман Ф. Бегбеде “Windows on the World”). А іноді (як у більшості романів Б. Вербера) експлуатується одна і та ж сама модель подвійного світу, коли персонажі існують водночас у двох

просторах: (*“Я знаю, що в мене більше немає вибору. Земля перетворилась на маленьку пилинку десь вдалині. <...> Фантастичний світ притягує мене. Континент мертвих – це чорна діра в центрі Чумацького шляху”* [5, с. 12]), один із них вони намагаються вивчити заради конкретних цілей (створення планет, народження життя, змагання з цивілізаціями тощо), а інший залишається місцем їх мешкання (*“Вони роздивлялися поверхню чужої планети скрізь скло скафандрів. Все навколо було сірим. Сіра планета з сірим тунтом, світло-сірою атмосферою і темно-сірим океаном ”* [11, с. 240]).

Часто художній твір стає актом деконструкції як і митцем, так і публікою. Класичні кліше включаються в будь-які комбінації з побутовими предметами і стають знаками, які маркують ці комбінації як художню творчість. Адже наявність знаків художньої творчості – достатня умова для визнання за статусом “мистецький твір”. В умовах культурної симуляції створюється не твір мистецтва, а скоріше за все його образ. Іронічне поєднання стандартних фрагментів, різних художніх технік, побутових предметів, жестів у комбінацію цитат стає головним засобом створення образів віртуального письменника.

Масова література в постмодерністську добу активно розвивається як частина загальної індустрії розваг і квазізнань, орієнтованих на потребу більшості. Масова література ХХ століття, удосконалення якої відбувалось під впливом фотографії, кіно, телебачення, фактично перетворилась на один з експонатів “розречовленого” мистецтва.

Віртуальна реальність з її потрійним смислом ілюзорності, можливості й істинності часто виступає генератором космологічних фантазій, утопій, антиутопій, ідей сучасної транзитної цивілізації, кінця історії, нового синкретизму та інших параметрів, з яких складається загальне уявлення про художню цінність сучасної масової літератури. Віртуальна реальність для сучасного письменника – це насамперед боротьба за популярність своїх творів засобами інформаційної атаки на свідомість читачів. Цінність твору визначається його культурною, тобто суспільною, псевдозначимістю. Процеси створення і сприйняття твору раціоналізуються і стандартизуються, перетворюються на процедури кодування / декодування художньої інформації про цінність. Перетворення твору на цінність відкрило шлях до тиражування його в індустрії масової культури, яка почала відтворювати кодовану художню інформацію, розміщуючи її на дешеві носії – альбоми, репродукції, листівки, пластикові пакети. Тиражування інтелектуального продукту, передавання відомостей

про нього відбувається через Інтернет. Стандартизація, уніфікація художніх практик засобом інституціональних норм стимулює перетворення мистецтва на художнє підприємство (*“Що до винятковості французької культури, <...> то вона полягає в тому, що ми знімаємо неймовірно нудотні фільми, пишемо неймовірно халтурні твори, і взагалі усе, що ми створюємо, – неймовірно педантське та самовдоволене. Слід лише додати, що цей невтішний висновок стосується так само і мого твору”* [1, с. 22]).

Медіалізація сучасної літератури є явищем, тісно пов'язаним із процесом віртуалізації світу. Цей процес, породжений інформаційною природою реклами, її властивістю керувати споживанням, здатністю “всмоктувати індивіда”, надає достатньо підстав вважати, що сучасна літературна книжка за цих умов цілком може перетворитися на рекламну річ для свого автора, – (*“У світі, про який я збираюся вам розповісти, перетравлюють будь-яку критику, заохочують нахабність, платять за доноси, організують провокації. Саме час роздавати Нобелівську премію за Кращу провокацію – я буду кандидатом, якого навряд чи хто переможе”* [3, с. 14]), – або стати віртуальною рекламою себе.

В суспільстві, де в діяльності людей образи важливіше за реальні вчинки, розвиток інформаційних технологій відбувається в напрямку створення систем централізованого правління програмування соціальних процесів за мети майбутньої поведінки об'єкту. В Інтернет-мережі не створюється знання, проте збільшуються можливості здійснення комунікацій. Реклама, в якій бере участь інформація, не стільки передає знання про товар, скільки створює його образ, який мобілізує до афективних конотацій, стимулює розвиток рекламного бізнесу. Створення образу – це маніпулювання знаками, символами, а комунікації – це потоки символів. Інформація – процес створення образу, де головне значення має той, хто повідомляє. Не завдяки знанням, а в процесі комунікації створюється привабливий образ письменника.

