

Н.В. БАРКОВСКАЯ

Уральский государственный педагогический университет

ОБРУЧ И ЛАБИРИНТ

(ХАРАКТЕР СИМВОЛИКИ В МОДЕРНИЗМЕ И ПОСТМОДЕРНИЗМЕ)

Проследив развитие мотивов в диахроническом аспекте, можно выявить характер трансформации их семантики и функций. Многие произведения современной литературы «цитатны» по отношению к литературе начала XX в. Следовательно, сопоставительный анализ соответствующих текстов даст материал для уточнения проблемы соотношения модернизма и постмодернизма. (Напомню, что существуют две точки зрения на эту проблему: 1) «пост» – означает преемственность, т.е. новый модернизм продолжает модернизм исторический; 2) «пост» – означает принципиально новое качество новейшей литературы).

Символ обруча фигурирует в рассказе Ф. Сологуба «Обруч» и в рассказе В. Пелевина «Сарай номер XII». Первый из авторов традиционно считается выразителем самой сущности русского декадентства, второй – представитель современного постмодернизма. Сравним избранный символический мотив в их произведениях.

Рассказ Ф. Сологуба «Обруч» входит в цикл «Недобрая госпожа». Обруч – единственный предмет в этом рассказе, обозначенный уже в заглавии. Такая акцентированность определяет повышенную семантическую нагруженность данной предметной детали. Рассказ состоит из семи маленьких главок. В первой и последней преобладает зона безличного повествования, центральные главки (вторая – шестая) раскрывают сознание героя, через формы косвенной речи, не оформленный знаками препинания монолог героя, через вторжение голоса героя в зону автора, например: «Дитя, – детей за вихор треплют? Игра – баловство, поди? Ребята, известно, баловники»¹ – особенности лексики и синтаксиса свидетельствуют о том, что это речь именно героя. Таким образом, в рассказе присутствуют две точки зрения на обруч – автора-повествователя и героя.

Рассмотрим сначала, как воспринимает обруч герой. Его позиция воплощает принцип «творимой легенды», характерный и для самого Ф. Сологуба, прямо заявленный в начале романа «Творимая легенда»: «Беру кусок жизни, грубой и бедной, и творю из него легенду, ибо я –

¹ Сологуб Ф. Собр. соч.: В 6 т. Т. 1. – М., 2000. С. 639. Далее страница указывается в тексте статьи.

поэт»². Завязка сюжета содержится в первой и второй главках: весенним утром бедно одетый старик увидел, как по улице шли нарядная, молодая дама и ее четырехлетний сын, «веселый да румяный». Мальчик катил обруч, большой, новый, ярко-желтый, и его переполняла радость. Обруч – это игрушка, подарок, т.е. нечто особенное; игра же, как показал Й. Хейзинга, это область свободы для человека, протекает в особом игровом пространстве и времени, обособленном от повседневности, игра самоценна и эстетически окрашена. Ближайший смысловой контекст обруча в рассказе – заботливая и добрая мама, детство, весна, раннее утро, веселое солнце, чистота и первозданность мира. Обруч в начале рассказа можно интерпретировать как символ полноты бытия. Для убого старика этот обруч – чудесное видение идеального в мире реальном (он *вдруг, однажды* его увидел и больше не встречал). Игрушка поразила воображение старика: «Старик смотрел на мальчика тусклыми глазами и усмехался», он не понимал чего-то, ему было странно. «Неясные, медленные» мысли ползли в его голове, «зависть томила его». С детства герой знал только нищету, заботу, злобу. Всю жизнь проработал он на фабрике, где шумят фабричные колеса, скользят с колеса на колесо бесконечные ремни; люди, как призраки, копошатся в пыльной мгле. Фабричные колеса можно рассматривать в качестве символа земной неволи и замкнутости, бесконечного однообразия, железного круга, оковавшего существование.

