

4. Матеріальні артефакти як об'єкти культурологічного дослідження є не проявами філософських онтологічних категорій «матеріальне» й «ідеальне», а саме: матеріальними проявами культури — яку б природу вони не мали, до якої б сфери культури не належали.

Список літератури

1. Красноглазов А. Б. Функционирование артефакта в культурно-семантическом пространстве : дисс. ... доктора философских наук: 17.00.08 / А. Б. Красноглазов. — М., 1995. — 290 с.
2. Яковенко Ю. И. Проблема артефакта в социологии (историко-теоретический анализ) : дисс. ... доктора социологических наук: 22.00.01/ Ю. И. Яковенко. — К., 1996. — 446 с.
3. Cole M. Socio-cultural-historical psychology: some general remarks and a proposal for a new kind of cultural genetic methodology // Sociocultural studies of mind (edited by James Wertsh, Pablo del Rio, Amelia Alvarez) / Michael Cole — 1995. — 187–215 p.
4. Wartofsky M. W. Models (Representations and the scientific Understanding) / M. W. Wartofsky. — Boston-London, 1979 — 508 p.
5. Новиков А. М. Докторская диссертация : Пособие для докторантов и соискателей ученой степени доктора наук / А. М. Новиков — 3-е изд. — М.: Эгвес, 2003. — 120 с.
6. Багдасарьян Н. Мир человека как культура / Н. Багдасарьян, А. Литвинцева // Культурология. — М.: Высшая школа, 1994. — С. 120–147.
7. Мах Э. Познание и заблуждение. Очерки по психологии исследования / Эрнст Мах. — М.: Бином. Лаборатория знаний, 2003. — 456 с.
8. Оствальд В. Натур-философия: Лекции, читанные в Лейпцигском университете / В. Оствальд. — Пер. с нем. — М.: URSS, 2006. — 340 с.
9. Федосин С. Основы синкретики: Философия носителей / С. Федосин. — М.: Едиториал, 2003. — 464 с.
10. Клейн Л. С. Археологические источники: учебное пособие / Л. С. Клейн. — Л.: ЛГУ, 1978. — 116 с.
11. Соколов Э. Духовная культура и становление человека / Э. Соколов. — Л.: ЛГИТМиК, 1972. — 368 с.
12. Миролюбова Р. Вещная среда как феномен культуры / Р. Миролюбова. — Саратов: Изд-во Саратовского ун-та, 1986. — 140 с.
13. Каган М. Художественная культура как система / М. Каган // Вопросы социологии искусства. — Л.: ЛГИТМиК, 1980. — С. 75–81.
14. Кармин А. Культурология / А. Кармин. — СПб.: Лань, 2004. — 928 с.

Надійшла до редколегії 19.11.2013 р.

УДК [82.09+791+004.946]: 794.08

А. Ю. БОРОВА

ЖАНРОВІ ОЗНАКИ СУЧАСНИХ ТВОРІВ ЗІ СТРУКТУРОЮ «КВЕСТ»

Розглядаються сучасні твори літератури, кіно, комп'ютерні ігри, що мають структуру квест. Виявлено й визначено важливі структуротвірні та змістові елементи сучасної структури квест.

Ключові слова: структура квест, квест-хронотоп, герой-квестор, ігрове начало.

Рассматриваются современные произведения литературы, кино, а также компьютерные игры, имеющие структуру квест. Выявлены и определены важные структурообразующие и смысловые элементы современной структуры квест.

Ключевые слова: структура квест, квест-хронотоп, герой-квестор, игровое начало.

This works of literature, film and computer games which have the structure quest are examined. Important structure and semantic elements of the modern structure of the quest are identified and defined.

Key words: structure of the quest, the quest-time-space, the hero-questor.

Характерною ознакою сучасного мистецтва є складний синтез різних напрямів. Вийшли друком твори, побудовані за схемою, що передбачає пошук певного об'єкта, в процесі якого герої вирішують складні завдання і долають різні перешкоди. Така схема має назву «квест». Слово «квест» є калькою з англійської мови і перекладається як «пошук». Будь-яка художня творчість є вираженням особистого світосприйняття автора і відображенням змін у соціумі. Вивчення й аналіз художніх творів, кінофільмів, різних ігор, що мають в основі своїй схему «квест», є актуальним, оскільки дозволяє охарактеризувати зміни, що відбуваються в сучасному культурологічному просторі.

