

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

*На правах рукописи*

**МЕСЯНЖИНОВА Александра Вадимовна**

**ИГРОВЫЕ МОДЕЛИ КУЛЬТУРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ  
ПРОСТРАНСТВЕ ПОСТМОДЕРНИЗМА**

**(Итало Кальвино, Милорад Павич, Джулиан Барнс)**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата культурологии



Москва – 2010

**25 НОЯ 2010**

Работа выполнена на кафедре сравнительного изучения национальных литератур и культур факультета иностранных языков и регионоведения Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова

**Научный руководитель:** доктор филологических наук, профессор

**Ващенко Александр Владимирович**

**Официальные оппоненты:** доктор филологических наук, профессор

**Ильин Илья Петрович**

доктор философских наук, профессор

**Шелковников Андрей Юрьевич**

**Ведущая организация:** **Российский университет дружбы народов**

Защита диссертации состоится «16» ноября 2010 г. в 15.30 часов на заседании диссертационного совета Д.501.001.28 факультета иностранных языков и регионоведения МГУ им. М.В. Ломоносова по адресу: 119192, Москва, Ломоносовский проспект, дом 31, корпус 1, факультет иностранных языков и регионоведения, ауд. 107-108

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке МГУ имени М.В. Ломоносова.

Автореферат разослан «12» октября 2010 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета



Е. В. Жбанкова

Постмодернизм предстает одним из главных направлений художественного творчества наших дней. Этот этап условно соответствует нашему историческому времени во временной системе “культурологических координат” и выражается в архитектуре, визуальных и других искусствах, но наиболее характерно проявляется, с нашей точки зрения, именно в литературном творчестве. Философия постмодернизма реализуется в различных областях культуры и искусства, но литературное творчество активно претендует здесь на первое место. По мнению британского литературоведа Стивена Коннора, литература может считаться одной из самых важных “лабораторий” постмодернизма<sup>1</sup>.

Общеввропейская, сверхнациональная история культуры и литературы состоит из множества художественных направлений, которые мы назовем *стержневыми* моделями культуры. *Стержневые* модели сформированы при помощи *национальных* культурных моделей (со своей историей и этапами развития), которые в свою очередь включают в себя индивидуальные, *авторские* (условно “художественные”) модели культуры. Авторские модели культуры, создаваемые в произведениях, выражают собой личное видение мира творцов – скульпторов, живописцев, писателей.

*Стержневую* модель культуры постмодернизма, объединяющую *авторские* (художественные) постмодернистские модели культуры, мы будем считать *художественным пространством постмодернизма*.

Итало Кальвино (Calvino, 1923–1985), Милорад Павич (Pavic, 1929–2009) и Джулиан Барнс (Barnes, р. 1946) являются представителями европейской литературной школы и интерпретаторами европейской культуры. В произведениях этих авторов наблюдается ряд черт, присущих постмодернистским романам, объединяющих их в одно литературное направление и определяющих *культурологическую общность* художественных продуктов.

По нашему мнению, постмодернистская проза Итало Кальвино, Джулиана Барнса и Милорада Павича может рассматриваться как пример авторских моделей культуры (в литературе), составляющих национальные культурные модели, которые в свою очередь являются компонентами единой (стержневой) постмодернистской культурной модели Европы<sup>2</sup>, однако особенности национальной культуры авторов в контексте нашего исследования не имеют характерной роли.

С одной стороны, национальные модели культуры представляются нам весьма интересными и заслуживающими более детального анализа, поскольку их влияние на

---

<sup>1</sup> Connor Steven. Postmodernism and literature // The Cambridge Companion to Postmodernism / Ed. Steven Connor. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. P. 62.

<sup>2</sup> Следует сделать оговорку, что культурная модель Европы, так же как и культурная модель Америки и т. д., могут выступать соответственно в качестве составляющих условной Мировой культурной модели.

индивидуальные особенности авторов (а отсюда и на авторские культурные модели) неоспоримо велико.

С другой стороны, согласно позиции Милана Кундера, история национальной литературы как таковая не имеет принципиального значения по сравнению с историей *сверхнациональной*, общеевропейской, в формировании которой она напрямую участвует. Кундера говорит о том, что благодаря различным национальным компонентам (моделям культуры. – А.М.) мировая история становится столь красочной и многообразной<sup>3</sup>.

Используя классификацию Виктора Халипова, определяющую место постмодернистского направления в исторической последовательности художественных направлений, мы рассматриваем эти направления как основные, *стержневые* модели культуры европейского *художественного пространства*.