Старик начинает жить мечтой. Творит свою легенду, представляет себя счастливым ребенком, с ласковой мамой и веселым обручем. Но это *«неподвижная»* мечта, она *«мерещится»* старику. Нужен был предмет-инициатор, благодаря которому ожила бы мечта. И старик находит грязный обруч от старой бочки, своеобразный дубликат того, золотого. Он несет никому не нужную вещь домой, *«крадучись»*, *«трепетно»*, *«стыдливо улыбаясь»*. Магический предмет преображает его жизнь. По утрам старик уходит в лес, чтобы катать обруч. Вместо города его окружает лес, вместо пыли – роса, мгла сменяется светом, утомительная работа – игрой. Меняется внешность героя: если раньше упоминались лысая голова, беззубый рот, тусклые глаза, то теперь – *засмеялся, побежал, засиял, радостно улыбался*. *«Чудилось ему, что он мал, нежен и светел. Чудилось ему, что за ним идет мама, смотрит на него да улыбается. Как ребенку, первоначально, свежо стало ему»*. Обруч символизирует цельность бытия и личности героя, ставшего не таким, как все. А. Ханзен-Леве отмечает, что символика мандалы выражает архетип самости, т.е. центрирования диссоциирован-

² Сологуб Ф. Творимая легенда. – М., 1991. С. 16.

ных сфер самости в процессе индивидуации³. Обруч для старика – своего рода мировое колесо, означающее вечную и бесконечную жизнь, единство макрокосма и микрокосма.

Обруч выступает как аналог Уробороса, древнего символа бессмертия и самообновления, космического кругового движения. Катящийся обруч поворачивает жизнь вспять, возвращает к истокам. Старик чувствует себя ребенком; но, поскольку настоящего детства у него не было, то рекурсивное движение осуществляется не по кругу, а по спирали. В далеком детстве старик был несчастлив, теперь умирает счастливым, ясно улыбаясь: «...и он тоже был ребенком, и смеялся, и бежал по свежей траве..., – и за ним смотрела милая мама».

Однако кроме сознания героя, в рассказе выражена и точка зрения автора-повествователя. Он руководствуется не принципом «творимой легенды», а принципом «мистической иронии». Суть этого принципа изложена Ф. Сологубом в статьях «Мечта Дон-Кихота (Айседора Дункан)», «Демоны поэтов», «Искусство наших дней». Старик говорит миру «лирическое нет», автор говорит миру «ироническое да», пытается в грубой Альдонсе полюбить Дульсинею: «Подойти покорно к явлениям жизни, сказать всему да, принять и утвердить до конца все являемое...»⁴. Но такое «утверждение» связано с ироническим острашением, гротескным деконструированием обыденности.

В отличие от циклического развертывания сюжета жизни героя, сюжет повествования организован линейно, как отрезок прямой, с четко фиксированным началом («однажды» старик увидел) и концом («И ничего больше не случилось»).

Повествователь видит и героя, и обруч со стороны. Семь главок текста составляют трехчастную композицию. Первая часть (главка первая) – в зоне сознания автора-повествователя, вторая часть (главки 2-6) раскрывает сознание героя, третья часть (главка 7) – снова в зоне автора. Как видим, «творимая легенда» героя обрамлена грустно-ироничным и даже жестким взглядом автора, видящим несоответствие иллюзии и реальности в поведении и судьбе героя. Так, если старику казалось, что он мал да весел, то повествователь тут же показывает его истинный облик: «*Козлиная, пыльно-серая борода на ослабленном лице трыслась, и смех с кашлем дребезжащими звуками вылетал из беззубого рта*». Перед смертью старик ясно улыбался, но умер он «*среди чужих, равнодушных людей*». В первой главке автор замечает: «...дети сами не видят грязной стороны в предметах, пока взрослые не покажут». В роли такого «взрослого» и выступает автор. Если для героя

³ Ханзен-Леве А. Мифопоэтический символизм. – СПб., 2003. С. 72.

⁴ Сологуб Ф. Творимая легенда. С. 164.

доминируют мотивы света, золота, влаги, то автор подчеркивает, что обруч – «черный, шершавый», «грязный и серый», деревья в лесу сумрачные, покрыты «сухою, темною, растрескавшеюся корою», гонит старик обруч «сухой веткой».