За прикладом звернемося до творчості Б. Вербера, якого визнано, за даними ЗМІ, одним із трьох культових письменників світу серед сучасної молоді (поряд з П. Коельо й А. Перес-Реверте), оскільки світовий тираж романів Вербера коливається від десяти до п'ятнадцяти мільйонів примірників щорічно. Зокрема, Інтернет-мережа стала потужним віртуальним простором для подальшої популяризації творчості Вербера у всьому світі. Тут було створено декілька базових Інтернет-сайтів з інформацією про письменника та його творчість, наприклад його

ексклюзивний сайт “Світи Вербера”, де художній матеріал розміщений відповідно до його віртуальної світобудови – “Я / Вони / Ми / Ви” і “Ангели / Мурахи / Знання / Вибране”. Надзвичайно важливим для письменника залишається також і читацький форум, де обговорюються його книжки і визначається рейтинг популярності кожної з них відповідно до віку і статевої приналежності. Адже через нього він отримує можливість оцінювати свою творчість, стежити за реакцією мас-медіа, читацького середовища, офіційної літературної критики. Хоча насправді його цікавить не стільки реакція споживачів, скільки механізм літературного виробництва в цілому – від попиту масового читача і фінансових можливостей видавничих центрів до фактичного розпродажу книжкової продукції в усьому світі та її вдалої презентації на книжкових ярмарках, виставках, вернісажах тощо.

У такий спосіб його творча діяльність демонструє здатність активно і плідно використовувати деякі поширені у віртуальному культурному середовищі футурологічні ідеї, які пов’язані з трансгуманізмом. Тут і заміна людини нанороботом у романі “Останній секрет” (“*В результаті програмне забезпечення штучного інтелекту перетворилось на зібрання мудрості. Мартен і Феніше додали декілька особистих постулатів для людини майбутнього: правила розкриття розуму, закони прийняття різниці, принципи цікавості перед новим, правила висловлювання в діалозі. Достатньо збагачена програма стала електронним несвідомим Мартена*” [13, с. 193]), і набутки популярної в наш час генної інженерії з її спробами порушити основний закон Природи – життя і смерті у романі “Зірковий метелик”), і звернення до питань клонування і реінкарнації у романах “Танатонавти” та “Імперія ангелів” (“*Карма – лаяння. Мені в голову прийшла кумедна думка. Час, можливо, не лінійний, а “лазанічний”. В цьому випадку ми не проживаємо одну інкарнацію, а слідом іншу, а одну інкарнацію. І водночас іншу. Можливо ми проживаємо водночас тисячі життів у тисячах різних епох минулого і майбутнього. І те, що ми сприймаємо за регресії, насправді просто усвідомлення цих паралельних життів*” [10, с. 408]). До того ж, декілька років тому Вербер, захоплений задумом пропагувати футурологію, виступив автором проекту світової футурологічної асоціації, яка мала б об’єднати людей, що мають перспективні ідеї на майбутнє.

— Специфіку сучасної віртуальності визначає також інтерактивність, яка дозволяє замінити мислену інтерпретацію реальним впливом, здатним матеріально трансформувати художній об’єкт. Якщо йдеться

про літературу, то мається на увазі заданий автором гіпертекст, точніше текстопороджуюча система, яка відозмінюється завдяки активності читача, перетворення його на співтворця. Тут йдеться не про герменевтичну множинність тлумачень, а, скоріше за все, її заміну мультивпливом, перетворенням діалогу на чуттєво-вербально-візуальний полілог.

Віртуальна реальність у цьому позначена й авторськими перетвореннями внаслідок контактів з реальним і віртуальним світами (від комп’ютерних проєкцій частин тіла до маніпуляцій просторово-часовими орієнтирами і літературним минулим (“Кожний наркотик має своє місце в літературі: опіум прославили Кокто та Томас де Куїнсі, мескалін – Генрі Мішо та Олдос Хакслі, героїн – Берроуз та Ів Сальг, пейотль зобов’язаний посередництву Кастанеді, ЛСД – Тімоті Лірі та Тома Вольфа, гашишем нашпигований увесь Бодлер, кокаїн – у Брета Істона Елісата Дджея Макінерні, бурбон – в усьому зібранні творів Буковські. Прийшла черга посісти своє місце в Історії Словесності. Це такий піар MDMA” [2, с. 36 – 37])).

В атмосфері загальної віртуалізації і симулякризації, в ситуації “вислизання” реальності і заміни її набором художніх й автономних симулякрів, людина інтуїтивно звертається до того, що не викликає в неї сумніву – до власного тіла. Масова література не ставить за мету вдосконалити людину, а лише поширює її чуттєву сферу, дозволяє їй пережити нові відчуття. Як результат, людина трансформує і збагачує власний візуальний і тілесний досвід: “Я існую, значить не симулякр, не фантом, а живе тіло!”