Романы Кальвино, Павича и Барнса относятся к постмодернистской прозе на основании наличия в них признаков, характеризующих постмодернистское направление и составляющих культурологическую общность произведений этих авторов. Среди них (по В.Халипову): использование литературного наследия предшествующих эпох для создания произведения; произвольное переосмысление элементов культуры прошлого; многоуровневая организация текста; прием игры<sup>4</sup>.

Проведенное исследование показывает, что модели культуры в прозе И. Кальвино, М. Павича и Д. Барнса можно считать авторскими *игровыми моделями культуры*, входящими в постмодернистское направление, которое, в свою очередь, является одной из так называемых “*стержневых*” моделей культуры единого художественного пространства Европы.

Актуальность выбора темы объясняется в первую очередь тем обстоятельством, что культурологическая категория *модель культуры* ранее не применялась в полном объеме в контексте литературного творчества в отечественной науке. Между тем изучение современной литературы в культурологическом контексте представляется особенно продуктивным в связи с широко применяемым сегодня синтезом наук, получившим распространение в культурологии. Изучение литературоведческой тематики в культурологическом контексте позволяет наиболее полно раскрыть проблему и разработать новые теоретические и методологические предпосылки для дальнейших исследований в данном направлении.

---

<sup>3</sup> См.: Кундера М. Когда Панург перестает быть смешным // Иностранная литература. 1994. № 7. С. 194 – 204.

<sup>4</sup> См.: Халипов В. Постмодернизм в системе мировой культуры // Иностранная литература. 1994. № 1. С. 238 (мы не согласны с В. Халиповым и назвали бы последний пункт “принцип игры”, так как речь, по нашему мнению, идет именно о принципе. – А.М.).

**Цель настоящего исследования** заключается в том, чтобы показать структуру, содержание и некоторые особенности создаваемых И. Кальвино, М. Павичем и Д. Барнсом авторских *игровых моделей культуры*.

В соответствии с целью мы поставили перед собой следующие *задачи*:

1. Выявить структуру и содержание понятия *модель культуры* как культурологической категории, определить категориальный аппарат *моделей культуры* и показать иерархию различных типов *моделей культуры* (условно “научных” и “художественных”).
2. Дать характеристику постмодернистскому направлению в литературе и искусстве как отражению современной эпохи развития общечеловеческой культуры.
3. Предложить собственное толкование понятия *авторская игровая модель культуры*.
4. Определить общие компоненты и некоторые индивидуальные особенности *игровых моделей культуры* в творчестве конкретных авторов.
5. Выявить технику моделирования авторских *игровых моделей культуры* в художественном пространстве постмодернизма.

**Фактическим материалом** исследования явились романы писателей Итало Кальвино, Милорада Павича и Джулиана Барнса, рассматриваемые в нашей работе в качестве характерных продуктов художественного постмодернизма.

**Методологической основой** настоящей работы послужил комплексный метод исследования, включивший системно-структурный и сравнительно-аналитический методы. Для рассмотрения специфики романов также привлекался метод литературоведческого анализа.

**Научной базой** исследования послужили труды крупных отечественных культурологов и философов А. Лосева, Ю. Лотмана, Г. Гачева, А. Флиера, Э. Орловой, В. Миронова, М. Эпштейна, В. Руднева, работы критиков и теоретиков искусства В. Жидкова и К. Соколова, Е. Андреевой, А.Якимовича, филолога В. Халилова, литературного критика М. Визеля, известных американских исследователей в области культурной антропологии А.Л. Кребера, Р. Бенедикт, Л. Уайта, К. Гирца и др.; работы французского этнографа и культуролога К. Леви-Строса, польского писателя-фантаста и теоретика культуры С. Лема, швейцарского психиатра К.Г. Юнга, нидерландского историка и теоретика культуры Й. Хейзинги, французского философа Р. Кайуа, немецкого философа и культуролога О. Шпенглера, американского религиоведа и исследователя в области мифологии румынского происхождения М. Элиаде; философов-постмодернистов

Ж. Бодрийяра и Ж.-Ф. Лиотара, а также труды ведущих зарубежных и отечественных теоретиков постмодернизма И. Хассана, Ф. Джеймсона, К. Харта, С. Гренца, И.П. Ильина, Н. Маньковской и многих других.

**Практическая значимость** исследования заключается в разработке принципиально нового подхода к изучению современной художественной литературы в культурологическом контексте. Положения и выводы работы могут быть использованы в курсах лекций по теории и истории культуры, истории литературы, в дальнейших научных разработках.