Сучасний квест реалізується у двох напрямках: 1) літературному, 2) комп'ютерно-ігровому. Комп'ютерні ігри — новий жанр, який має коротку історію. Комп'ютерні ігри-квести, що ініціювали створення не тільки ігрових, але й навчальних програм з відповідною структурою, вперше виникли в середині ХХ ст. Квест у сучасному віртуальному просторі — це міська, екстремальна або комп'ютерна гра, яка має в основі пошук певного об'єкта, що супроводжується пригодами і труднощами. Елементи комп'ютерної гри наявні в різних жанрах художньої творчості, наприклад, у шоу, кінематографі, де можлива підміна актора віртуальним дублікатом, використання комп'ютерним способом вибудованого простору та ін. Ігри, створені з розповідною метою, до яких належить і квест, завжди використовують виразні драматургічні засоби. Письменники тільки починають опановувати новий віртуальний світ, а розробники ігор не завжди добре уявляють можливості художньої літератури.

Наприкінці ХХ — початку ХХІ ст. вийшли друком романи, створено кіносценарії, що мають структуру квест. У методиках літературних бестселерів набули застосування елементи технологій виробництва сучасних кіносценаріїв. Деякі дослідники, наприклад Олександр Балод, вважають, що співавторами такого літературного твору можуть бути кіно- і телережисери, розробники комп'ютерних ігор,

учені та коментатори, творці серіалів, музейні працівники [2]. Їх діяльність — інтерактивні продовження літератури, роману в інших формах культури і сферах життя. У сучасному мистецтві виникло незвичайне явище — «новелізація» комп'ютерних ігор (створення на їхній основі романів), як наприклад, сталося з грою «Myst», створеною братами Міллерами в 1993 р. На основі сюжету цієї гри в 1994 р. Райан Міллер і англійський письменник Девід Уінгроув створили повноцінний роман, який був опублікований 1 січня 1995 р. в Нью-Йорку.

Дослідженню комп'ютерних технологій як соціокультурного феномену сучасної цивілізації та взаємопроникненню їх у різні сфери життя і культури в останнє десятиліття присвячені численні дослідження. Зокрема, 2004 р. захищено дисертацію Л. П. Тимофеевої на тему «Комп'ютерні ігри як фактор набуття символічного досвіду», у 2005 р. — дисертація К. В. Яблокова «Комп'ютерні історичні ігри 1990-х — 2000-х рр.: Проблеми інтерпретації історичної інформації». У цій роботі автор розкрив феномен історичної комп'ютерної гри в інформаційно-культурному контексті. У 2008 р. І. І. Югай досліджувала комп'ютерні ігри і захистила дисертацію на тему «Комп'ютерна гра як жанр художньої творчості на зламі ХХ-ХХІ ст.». У 2009 р. в Санкт-Петербурзі була захищена дисертація І. Є. Гутмана на тему «Віртуальні комп'ютерні ігри», в якій автор розглядає віртуальну комп'ютерну гру як специфічний феномен сучасної інформаційної культури, багатфункціональне явище. Дисертаційне дослідження А. А. Ковальова на тему «Телебачення як історико-культурний феномен» розглядає явища квесту як один із типів реаліті-шоу. У дисертації Ф. А. Катаєва «Російська проза в епоху Інтернету: трансформації в поезію», яка захищена в 2012 р., вивчається вплив ІТ-технологій на літературу й авторське сприйняття, виникнення нових форм у літературі.

Синтез різних напрямів у мистецтві — це визначальна особливість сучасності, і сучасний квест не є тільки літературною або ігровою структурою. Сучасне розуміння квесту як жанру ігрового й літературного зумовлене розвитком технічних засобів і комп'ютеризацією суспільства. У сучасному суспільстві, на відміну від середньовічного, поняття морального і релігійного квесту має переносне значення духовного розвитку та становлення особистості. Сучасний квест як культурологічне явище має свої структуротвірні та значеннєві елементи, дослідження яких і є метою статті.

У процесі дослідження сучасної структури квест та її особливостей застосовувалися системний та порівняльний аналіз для вивчення існуючих теорій з означеного питання і виявлення загальних елементів структури квест у різних сферах культури та літератури. Метод структурного аналізу вможливив виявити загальні універсалії та визначити закономірності їх взаємодії.