Причиной смерти героя стал как раз обруч: играя слишком прохладным утром, старик простудился. Герой ужасно жил и ужасно умер. В зоне авторского сознания в обруче актуализируется семантика пустоты, а отнюдь не полноты. Обруч – «чертово колесо», он о-кружает человека, втягивает в бессмысленное кружение, верчение, затягивает в черную дыру. В этом аспекте обруч можно токовать как архетип змеи, искушения, зла и смерти.

Вместе с тем, позитивные и негативные смыслы центрального образа в рассказе интегрируются в одном общем значении: обруч – знак обручения, брачное кольцо. «Милая мама» – жизнь, для героя и смерть, для автора – та суженая, встреча с которой неизбежна и «мила», ибо Эрос и Танатос, по Сологубу, неразрывно слиты и «слаще яда». Образ «мамы» осенял образы мальчика и обруча, «мама» принесла тихую радость старику, и она же освободила его от жизни. «Недобрая госпожа» (название цикла, в который входит данный рассказ) – так оценивается смерть с житейской точки зрения, но, по мысли автора, «недобрая госпожа» – это жизнь, томящая человека. Символика обручения сводит в одной точке детство и старость, жизнь и смерть. Напомним, что, согласно Гераклиту, начало и конец расположены вместе на периферии круга⁵.

Итак, в избранном рассказе Ф. Сологуба обруч является главным «действующим лицом», пружиной сюжета. Этот образ символизирует универсальные сущности (архетипы), подчиняясь закону оборотничества, раздваиваясь на позитивную ипостась божественной полноты и негативную ипостась дьявольской пустоты. Обруч кружит, морочит человека, дает иллюзию счастья и убивает. Этот символ воплощает авторский миф о мире, где жизнь и смерть, любовь и гибель тождественны.

У Пелевина целесообразно обратиться к двум произведениям: раннему рассказу «Жизнь и приключения сарая номер XII»⁶ и последнему роману «Шлем ужаса», мотив обруча есть в обоих произведениях, а опубликованы они почти одновременно, в 2005 г., что побуждает к сопоставлению.

В рассказе достаточно много совпадений с рассказом Сологуба; даже если Пелевин Сологуба не читал, он мог ориентироваться на об-

⁵ Ханзен-Леве А. Мифопоэтический символизм. С. 115.

⁶ Пелевин В.О. Relics: Раннее и несобранное. – М., 2005. С. 32-47.

щую систему символистских мотивов, где круг (обруч) занимает одно из центральных мест, например, стихотворение К. Бальмонта «Обруч».

Совпадает расстановка фигур в художественном мире: старику из рассказа Сологуба соответствует образ сарая, мальчик и мама нашли соответствие в образах хозяина (мужчина в красных тренировочных штанах; и сарай окрашен в красный цвет, а мечтает об оранжевом закате) и женщины – директора магазина в белом халате («белая невеста» у Бальмонта, «белая мама» у Сологуба – смерть). Обруч у обоих писателей показан сначала новым, потом – весь в пыли, грязный.

Конфликт в рассказах реализуется через одни и те же оппозиции: город – лес, закрытое пространство – открытое, сухое – влажное, безобразное – прекрасное, бесцветное – яркое, живое – мертвое, пося- и потустороннее. Конфликт в рассказе Пелевина такой же, что и у Сологуба: романтический конфликт мечты и действительности, духа и плоти, физического и метафизического, социальной роли и внутреннего «я».

Но в рассказе Пелевина все проще и однозначнее, тяготеет к аллегории. История сарая прочитывается как иносказательная история человеческой жизни: юношеские мечты сталкиваются с реальностью («возрастной кризис»), вызывая сначала у героя страдания, а потом он привыкает, смиряется (даже бочка – «живая смерть», или «бабища де-белая», по Сологубу, начинает казаться ему по-своему доброй, а «трупные огурцы» кажутся чем-то вроде детей). Но наступает мгновенное прозрение, герой возвращается к своему подлинному «я» и освобождается – через смерть, «короткое замыкание», очистительный огонь. Обруч трактуется открыто в тексте и вполне однозначно: это мистическая интроспекция подлинного (астрального) «я» того существа, которое на какой-то срок воплотилось на земле в качестве сарая.