**Научная новизна** работы состоит в использовании культурологического категориального аппарата при анализе творчества писателей-постмодернистов и применении теории *моделей культуры* к их творчеству. Проведенное исследование позволяет изучать художественную литературу в рамках теории культуры (литература предстает неотъемлемым компонентом единого художественного пространства, объединяющего литературное творчество и другие искусства и являющегося объектом культурологической науки).

**Апробация работы.** Основные положения исследования освещались в ходе выступлений на Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых “Ломоносов” в 2001, 2002 и 2004 гг. в МГУ имени М.В. Ломоносова; научно-практической конференции “Индивидуальные различия и проблема индивидуальности”, прошедшей 16–18 октября 2003 г. в РУДН; ежегодной конференции-семинаре молодых ученых, организованной Российским институтом культурологии (РИК) “Науки о культуре – шаг в XXI век” в 2005 г.; Всероссийской научно-практической конференции “Учебник – Ученик – Учитель” и Ломоносовских чтениях, посвященных 250-летию МГУ имени М.В. Ломоносова, состоявшихся 23–24 ноября 2004 г.; на II Российском культурологическом конгрессе с международным участием, прошедшем 25–29 ноября 2008 г. в Санкт-Петербурге; а также в рамках работы сектора “Языки культур” Российского института культурологии (РИК). По теме диссертации опубликовано девять работ.

#### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Общеευропейская история культуры и литературы состоит из множества художественных направлений, так называемых *стержневых* моделей культуры (включающих *национальные* культурные модели со своей историей и этапами развития).
2. *Авторские (художественные)* модели культуры могут входить в *стержневые* как через национальные, так и напрямую, если нет непосредственного осязательного влияния национальной культуры автора на его творчество.

3. Авторские (художественные) модели культуры близки к культурологическим категориям *картина мира* и *модель мира*.

4. Итало Кальвино, Милорад Павич и Джулиан Барнс создают авторские (художественные) игровые модели культуры в рамках постмодернистского направления в литературе.

5. Читатель (образ читателя) является принципиально важным компонентом авторской игровой модели культуры в прозе постмодернизма.

6. Творчество Кальвино, Павича и Барнса можно рассматривать как “связующее звено” при переходе от постмодернизма к киберкультуре.

**Структура работы.** Диссертация включает в себя введение, три главы, заключение, список литературы из 186 источников, а также приложение. Общий объем работы составляет 169 страниц.

Во Введении обосновывается актуальность выбранной темы, определяются цель и задачи исследования, объясняется его научная новизна, характеризуются теоретическая значимость, практическая ценность работы и методы исследования, формулируются положения, выносимые на защиту.

В главе I, “Понятие о моделях культуры в диахроническом срезе”, исследуется культурологическая категория *модель культуры*, рассматриваются разные ее концепции, предпринимается попытка классифицировать разные типы *моделей культуры*, предлагается авторская концепция категории *модель культуры*, применимая к анализу литературного творчества в культурологическом контексте.

Структуралисты-культурологи предприняли попытку перенести конкретно-научный метод структурной лингвистики на развитие культурологической науки.

Согласно стороннику структурного анализа, знаменитому отечественному литературоведу, семиотику и культурологу, представителю “тартуско-московской семиотической школы” Ю.М. Лотману (1922–1993), определяющим признаком культуры (при рассмотрении ее как знаковой системы) оказывается момент организации – «некоторая сумма правил, ограничений, наложенных на систему»<sup>5</sup>. Эти структурные правила позволяют рассматривать культуру как язык в общесемиотическом значении этого термина<sup>6</sup>. По Лотману, реконструируемая информация всегда реализуется в контексте *игры* между языками прошлого и настоящего<sup>7</sup>.

<sup>5</sup> См.: Лотман Ю.М. Культура и информация // Семиосфера. СПб., 2000. С. 396.

<sup>6</sup> Лотман Ю.М. Культура и информация // Семиосфера. СПб., 2000. С. 396.

<sup>7</sup> Лотман Ю.М. Память культуры // Семиосфера. СПб., 2000. С. 618.

Подобная игра между языками прошлого и настоящего реализуется, по нашему мнению, весьма характерно именно в литературном творчестве. Карл Густав Юнг (1875–1961) выделял понятие *архетипа*, воспроизводимого по сути посредством *символов*, повторяющегося «на протяжении истории везде, где свободно действует творческая фантазия»<sup>8</sup>.

Юнг подчеркивал, что архетип – фигура *мифологическая*. Иными словами, *художественное произведение* представляет собой разработанный *образ* (в широком смысле слова), а *архетип* – *пробраз*<sup>9</sup>. *Символ* – это возможность более широкого смысла «за пределами нашей сиюминутной способности восприятия и намек на такой смысл»<sup>10</sup>. Перечитывая литературное произведение, мы имеем возможность заново открывать смысл, заложенный в нем на уровне *символов*, которые открываются с обновлением *духа времени*<sup>11</sup>.