Поняття гри сформулював відомий нідерландський історик культури Хейзинга в праці «Людина, яка грає». На його думку, гра — це певна вільна діяльність, яка сприймається як не пов'язана з повсякденним життям, але здатна захопити гравця. Ця діяльність проходить в особливому просторі та часі, впорядкована відповідно до певних правил і викликає до життя громадські об'єднання, оповиті таємницею, або підкреслює незвичайність щодо інших одягом або виглядом [5].

Наявність сукупності цих ознак у літературному, кінематографічному творі або комп'ютерній програмі пропонуємо вважати ігровим началом і розглядати його як одну з ознак квесту в різних творах, які визначаються як квест-твори.

Перегляд фільму, читання роману, гра на комп'ютері або в команді в умовах міста відбуваються за бажанням і обмежуються умовами тимчасової сфери діяльності людини. Зважаючи на ці важливі чинники, можна сказати, що перші дві ознаки ігрового начала будуть наявні в усіх творах. Розглянемо докладніше інші.

Будь-яка комп'ютерна гра, наприклад, гра-квест «Myst», обмежена комп'ютерним простором і певним часом, витраченим гравцем для проходження всіх точок, рівнів гри. Ігровий процес (геймплей) завжди має свої параметри і правила, які гравець не порушує, тому що в іншому разі гра не може бути продовжена. Так, у зазначеній грі гравець (геймер) повинен пройти певний шлях на острові, відшукати необхідні сторінки і додати їх до шуканих книг. Кожний наступний крок можливий, якщо попередній виконаний відповідно до правил гри. Наявність відособленості, вираженої в таємничості, залежатиме від сюжету, розвиток якого створює певне напруження в процесі гри. У грі «Myst» гравець зустрічає містичних героїв, які замкнені в книги, і для їхнього звільнення гравцеві необхідно вирішувати головоломки. У фіналі геймер повинен зробити вибір у складній ситуації, від рішення якого залежатиме результат гри.

Децо інакше ігровеначало реалізується в кінематографі. Він безпосередньо пов'язаний з таким поняттям, як хронотоп. Хронотоп художніх творів є однією з найцікавіших деталей, пов'язаних з ігровим початком. Необхідно мати на увазі, що будь-який фільм містить такі важливі елементи, як обмеженість у часі та просторі, оскільки ми розглядаємо не час і простір, реальні для глядача, а внутрішній художній простір кінофільму, який, подібно до внутрішнього простору літературного художнього твору, має свої параметри, структуру, а також хронотоп.

У фільмах зі структурою квест простір, як і час, має два пласти: простір, реальний для героїв, і простір, у якому герої здійснюють пошук (назвемо цей простір простором квесту). Простір квесту може бути замкненим і обмеженим одним місцем, наприклад, містичний острів, на який потрапляють герої серіалу «Lost». Інший варіант

представлений у фільмах про пригоди Індіани Джонса режисера Стівена Спілберга або у фільмі «Скарб нації» режисера Джона Тертелтауба. У них простір квесту відкритий і є певним заданим маршрутом, яким рухається герой. Такий маршрут може передбачати міста однієї або декількох країн, або рух може відбуватися в межах одного міста. Кожний простір квесту поділяється на дрібніші відрізки шляху.

На думку М. Бахтіна, провідним у художньому хронотопі є час [8]. Сприйняття часу в сучасному світі неоднозначне. Якщо на початку ХХ ст. суспільство зверталось до майбутнього, то з кінця ХХ ст. ставлення до майбутнього трансформувалося і втратило свою привабливість: зміни не сприймаються як зміни на краще і майбутнє викликає занепокоєння. Але водночас відбувається звернення суспільної свідомості до минулого. Один з дослідників Алейда Ассман вважає, що оновлена і посилена увага до минулого є характерною ознакою нашої епохи [1]. Причини та мотиви такого інтересу можуть бути різними, але Ассман відзначає, насамперед, ностальгію (бажання зберегти культурний ресурс минулого) і поняття травми (невеликої душевної рани). Цікаво, що у вітчизняних кінофільмах-квестах початку ХХІ ст. дуже часто минуле повертає нас до Великої Вітчизняної війни, і це підтверджує теорію А. Ассмана про травму як причину звернення до минулого. Це такі фільми: «Ми з майбутнього» (режисер А. Малюков), «Ми з майбутнього 2» (режисери А. Самохвалов, Б. Ростов), «Зоннентау» (режисер К. Оганесян), «Туман» (режисери І. Шурховецький, А. Аксьоненко), «Туман 2» (режисер І. Шурховецький). Інакше представлено час в американському кінематографі. Наприклад, у серіалі «Lost» (режисери Джек Бендер і Джей Джей Абрамс) використані вставні новели, що розповідають про минуле кожного з тих людей, котрі залишилися на острові, в яке вони періодично потрапляють. Часові періоди тут обмежені нашим століттям. Окремо розказано історію двох героїв, що уособлюють Добро і Зло. У цій вставній новелі часові рамки розширені від початку Світу і до сучасності. У трилогії про Джека Хантера минуле представлено глибокою старовиною, а в екранізаціях романів Дена Брауна — Середньовіччям.