Однако так плоско сюжет прочитывается только как история жизни сарая, поданная в его восприятии, его кругозоре. Повествование, действительно, при безличном субъекте речи, выражает сознание героя (что обычно для произведений, где центральный герой – не человек, напр., конь Изумруд у Куприна, собака Чанг у Бунина).

Вместе с тем, в тексте есть фрагменты, выходящие за рамки сознания героя (сарая) и обнаруживающие сознание автора-повествователя (тогда же принцип, что и у Сологуба). Что это за фрагменты?

а) в названии – ироническая стилизация романтических новелл и повестей: «жизнь и приключения», но – «сарая» и канцеляризм – «номер XII»;

б) ироничен зачин: «В начале было слово...» – библейская аллюзия, «и, наверное, не одно» – снижение смысла до сугубо практических разговоров обывателей о том, что, из чего и за сколько строить; кроме

того, «слова, слова, слова» указывают на тексты-прецеденты (в частности, в рассказе есть откровенные аллюзии на произведения В. Набокова);

в) иронически обыгрывается имя сарая: только получив имя, он ощутил себя индивидуальностью. Но его имя (по А. Лосеву, имя – миф, символ личности) – порядковый номер, хотя бы и римской цифрой (ср. «Мы» Е. Замятина);

г) ироническую тональность создают стилистические диссонансы («русский траченный язык», по выражению Е. Шварц), например, гараж высокопарно говорит о медитации, о высших чувствах (он исключительная натура), но на боку у него – матерное слово, и гараж тут же грубо обругал сарай, указавший на эту надпись;

д) в конце рассказа комично не совпадают грамматический род существительного и глагола («директор... села на землю»).

Яркий комический эффект создают каламбуры: «Четырнадцатый был сараем скорее философского склада (не в смысле хранилища), часто говорил о духовном...» (41). Его мудрость почерпнута из философского словаря, который был подложен под край бочки с капустой, чтобы рассол не вытекал. *Оккультный, мистическая интроспекция, реальный мир, загадка мироздания, архетип*, сама идея кармического перевоплощения – все эти осколки философских систем прошлого (и платонизма, и буддизма) рассыпаны по тексту, сведены до уровня массовой культуры, «философии для бедных», модного увлечения. Сарай номер XII может быть истолкован как образ современного «интеллектуала» из хрущевки (наследия советской эпохи, с ее пафосом упрощения), рядом с помойкой (ср. у Е. Шварц – «свалка» как образ разложения культурных остатков).

Как относится автор к этому философствованию своего героя? Иронию мы уже отмечали (ср. у В. Кучерявкина – «Созерцание забора», «И я философствую»). Но не только ирония, но и сочувствие окрашивает повествование. Все-таки мечта сарая прекраснее, чем тупая жизнедеятельность гнилой бочки. Мечта сарая воплотилась (правда, буквально – в грубую модель из досок, что придает фарсовый оттенок); осуществимость мечты – очень привлекательная идея для современного духовно травмированного человека. Сарай – трагический герой: он осуществил идеал ценой собственной жизни, невероятным напряжением воли совершил подвиг, как Данко, сгорел, но хоть на миг осветил тьму жизни (есть также аллюзия к стих В. Маяковского «Товарищу Нетте...»): сарай воображал себя теплоходом, вплывающим в завтра).

Итак, на уровне авторского сознания история сарая постоянно погружается в интертекст, преимущественно, романтический, от Гофмана до Горького и Набокова.

Вернемся к сопоставлению с рассказом Ф. Сологуба. В рассказе Сологуба эксплицитно дана только одна, безобразная земная реальность, прекрасное «реальнейшее» – мечта, иллюзия героя. Вместе с тем, обруч, с его сквозной формой, провоцирует игру контура и фона, потустороннего и посюстороннего, он актуализирует границу между реальным и реальнейшим, он – зияние, лазейка в мир метафизический из физического, предмет-медиатор.