К. Г. Юнг пришел к выводу, что на разных этапах развития человечества в искусстве и литературе появлялись те направления, в которых больше всего нуждалась духовная атмосфера исторического времени. По его мнению, вид художественного произведения говорит о характере эпохи его возникновения, а художник выступает в роли «воспитателя своего века»<sup>12</sup>.

Архетипы, будучи воспроизводимыми от одного исторического времени к другому, выполняют определенную функцию носителей информации, которая по-разному реализуется и расшифровывается в *игровом* контексте диалога между творениями прошлого и настоящего. При рассмотрении культуры в целом как знаковой системы, имеющей свои правила и ограничения (в соответствии с позицией структуралистов), мы можем сделать предположение, что категория *архетипа*, в частности (реализуясь в контексте *игры*), также подчиняется своего рода «правилам» и «ограничениям».

Вслед за немецким философом Ф. Ницше нидерландский историк и теоретик культуры Йохан Хёйзинга (1872–1945) полагает, что культура изначально возникает в форме игры, разыгрывается и имеет игровой характер (игра старше культуры). Согласно Хёйзинге, культура «играется» по определенным правилам<sup>13</sup>.

По словам французского философа Роже Кайуа (1913–1978), Хёйзинга определил главную природу игры, однако намеренно пренебрег описанием и классификацией самих

<sup>8</sup> Юнг К. Г. Об отношении аналитической психологии к поэтико-художественному творчеству // Феномен духа в искусстве и науке. Собр. соч. В 19 т. Т. 15. М.: Ренессанс, 1992. С. 117 (курсив наш. – А.М.).

<sup>9</sup> Здесь при написании слова *пробраз* используется орфография указ. издания.

<sup>10</sup> Там же. С. 110.

<sup>11</sup> Там же. С. 111.

<sup>12</sup> Там же. С. 119.

<sup>13</sup> Хёйзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997. С. 200.

игр<sup>14</sup>. Кайуа предлагает свою классификацию игр и делит их на четыре основные рубрики: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* и *Pinx* (в зависимости от преобладания в игре состязательности, случайности, симуляции или головокружения)<sup>15</sup>. Особый интерес в контексте нашего исследования представляет третья рубрика, где преобладает симуляция. *Mimicry* выражает собой комплекс явлений, имеющих одну основу. Здесь субъект игры утрачивает собственную личность, примеряя на себя и притворно приобретая на время чужую<sup>16</sup>.

В *Mimicry* (симуляции) присутствуют все характерные признаки игры (свобода, условность, приостановка реальной жизни, обособленность в пространстве и времени), кроме одного – в ней невозможно констатировать постоянного подчинения императивным правилам<sup>17</sup>. Вместо этого происходит сокрытие реальности и симуляция некой вторичной реальности. Такая игра предстает как “непрестанная выдумка”, где согласно единственному правилу актер создает иллюзию, а зритель поддается ей, «не отвергая с ходу декорации, маски, искусственные приемы, в которые ему предлагают на время поверить как в некую реальность, более реальную, чем настоящая»<sup>18</sup>.

О том, что все искусства по своей природе являются подражательными, еще во времена Античности говорил Аристотель, им была разработана эстетическая концепция подражания (*мимесиса*)<sup>19</sup>. Категория *Mimicry* во многом может служить иллюстрацией современной стадии развития искусства и культуры, представляющих собой “тотальную” симуляцию.

Понятие *культура* – центральное в социальной и культурной антропологии – рассматривается как научная (не только философская) категория начиная со второй половины XIX века<sup>20</sup>. Антропология как наука окончательно сложилась в конце XIX века, определив задачу “полного понимания человека”. В конце XIX века из антропологии выделяется самостоятельная наука, получившая в Великобритании название социальной антропологии, во Франции – этнологии, а в США – культурной антропологии<sup>21</sup>.

---

<sup>14</sup> Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. С. 43.

<sup>15</sup> Там же. С. 50.

<sup>16</sup> Там же. С. 57.

<sup>17</sup> Там же. С. 60.

<sup>18</sup> Там же. С. 60.

<sup>19</sup> См.: Шестаков В.П. История эстетических учений: Учебное пособие. М.: Книжный дом “ЛИБРОКОМ”, 2009. С. 37–39.

<sup>20</sup> Орлова Э.А. Культурная (социальная) антропология: Учебное пособие для вузов. М.: Академический Проект, 2004. С. 27–28.