ЛІТЕРАТУРА

1. Бегбеде Ф. Windows on the World. – Харків: Фоліо, 2006 – 282 с.
2. Бегбеде Ф. Історійки під екстезі. – Харків: Фоліо, 2004. – 126 с.
3. Бегбеде Ф. 14,99 €. – Харків: Фоліо, 2004. – 256 с.
4. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. – К.: Вид-во Соломії Павличко “ОСНОВИ”, – 2004. – 230 с.
5. Крокер А., Вайнштайн М.А. Политическая экономия виртуальной реальности: пан-капитализм // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 3. Виртуальные реальности и современный мир. – М., 1997. – С. 25–31.
6. Луман Н. Глобализация мирового сообщества: как следует системно понимать современное общество // Социология на пороге XXI века: новые направления исследований. – М., 1999. – С. 128–143.

7. Baudrillard J. L'illusion de la fin ou la greve des evenements. – Paris, 1992. – 171 p.
8. Buhl A. Die virtuelle Gesellschaft. Okonomie. Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. – Opladen, 1997. – 312 s.
9. Compagnon A. Le Demon de la theorie: Litterature et sens commun. – Paris: Seuil, 1998. – 311 p.
10. Werber B. L'Empire des anges. – Paris: Albin Michel, 2000. – 416 p.
11. Werber B. Le Papillon des étoiles. – Paris: Albin Michel, 2006. – 256 p.
12. Werber B. Les Thanatonautes. – Paris: Albin Michel, 1994. – 464 p.
13. Werber B. L'Ultime secret. – Paris: Albin Michel, 2001. – 409 p.

ВИМОГИ ДО РУКОПИСІВ

Наукова стаття подається до друку в завершеному вигляді відповідно до вимог ВАК України (див. “Бюлетень ВАК України”. – № 1. – 2003; № 2. – 2008).

Мова статті – українська, російська, англійська

Обсяг статті – 8–12 повних сторінок.

Правила оформлення текстових матеріалів для публікування

• **Файл статті (назва файлу – прізвище автора латиною, напр. **Ivanenko**)** містить відцентровану назву, набрану великими літерами жирним шрифтом (розмір шрифту 12) мовою рукопису; можливі уточнення набирають дрібнішим кеглем **також жирним шрифтом**;

• під цим у центрі прямим світлим шрифтом ім'я (повністю) та прізвище автора;

• нижче – назву навчального закладу чи наукової установи.

• далі подаються три анотації (не більше 500 знаків кожна) українською, російською та англійською мовами з ключовими словами після кожної анотації. Анотації та ключові слова подаються шрифтом 10 Times New Roman.

Наприклад:

СОН ЯК ПРИНЦИП ОРГАНІЗАЦІЇ ХУДОЖНЬОГО ПРОСТОРУ

(на матеріалі повісті Е. Берджеса “Довгий шлях до чаювання”)

Мирослава ПЕТРЕНКО

Київський національний лінгвістичний університет

Текст анотації українською мовою

Ключові слова:

Текст анотації російською мовою

Ключевые слова:

Текст анотації англійською мовою

Key words:

Текст статті

ЛІТЕРАТУРА

Вимоги до технічного оформлення статті:

• текст друкується через 1,5 інтервали. Шрифт набору Times New Roman Суг, кегль 12 pt;

• якщо Ви використовуєте в цитатах, посиланнях шрифти, відмінні від Times New Roman Суг, будь ласка, надішліть їх електронний варіант;

• всі поля – ліве, праве, нижнє верхнє – 1,5 см;

• відступ від абзацу – 5 знаків (1,25 см);

• текст набирається без переносів, на всю ширину сторінки;

• ключові поняття, цитати – курсивом;

• цитати і визначення (дефініції) слів беруться у лапки. Необхідно використовувати прямі лапки (парні – “...”);

• пропуски у наведених цитатах потрібно позначати <...>;

• підрядкові виноска не допускаються;

• потрібно розрізняти символи дефісу (-) та тире (–);

• пробіл обов'язковий між ініціалами та прізвищем, буквою та цифрою.

Після основного тексту наводиться **список використаних джерел**, включаючи довідкові, в **алфавітному порядку**.

Назва **ЛІТЕРАТУРА** набирається жирним шрифтом без відступу від лівого поля.

Бібліографічний опис повинен відповідати вимогам ВАК України (“Бюлетень ВАК України”. – №3. – 2008. – С. 9–13).

Наприклад:

1. Августин Святий. Сповідь. / Пер з латини Ю. Мурашка. – К.: Основи, 1996. – 319с.

2. Попова Е. О лингвистике нарратива // Филологические науки. – 2001. – № 4. – С. 88–92.

3. Співак Г. Ч. Чи може підпорядковане промовляти? // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М. Зубрицької. – Львів: Літопис. 1996. – С. 714–719.

4. Said, Edward. Orientalism. Western Conception of the Orient. – L. – N.-Y.: Penguin Books, 1991.