В рассказе Пелевина обе реальности даны эксплицитно, они рядоположены (директор сидит на земле, а сарай – призрачный велосипед парит над ней), поэтому граница и ее переход становятся не актуальны. Обруч висит на стене сарая, за ним – тупая плоскость, перспектив не открывается. Обруч в рассказе не один: это не только мистическая душа сарая, но и колесо велосипеда (атрибут мира мечты), и обруч, крепящий бочку (мир реальности). Функция этой детали другая, чем в рассказе Сологуба, обруч – знак интертекста, т.е. мира литературы, существовавшего до этого рассказа. «Мир иной» у Пелевина – «дискурсные формации», если использовать выражение Патрика Серрио. Финал («впрочем, Бог с ней...») и обрыв повествования снова возвращают к зачину – к Божественному Слову и «словам, словам, словам».

Теперь обратимся к роману Пелевина «Шлем ужаса. Креатифф о Тесее и Минотавре»⁷. Это произведение организовано как чат, герои общаются через Интернет в режиме реального времени; подчеркивается, что время написания очередной реплики равно времени ее произнесения. Сюжетное время равно времени текста, в этом же режиме и читатель «общается» с героями. Текст выглядит, как компьютерная распечатка.

Герои ссорятся, влюбляются, хотят есть и спать, стремятся выбраться на волю, делятся впечатлениями. Вместе с тем, они – только фигурки в компьютерной игре «Лабиринт». Игра интерактивная, т.е. фигурки в игровом пространстве не пассивно, как шахматные фигуры, подчиняются игроку, но сами что-то предпринимают, подталкивая игрока к следующему ходу. Задача игры – выбраться из лабиринта.

Лабиринт (очевидно, метафора сновидения, игры, художественного творчества, гипертекста культуры, всемирной компьютерной сети и т.п.) представлен как виртуальная реальность, т.е. аудиовизуальная

⁷ Пелевин В. Шлем ужаса. Креатифф о Тесее и Минотавре. – М., 2005. Далее страница указывается в тексте статьи.

среда, обладающая эффектом погружения в нее, поскольку симулирует физическую реальность, данную в ощущениях. В этой реальности нет оппозиций прошлого и будущего, внешнего и внутреннего, части и целого, игрушки и игрока: «Из ничего вырабатывается все остальное» (71). «Шлем ужаса» (механизм игры) возникает внутри одной из своих деталей, а существует внутри другой (80). Наблюдатель (игрок или модератор) находится внутри того, что сам же создал (так же, как человек есть и субъект культуры, и ее результат).

Возникает проблема существования объективной реальности («Если все симулируется этим шлемом, то это уже не шлем и не симуляция. Это жизнь». 95), а также проблема свободы выбора, поскольку все участники игры (= жизни = культуры) «принудительно сориентированы», их «редактируют», ими «манипулируют». Но кто? Кто является первосубъектом?

Его принципиально нет. (Ср. в романе Ф. Сологуба «Мелкий бес» мир показан как воплощение больного сознания Передонова, порожденного штампами обыденного языка, создающего иллюзорную реальность, «покрывало Майи», и порождаемого, в свою очередь, «обывателями», т.е. всеми). Суть лабиринта – окружность (вариант обруча): «Множество окружностей, заключенных друг в друга. Похоже на мишень для стрельбы. Это самый мистический из всех лабиринтов» (119). Но в *прямой* проекции он представляет собой прямую линию, без начала и конца, по которой никто не идет, т.е. превращается в аморфный континуум.