<sup>21</sup> Там же. С. 17.

С целью выявления «общей» формы, объединяющей различные проявления социальной жизни», антропологи пытаются построить *модели*<sup>22</sup>.

Сегодня словосочетание «модель культуры» (или «культурная модель») становится очень модным в работах различной направленности. Несмотря на то, что оно употребляется в русскоязычных изданиях достаточно часто, единой концепции относительно характеристики категории «модель культуры» не существует и исследователи вкладывают в него разный смысл, в ряде случаев не объясняя вообще.

Наука в целом строит логическую конструкцию (модель), объясняющую природу. В теории культуры с целью объяснения сущности культуры также могут выстраиваться модели, служащие ее логической основой (этим занимаются представители культурной антропологии и структурного анализа).

Свою теорию *моделей культуры* (patterns of culture) разработали американские исследователи в области культурной антропологии Альфред Луис Кребер (1876–1960) и Рут Бенедикт (1887–1948), ученики Франца Боаса (1858–1942).

Кребер и Бенедикт при изучении той или иной культуры выделяли общие модели (patterns) культуры как целостные образования, применяя холистический подход. Содержание культуры при таком подходе определялось целостной формой (конфигурацией, моделью), а не рассмотрением составляющих ее элементов, рассечением на отдельные компоненты.

Фактически единственный способ определить высшие культурные ценности, согласно Креберу, – это определить их как свойства созданных людьми творений культуры, возникающие именно в определенных (и завершенных) исторических конфигурациях<sup>23</sup>. *Личность* творца при таком определении не отрицается, а остается «неприкосновенной», но в качестве носителя или инструмента культуры, а не ее действующей силы<sup>24</sup>.

Кребер считал, что культурные модели и их ценности наиболее характерно выражаются гениями, но его интересовало не *кто* выражает, а *что* и *как* выражается, иными словами временная, пространственная и сущностная соотношенность каждого феномена высокоразвитой культуры с другими ее проявлениями<sup>25</sup>.

Необходимо отметить, что художественная литература (которая, будучи определенной «суммой текстов», составляет в свою очередь часть в общей системе

<sup>22</sup> *Леви-Строс К.* Структурная антропология / Пер. с фр. Вяч. Вс. Иванова. М., 1985. С. 324.

<sup>23</sup> *Кребер А.Л.* Конфигурации культурного роста // Кребер А. Л. Избранное: Природа культуры. М., РОССПЭН, 2004. С. 704.

<sup>24</sup> Там же. С. 705.

<sup>25</sup> Там же. С. 14.

текстов культуры) представляет собой сферу авторского вымысла, то есть описываемые события происходят не в реальности, а в другой плоскости – плоскости художественного вымысла, однако читатель не воспринимает этот вымысел как ложь в обычном понимании.

Системой интуитивных представлений о *реальности* предстает *картина мира*, которую можно «выделить, описать или реконструировать у любой социопсихологической единицы – от нации или этноса до какой-либо социальной или профессиональной группы или отдельной личности»<sup>26</sup>.

В исследовании «Искусство и картина мира» В. Жидков и К. Соколов предпринимают попытку создания теории *картины мира* и заменяют термин *культура* термином *картина мира* (либо применяют оба термина как взаимосвязанные)<sup>27</sup>.

Индивидуальные психические модели, картины мира, воплощаются авторами в произведениях искусства и находятся в непосредственном взаимодействии с картинами мира реципиентов.

Мы будем условно считать *картину мира* своеобразным эквивалентом *авторской модели культуры*.

Всякое художественное произведение так или иначе воплощает видение и восприятие автором объективной действительности (а также моделирование собственной действительности в рамках произведения), на основе которых выстраивается авторский художественный образ мира, его *модель культуры*.

Глава II, «Модели культуры в категориальном аппарате постмодернизма», посвящена характеристике постмодернистского направления в литературе и искусстве как отражению современного этапа общечеловеческой культуры, в особенности истории и аксиологии постмодернизма.

Постмодернистское направление в философии, искусстве и литературе, наиболее активно заявившее о себе в последней трети XX века, как и предшествующие ему культурные модели модернизма и авангарда, получило свое развитие в эпоху технического прогресса и катастрофических социальных перемен. Перечисленные направления, сформировавшиеся на основе культурного наследия предшествующих эпох, «разрушили» его основные художественные и эстетические принципы, дав жизнь новой культуре. Множество новых, нетрадиционных представлений о мире, воплотивших реакцию творцов на окружающую действительность, сформировало культуру нового типа.

---

<sup>26</sup> Руднев В.П. Энциклопедический словарь культуры XX века. Ключевые понятия и тексты. М.: Аграф, 2003. С. 175.