Таким чином, герої фільмів-квест діють у реальному для себе світі й у просторі квесту, який може перебувати в іншому часовому періоді. Цей часовий період можна позначити як час квесту. Час і простір квесту пропонуємо вважати квест-хронотопом. Усі дії робить героя у квест-хронотопі зумовлені правилами прийнятої ним гри-квесту.

Хронотоп у художньому творі безпосередньо пов'язаний із сюжетом. Сучасна вітчизняна та зарубіжна кіноіндустрія створила достатньо багато фільмів зі структурою квест і різними сюжетами: конспірологічними (екранізації романів Дена Брауна), детективними (серіал «Гранд Готель»), пригодницькими («Золото Глорії»), містичними (серіал «Lost») та ін. Сюжет у фільмах зі структурою квест побудований за вже відомою схемою, що визначає рух сюжетних ліній не тільки

в комп'ютерній грі, фільмі, але й у літературних творах типу квест: загадка — роздуми розгадка дія глухий кут і нова загадка і т. д. Розвиток головної сюжетної лінії визначає момент кульмінації найвищої точки напруження.

Часто ігрове начало виявляється в необхідності для героя зіграти чужу роль. Герої фільмів зі структурою квест приймають певні правила гри. Наприклад, у трилогії сценариста Кевіна Мура і режисера-постановника Террі Каннінгема про Джека Хантера перша частина починається з проникнення Джека Хантера до приватного музею і крадіжки дошки з угаритськими письменами. Тут археолог Хантер виконує роль злочинця, розуміючи, що тільки така маска дозволить йому здобути цінний артефакт. Глядач з перших кадрів уведений в оману рольовою функцією головного героя. Друга частина трилогії починається з розкопок у Єгипті та виявлення таємничого обеліска, а також подальшого театралізованого шоу, своєрідної гри, яка викликає паніку в археологічній експедиції. Таке шоу відразу занурює глядача в незвичайну і таємничу атмосферу минулого.

У фільмі режисера Олексія Колмогорова «Золото Глорії» (2013) головні герої приїжджають до Гавани як звичайні туристи. Глядач бачить кожного з героїв у реальному для них життєвому просторі. Для всього сучасного ім світу ці герої туристи, які прибули до Гавани, і тільки для глядача стає зрозумілим, що вони шукачі скарбів, тобто герої виконують роль шукачів скарбів уже в просторі та часі квесту. У цьому прикладі спостерігається відмінність часу реального простору героїв від часу простору квесту, який зміщений у 1673 рік. У таких квестах наявна специфічна патологія часу або неможливість поділу минулого і сьогодення, що викликає у свідомості героїв довготривале перебування минулого в сьогоденні. Таке зміщення дуже добре представлено в літературних романах-квестах з конспірологічним сюжетом, наприклад, у романах Хорхе Моліста «Кільце. Спадщина останнього тамплієра», «Повернення катарів», у книзі Валеріо Масімо Манфреді «Вежа самотності», у творі Грега Луміса «Таємниця Аркадських пастухів» та ін.

Розглядаючи твори-квест у літературі, необхідно відзначити, що структуротвірні елементи тут мають свої особливості. Наприклад, хронотоп у романах зі структурою квест і конспірологічним сюжетом має особливу ознаку часу квесту — різномірні просторово-часові поля, про які на початку ХХ ст. писав Д. В. Данн [7]. Головна ідея теорії Джона Вільяма Данна полягала в існуванні ілюзії часу в статичному світі, що виникає завдяки безперервній зміні уваги спостерігача. Відповідно до теорії Данна, існує ієрархія спостерігачів і просторово-часові рівні, які можуть перебувати всередині однієї свідомості, виявляючись в особливих її станах, наприклад, уві сні. Система Данна — це своєрідна система дзеркал, що відбиваються одне в одному.