Прозвища игроков (Ariadna, Monstradamus, UGLI 666, Nutscracker, Ромео-у-Cohiba, Isolda) и речи участников воспроизводят разные дискурсы:

- компьютерный слэнг (*виндус, зависнуть, скрин-сэйвер*; сам *Астерикс* – звездочка, компьютерный значок сноски, отсылки);
- возвышенные речи романтических влюбленных (Ромео, Изольда);
- научный, философский дискурс (Монстрадамус, Щелкунчик);
- вопли религиозной фанатички (UGLI 666);
- дискурс т.н. «падонков» (Слив); компьютерной контркультуры (см. ресурс Удава), выражающий спонтанно «больной, апкуренный и упитый мозг, вернее, то, что от него осталось»; «падонки» культивируют мат, фонетическое письмо, стараются не писать дважды одинаково одно и то же слово. Например, Sliff_zoSSchitan каламбурит: «научный fuckТ».

Многое говорит за то, что именно Слив – модератор или первый игрок: жанровый подзаголовок («креатифф»), в какой-то момент все начинают говорить на его языке (43), сам Слив утверждает, что он – Тесей, а шлем ужаса – это отражение Тесея в маске Минотавра, тогда как все остальные – только разные детали шлема ужаса (Монстрадамус и Щелкунчик – «рога изобилия», Ариадна – лабиринт, Угли – прошлое, Организм – будущее и т.д., 180). Слива тошнит с перепоя, а в конце тошнит всех (как в известной миниатюре Д. Хармса). В финале Монстрадамус говорит Сливу: «...все это происходит с тобой, в шлеме ужаса». Если принять эту версию, то можно сказать, что Пелевин показывает (утрируя и деконструируя, см. характер кличек, пародирующих оригинал) языки культуры, выродившиеся в «дискурсы» (знаками пошлости выступают имена Моника Левински и Роллс-ройс), противопоставляя деградировавшей культуре контркультуру, «варварство» (в конце все плачут, как новорожденные младенцы). Тогда весь текст предстает как монодрама, в духе солипсизма Ф. Сологуба (декадентство, кстати, тоже было контркультурой по отношению к просветительскому гуманизму и позитивизму).

Но, возможно, первый игрок вовсе не Слив, а Ариадна («Ты здесь на моей нити», 218), или два карлика (кто они? может быть, курсоры?), или любой другой персонаж. У каждого из участников – свой лабиринт, следовательно, единой реальности нет, и ее центра тоже нет. Почти в самом финале говорится о невозможности конца:

Организм: Что же мы теперь будем делать?

Monstradamus: Как что. Продолжим дискурс.

Щелкунчик: Это понятно. Но в каком качестве?

Monstradamus: Качество у нас, Щелкунчик, одно. Пялиться дальше в этот экран, как Павловская сука в зеркало Тарковского (218).

Человек за компьютером соединяет в себе физиологические основы нервной деятельности (Слив: «Вы, животные...») с зыбким миром памяти, сна, саморефлексии.

В какой-то момент появляется слово, обозначающее того, кто попал в лабиринт Интернет (= виртуальную реальность = гипертекст культуры). Это «шлемиль», т.е. человек в шлеме (ужаса), «тот, кто находится в искусственном измерении и перемещается по нему. Вернее, думает, что перемещается» (84).

Естественно, это слово отсылает читателя к повести немецкого романтика Адельберта Шамиссо «Необычайные приключения Петера Шлемиля» (1813). Как указывает Е. Эткинд, Шамиссо писал брату: «Шлемиль, или, вернее, Шлемиель, – еврейское имя; оно значит то же,