<sup>27</sup> См.: Жидков В.С., Соколов К.Б. Искусство и картина мира. СПб.: Алетейя, 2003.

По мнению Михаила Эпштейна, модернизм предстает последним периодом эпохи модерности, а постмодернизм – первым периодом эпохи постмодерности. Начало эпохи постмодерности Эпштейн относит к 1960 – 1970-м годам, предполагая, что продолжительность эпохи постмодерности, по аналогии с эпохой модерности, может растянуться на несколько веков, тем временем как постмодернизм – «период относительно столь же краткий, занимающий жизнь одного-двух поколений, как и модернизм»<sup>28</sup>.

Эпштейн указывает на отсутствие в постмодернизме чего-либо “своего” – цитатность присутствует здесь вместо самовыражения, симуляция вместо истины, игра знаков вместо отображения реальности, различие вместо противоположности. Он видит это направление как «постсентиментальный, посттрагический, постутопический мир, упоенный собственной вторичностью... и готовностью все завершить, всем пользоваться как материалом для последней и бесконечной игры»<sup>29</sup>.

Постмодернизм возник не только как художественное направление в искусстве или литературный феномен, а, по выражению А. Зверева, как особый «тип мышления, способ ориентации в современном мире»<sup>30</sup>.

При рассмотрении постмодернизма как крупного философского направления, возникшего в Западной Европе во второй половине XX века, в него можно включить философские позиции *постструктурализма*, *деконструктивизма* и собственно *постмодернизма*<sup>31</sup>.

Философ В. Мионов рассматривает постмодернизм в виде синтеза постструктурализма и деконструктивизма и считает его новым этапом антисциентистской установки – возникшей в конце XIX – начале XX века социокультурной позиции, которая пронизывает все уровни современного сознания, представляя собой новый взгляд на мир, пришедший на смену идеям гегелевской диалектики, прогресса и проч. Новый взгляд демонстрирует собой расщепление традиционной системы текстов, с четкой структурой, героями, объемом и т. д.<sup>32</sup>. Роман уступает место “отдельной истории”, в основе которой заложено не объяснение, а описание, и каждый может составить из фрагментов свой коллаж. В традициях деконструктивизма в качестве текста

---

<sup>28</sup> Эпштейн М. Прото-, или Конец постмодернизма // Знамя. 1996. № 3. С. 208.

<sup>29</sup> Там же. С. 209.

<sup>30</sup> Зверев А. Черепаха Квази // Вопросы литературы. 1997. № 3. С. 5.

<sup>31</sup> См.: Мионов В.В. Философия и метаморфозы культуры. М.: Современные тетради, 2005. С. 119.

<sup>32</sup> Там же. С.128.

рассматривается “буквально все” (интертекстуальность), а в основе литературной практики лежит цитатное и комментирующее мышление<sup>33</sup>.

Как справедливо замечает художественный критик Е. Андреева, культуре постмодернизма свойственна тема повторения, она понимает себя интертекстуально, отказываясь от личного авторства (и от иерархии, где во главе стоит автор-гений), и делегирует полномочия автора зрителям-интерпретаторам<sup>34</sup>.

Ведущий отечественный теоретик постмодернизма Илья Ильин характеризует постмодернизм как феномен, воспринимаемый на Западе в качестве выражения “духа времени” конца XX века: «Ощущение исчерпанности старого и непредсказуемости нового, грядущие контуры которого неясны и не обещают ничего определенного и надежного, и делает постмодернизм, где это настроение выразилось явственнее всего, выражением “духа времени” конца XX в. ...»<sup>35</sup>.

Чувство “непостижимости мира” привело к новым формам организации литературных произведений. Авторы не выстраивают романы по временной шкале, а применяют такие модели, как энциклопедия, справочник, словарь, игра<sup>36</sup>.

Литература постмодернизма отказалась от традиционных классических причинно-следственных связей в повествовании. При создании произведений авторы используют нелинейные принципы, новые технические приемы, оригинальные формы.

Исследователи говорят об интертексте и интертекстуальности как о важных характеристиках постмодернизма<sup>37</sup>.

*Интертекст* стал в искусстве и литературе XX века «одним из действенных приемов художественной игры смыслами, разными контекстами, осознанной полисемии, внутренней диалогичности создаваемого текста»<sup>38</sup>. Здесь цитата или реминисценция, напоминая об изначальном смысле, одновременно выражает иной смысл, заданный новым контекстом.

Понятие *гипертекста* было введено в 60–80-е годы XX века Т. Нельсоном. Определения, данные гипертексту структуралистами, постмодернистами и теоретиками

<sup>33</sup> Там же.