Подібний хронотоп представлений у романі Хорхе Моліста «Кільце. Спадщина останнього тамплієра» [9]. Головні герої, що діють в епоху Середньовіччя, мають дзеркальне відображення, або, якщо можна так сказати, реінкарнуються в сучасному світі. Головна героїня Кристина, проходячи через випробування минулого, є своєрідним спостерігачем за своїм дзеркальним відображенням у минулому. Таке спостереження відбувається в стані сну. Щоразу, засинаючи, Кристина бачить реальні картини з минулого, де бере участь її дзеркальне відображення. У процесі розвитку сюжетної лінії драматичні події з минулого життя приходять до Кристини не тільки уві сні, але й коли вона бачить картини, ікони, храми усе, що пов'язане з історією та подіями того часу. Такий патологічний зсув часу посилює напруження і кульмінацію. Простір квесту в романах-квест із конспірологічним сюжетом використовує сакральні центри, такі як Єрусалим, Рим, Ватикан, Константинополь. Єрусалим сприймається в досліджуваних художніх творах як центр світу, а Рим протиставлений Єрусалиму. Ватикан постає перед читачем як найпотужніша релігійна структура сучасного часового пласта. Константинополь показаний не так яскраво й однозначно, як інші сакральні точки, але читач дізнається про життя міста з розповідей лицарів-хрестоносців, зі спогадів мандрівних героїв-одинаків. Решта міст у реальній часовій площині таких романів узагалі не помітна для читача. Отже, досліджуючи хронотоп таких літературних творів, можна дійти висновку, що простір квесту і час квесту виявляються важливіші для героїв, ніж їхні реальні час і простір. Час квесту в літературних творах з конспірологічним сюжетом має визначну особливість систему різнорівневих полів.

Складна синтетична модель квест-хронотопу й ігрове начало нерозривно пов'язані з основним сюжетом твору. У творах, побудованих за структурою квест, можуть бути реалізовані різні сюжети. Наприклад, американський серіал «Lost» має головну сюжетну лінію — містичну, основою трилогії про Джека Хантера, так само як в основі романів Валеріо Массімо Манфреді та Дена Брауна, є конспірологічний сюжет, а серіал А. Колмогорова «Золото Глорії» це квест з пригодницьким сюжетом. Серіал К. Оганєсяна «Зоннентау» або фільм А. Малюкова «Ми з майбутнього» мають в основі філософсько-психологічний сюжет. А в іспанському серіалі «Гранд Готель» (2011) режисерів К. Седеса, С. Квіра і Х. Санчеса-Кабесудо майстерно представлена детективна сюжетна лінія.

Літературні твори та фільми, що мають структуру квест, будуються за такою схемою. Початок дії або розвиток сюжету створено таким чином, що герой виявляється залученим з власної волі до певного ігрового поля, яке обмежене рамками складного хронотопу. Протягом усього періоду гри герою пропонуються різні загадки, що додають таємничості й потребують вирішення. Правила, за якими

грає герой, відрізняються від правил, які існують і прийняті в його реальному світі. Кожен крок на шляху до чергового рішення або розгадки посилює напруження, що веде до катарсису героя-квестора або кульмінації гри. Ця схема є структурною моделлю твору-квест.

Сюжет завжди визначає тип героя твору. Так, у квестах-детективах, можливо, не буде звернення героя до давнього чи віддаленого минулого, може не виявлятися патологічного зміщення часу, основний акцент буде зроблено на розвиток сюжету за вже викладеною схемою. Відповідно квестор, радше за все, матиме чудову логіку, інтуїцію, глибокі знання в якійсь галузі, здатність до аналізу. Якщо сюжет квесту конспірологічний, то необхідний квестор з глибокими знаннями як у лінгвістичній, так і в історичній, культурологічній, релігійній сферах, зазвичай, хронотоп таких творів передбачає і наявність сакральних місць (Єрусалим, Рим, Константинополь), і стародавні часові періоди, і переміщення в часі.

Проте в усіх випадках, потрапляючи в складні й небезпечні ситуації, герої фільмів, як і герої романів або ігор, виконують свою місію-квест заради порятунку суспільства, своєї душі, людей. Серед завдань квестора не просто знайти важливий об'єкт або артефакт, а й пережити катарсис. Духовно-моральне очищення, становлення квестора є невід'ємною частиною місії героя.