что Готлиб, Теофиль или *aime de Dieu* («любимый богом»). В обиходной речи евреев это имя служит для обозначения неловких или неудачливых людей, которым в жизни не везет. Такой Шлемиль ломает палец, сунув его в жилетный карман, он падает навзничь и ухитряется при этом сломать себе переносицу, он всегда является некстати»⁸. Такой человек дорого платит за то, что другому сошло бы безнаказанно. Напомню, что герой повести, позарившись на богатство, отдал свою тень дьяволу и стал позорно неполноценным человеком, на которого сыпались бесконечные несчастья. Дьявол готов вернуть тень в обмен на душу, однако Шлемиль предпочел остаться несчастным и одиноким. Став обладателем семимильных сапог (ср. скорость распространения сообщений в Интернет), он обследовал флору всего земного шара, написав несколько трудов по ботанике. Однажды в Арктике он простудился, очнулся в больнице, где у его кровати был обозначен номер 12. «Меня все время называли «Номер двенадцатый»», «”Номер двенадцать” – это был я» (65), «Место, где я лежал, называлось “Шлемилиум”». Такая переключка указывает на сходство героя раннего рассказа Пелевина с героями «Шлема ужаса»: это явления без сущности (потому и не отбрасывают тень), аватары (разумеется, можно углубляться и в мифологическое значение числа «12»). Реальны только знаки, условные символы; Монстрадумс говорит, что «феноменологически Ариадна существует только в виде неясно откуда берущихся сообщений, подписанных “Ариадна”» (40). Он же утверждает, что нет разницы между сном и явью, т.к. реальны только буквы на экране (а для читателя – буквы на бумаге) (115). Виртуальная реальность, воссозданная в романе, называется «шлем ужаса», потому что приводит к тотальному кризису идентичности (в терминах постмодернизма – «смерти автора», «смерти героя», смерти субъекта вообще). Слова автора-повествователя в тексте, организованном как драматический полилог, нет.

Рассмотренный материал позволяет сделать следующие выводы.

1. В произведениях В. Пелевина обнаруживаются все черты, обычно приписываемые постмодернизму (эклектизм, принципиальная цитатность, восприятие мира как хаоса, децентрализация и деиерархизация, отождествление реальности и языка). Как правило, эти особенности объясняются реакцией на кризис авторитарных идеологий («больших историй»), стремлением к их окончательной деконструкции. Однако избранный нами материал свидетельствует о реконструкции мотивов (сюжетов, мифов), пришедших (через опосредование символистской литературой) из немецкого романтизма. Тяга к вол-

⁸ Шамиссо А. Необычайные приключения Петера Шлемиля. – М., 1955. С. 69.

шебному, мистическому, парапсихологическому говорит о некоей детскости, невзрослости (отмечаемой и у символистов, напр., З. Гиппиус об А. Блоке) миропредставления и делает эту литературу особенно привлекательной для подростковой и молодежной аудитории.

2. Вопреки тезису о «смерти субъекта», постмодернистская литература, как и символизм, и романтизм XIX в., заостряет экзистенциальную проблематику. Герой стремится к самоидентификации, к осуществлению собственного «я».

3. Вместе с тем, способы реализации собственной сущности разные в символизме и постмодернизме. Герой модернизма погружался внутрь себя, замыкался в интроспекции (обруч – символ центрирования), занимал позицию солипсизма (как декларировал Ф. Сологуб, в мире есть только Я и ничего кроме Я); для читателя такая литература имела статус элитарной. Герой постмодернизма выходит из себя в процессе интерактивной коммуникации, пытается обличить себя среди других в режиме «интер-медиа», в условиях тотальной «коммунальности»; такая литература тяготеет к массовой, популярной. Если стратегия героя символизма – сокрытие (старик в рассказе Сологуба шел крадучись, его никто не увидел), то стратегия героя постмодернизма – показ, демонстрация (в рассказе Пелевина директор видела метаморфозу сарая, в «Шлеме ужаса» публичной становится даже сфера интимных переживаний героев: обо всем говорится при всех). (Ср.: В.И. Тюпа говорит о диалогическом дискурсе в постсимволизме как о дискурсе ответственности; в постмодернизме, при гипердиалогизме, дискурс безответственности и безответности.)

4. Традиционно отмечают игровой, карнавальный характер постмодернизма. Но возможно, он более трагичен, чем модернизм. Символистское искусство полагало, что у мира есть смысл, сохранялась иерархия «реального» и «реальнейшего», метафизическая реальность мыслилась как не актуальная, но субстанциональная, помимо симулякров-лжеподобий опознавались и иконы-истинные подобия. Постмодернистский герой существует в симулятивной реальности, которая актуальна, но не субстанциональна, где нет первосубъекта и нет истины («все факты спорны, все результаты непротиворечивы»), а, следовательно, самоидентичность невозможна.