<sup>34</sup> Андреева Е. Ю. Постмодернизм. Искусство второй половины XX – начала XXI века. СПб.: Азбука-классика, 2007. С. 27.

<sup>35</sup> Ильин И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М: Интрада, 1996. С. 234.

<sup>36</sup> Connor Steven. Postmodernism and literature // The Cambridge Companion to Postmodernism / Ed. Steven Connor. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. P. 76.

<sup>37</sup> См., напр.: Hassan Ihab. The Postmodern Turn. Essays in Postmodern Theory and Culture. Columbus: Ohio University Press, 1987. См. также: Андреева Е. Ю. Постмодернизм. Искусство второй половины XX – начала XXI века. СПб.: Азбука-классика, 2007.

<sup>38</sup> Бычков В. Интертекст // Лексикон неклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В. Бычкова. М.: РОССПЭН, 2003. С. 203.

сетевой литературы, могут быть сведены к единой формуле: гипертекст – это «многоуровневая система информационных (вербальных или каких-либо иных) блоков (или гнезд), в которой реципиент волен свободно нелинейным образом прокладывать себе путь считывания информации»<sup>39</sup>. Гипертекст, отказываясь от поиска одной истины, единой линии развития, а также абсолютизации каких-либо ценностей, по своей структуре соответствует тенденциям современных гуманитарных наук и культуры в целом<sup>40</sup>.

В авторских моделях культуры постмодернисты предлагают собственную историю, создают свою мифологию и особую “символическую” реальность.

По наблюдению А. Ломаковой, писатели-постмодернисты создают свои собственные литературные и культурные мифы и при этом «не только осознают, но и намеренно подчеркивают искусственность и фантастичность сотворенной ими реальности, доводя ее до абсурда»<sup>41</sup>.

В постмодернизме отсутствуют традиционные история и мифология, а также определенная “объективная” реальность. Сама проблема реальности в постмодернистской философии «... исчезает, а вместе с ней исчезает и общий субстрат человеческого опыта, заменяясь множеством знаково-произвольных и относительных картин мира»<sup>42</sup>.

На месте общего субстрата человеческого опыта оказываются индивидуальные варианты видения мира – авторские модели культуры, включающие авторскую историю и мифологию, особую символическую реальность, а также бесконечную игру автора с читателем.

Французский культуролог и философ-постмодернист Жан Бодрийяр (1929–2007) разработал понятие *гиперреальности* (мир представляет собой иллюзию реальности, где реальное смешивается с воображаемым, а границы между реальностью и симуляцией исчезают), состоящей из *симулякров*<sup>43</sup>. *Симулякр* предстает как копия, у которой в реальности нет оригинала, и является знаком, соотносимым не с реальностью, а с другими симулякрами.

В эссе «Прозрачность зла» (1990) Бодрийяр проводит глобальный философский анализ мира в эпоху постмодернизма, исследует влияние технологического и экономического прогресса на культуру и искусство (его рассуждения затрагивают

<sup>39</sup> Бычков В. Гипертекст // Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В. Бычкова. М.: РОССПЭН, 2003. С. 133.

<sup>40</sup> Там же. С.134.

<sup>41</sup> Ломакова А.В. Культурный миф в художественном творчестве Урсулы К. Ле Гуин: Дисс. ... канд. культурологии. М, 2005. С. 211.

<sup>42</sup> Ellis J.M. Against Deconstruction. Princeton (N.Y.), 1989. P. 117. Цит. по: Цурганова Е.А. Панорама западного литературоведения XX века // Западное литературоведение XX века. Энциклопедия. М.:Intrada, 2004. С. 19.

<sup>43</sup> См.:Baudrillard Jean. Simulacra and Simulation. Michigan: The University of Michigan Press, 1994. С. 1–42.

практически все сферы социальной жизни). По Бодрийяру, в контексте современного культурного процесса вещи, знаки и действия освобождаются от своих идей и концепций, сущности и ценности, происхождения и предназначения и вступают на “путь бесконечного самовоспроизводства”, в то время как все сущее функционирует при абсолютном безразличии к собственному содержанию, давно утратив смысл самого существования<sup>44</sup>.