Герой-квестор має певні риси, які відрізняють його від інших літературних типажів. Сучасному квестору притаманні лицарське благородство і безстрашність, які поєднуються з глибокими знаннями в галузях культури, науки та літератури. Здебільшого сучасний квестор знає не одну європейську мову, розумний, спритний, цікавий для оточення своєю незвичністю в чомусь. Такі Джек Хантер та Індіана Джонс, герої однойменних серіалів, професор Ленгдон з творів Дена Брауна і герої фільму «Золото Глорії». Зазвичай, професія сучасного героя-квестора, пов'язана з минулим: Індіана Джонс і Джек Хантер були археологами, Харальд з фільму «Зоннентау» історик, а Ленгдон з романів Дена Брауна знавець релігійної символіки. Квестор обов'язково має виконати якусь місію. Кристина з роману Хорхе Моліста повинна розкрити сімейну таємницю каблучки, яку отримала в подарунок. Джек, Соєр і Джон Локк із серіалу «Lost» не просто шукають можливість покинути дивний острів, а й намагаються вирішити моральні проблеми, що виникли на острові серед людей, беруть на себе відповідальність за тих, хто опинився в складному становищі, стають лідерами. Спокутувати свою провину перед Батьківщиною, перед пам'яттю полеглих ось місія, яку виконує Харальд з кінофільму «Зоннентау».

Отже, можна підсумувати:

- структуротвірними елементами для романів, фільмів, комп'ютерних ігор-квест є ігрове начало, складний хронотоп, сюжетність, особливий тип героя;

- усі структуротвірні елементи взаємопов'язані і складають єдину схему, за якою побудовані твори-квест;
- ігрове начало посилено у фільмах і комп'ютерних іграх;
- хронотоп у літературних творах-квест з конспірологічним сюжетом ускладнено системою різнорівневих полів;
- герою-квестору притаманні елементи лицарства, глибокі знання в різних галузях науки і культури, котрий уміло використовує новітні досягнення та технології точних наук інженерно-технічного профілю;
- кожен герой-квестор, здійснюючи свою місію, проходить через катарсис.

Безумовно, немало питань залишилося за рамками цієї статті і потребують більш пильної уваги та дослідження. Націкавішими є такі з них:

- - визначення схеми структури квест і можливість побудови актантної універсальної моделі квест;
- - вплив типу сюжету на характер героя-квестора і хронотоп;
- співвідношення квест-хронотопу і реального часу та простору в художньому творі;
- вплив явища квесту на сучасний соціум.

Список літератури

1. Ассман А. Трансформації нового режиму часу [Електронний ресурс] / Алейда Ассман ; пер. с англ. Вл. Кучерявіна под ред. А. Скидана // Новое литературное обозрение. — 2012. — № 4 (116). — Режим доступа : <http://www.nlbooks.ru/node/2522>. — Заглавие с экрана.
2. Балод А. Кризис жанра, Ортега-и-Гассет и роман-андрогин [Електронний ресурс] / А. Балод // Сетевая словесность. Критика и анализ текста. 2005. — Режим доступа : <http://www.netslova.ru/balod/ra.html>. — Заглавие с экрана.
3. Милушченко В. Квесты: эволюция жанра [Електронний ресурс] / В. Милушченко // Лучшие компьютерные игры. — 2005. — № 4. — Режим доступа : <http://www.lki.ru/text.php?id=483>. — Заглавие с экрана.
4. Тоффлер Э. Шок будущего / Э. Тоффлер; [пер. с англ. Е. Руднева, Л. Бурмистрова, К. Бурмистрова и др.]. — М.: АСТ, 2002. — 557 с.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга [пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова]. — СПб : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
6. Лотман Ю. М. Структура художественного текста / Ю. М. Лотман — СПб.: «Искусство — СПб», 1998. — 288 с.
7. Данн Д. У. Эксперимент со временем / Д. У. Данн [пер. с англ. Т. Целевой]. — М.: Аграф, 2000. — 224 с.
8. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе / М. М. Бахтин // Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики / М. М. Бахтин. — М.: Худ. лит., 1975. — С. 234—407.
9. Молист Х. Наследие последнего тамплиера. Кольцо / Х. Молист ; [пер. с исп. И. П. Бабкина]. — М.: АСТ, 2006. — 350 с.

Надійшла до редколегії 23.10.2013 р.