Бодрийяр полагает, что искусство исчезло, уступив место “чистой циркуляции образов”<sup>45</sup>, оно исчезло в смысле «символического соглашения, отличающего его от чистого и простого производства эстетических ценностей, известного нам под именем культуры – бесконечного распространения знаков, рециркуляции прошлых и современных форм»<sup>46</sup>. Произведения искусства больше не читаются реципиентами, а расшифровываются – с помощью все более противоречивых “ключей”<sup>47</sup>. Отмечается отсутствие вдохновения, застой живых форм искусства и одновременно размножение, беспорядочная инфляция ценности, многочисленные вариации всех предшествовавших форм. Жан Бодрийяр прочитывает сквозь царящий в искусстве хаос нарушение тайного кода эстетики, подобно тому, как в беспорядке биологического характера прочитывают нарушения кода генетического<sup>48</sup>.

Суждения Бодрийяра представляют особый интерес в начале XXI века, когда наука достигла таких возможностей, что человек способен “программировать” и изменять биологический код жизни по своему усмотрению, на уровне манипуляций с генами (генная инженерия), создания генетически модифицированных продуктов, клонирования животных и т. д. В то же время остановить нарушение кода эстетики не представляется возможным. Наоборот, искусству и культуре задается программа с нарушенным априори кодом, бессмысленной циркуляцией образов и хаотическим повторением различных форм. Компьютерные технологии по-своему воплощают программу с нарушенным кодом искусства, который приобретает здесь характерную форму игры с возможностью выбора, добавления, перестановки элементов.

Бодрийяр метко охарактеризовал эпоху Искусственного разума, где человек живет в воображаемом мире экрана, интерфейса, удвоения, смежности, сети и где внутренняя активность людей становится интерактивностью экранов<sup>49</sup>. То, что мы видим на этих

<sup>44</sup> Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М.: Добросвет; КДУ, 2006. С. 11–12.

<sup>45</sup> Там же. С. 20.

<sup>46</sup> Там же. С. 23.

<sup>47</sup> Там же. С. 24.

<sup>48</sup> Там же. С. 25.

<sup>49</sup> Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. С. 80.

экранах, предназначено не для глубокого изучения, а для немедленного восприятия, сопровождаемого «незамедлительным... ограничением смысла и коротким замыканием полюсов изображения»<sup>50</sup>. Единственные игры, которые могут предложить человеку “разумные машины”, – это сочетания и перестановки<sup>51</sup>. Человек выступает оператором виртуального мира, и хотя внешне его действия заключены в приеме информации и связи, на самом деле он пытается изучать виртуальную среду программы подобно тому, как игрок стремится постичь виртуальный мир игры<sup>52</sup>.

Теоретик Надежда Маньковская рассматривает категорию *виртуальной реальности* (созданную посредством компьютерных технологий искусственную среду) как категорию постпостмодернистской (компьютерной) эстетики. Говоря о тенденциях виртуализации в различных видах искусства, в том числе и в литературе (“компьютерный период”, интерактивность), Маньковская показывает, что многие аспекты виртуальной реальности свидетельствуют о переходе постмодернистских эстетических границ<sup>53</sup>. Маньковская использует термин *художественная виртуалистика*<sup>54</sup> и приводит концепцию возможного развития новой виртуальной культуры XXI века (*киберкультуры*), идущей на смену эпохе письменности<sup>55</sup>.

Постмодернистское повествование носит характер игры-состязания автора с читателем, превращаясь в поединок интеллектуалов, где авторский тон время от времени приобретает саркастически-издевательский оттенок.

Каждый роман Милорада Павича имеет свою собственную экстралитературную форму. Так, «Хазарский словарь» (1984) – это роман-словарь, «Пейзаж, нарисованный часом» (1988) – роман-кроссворд, «Последняя любовь в Константинополе» (1994) – пособие по гаданию на картах Таро и т.п.

Таким образом, читатель (и образ читателя) является принципиально важным компонентом *авторской игровой модели культуры* в постмодернистском эксперименте, здесь ему отводится прежде невиданная по активности роль.

Читатель при этом становится не только соавтором, интерпретатором, но и непосредственным участником повествования, одним из его главных героев. Игра построена на непосредственном взаимодействии писателя и читателя, писатель манипулирует читателем, играет с его “судьбой”.

---

<sup>50</sup> Там же.

<sup>51</sup> Там же. С. 77.

<sup>52</sup> Там же. С. 83.

<sup>53</sup> Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. С. 310–327.

<sup>54</sup> См.: Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. С. 319.

<sup>55</sup> Там же. С. 326.

В главе III, “Виртуальное и авторское начало в процессе моделирования культуры в прозе постмодернизма”, исследуются постмодернистские игровые авторские художественные модели на материале сравнительного анализа текстов И. Кальвино, М. Павича и Д. Барнса, выявляется техника создания авторских моделей культуры в постмодернистских романах.

Постмодернистские романы способны служить “связующим звеном” при переходе от постмодернизма к киберкультуре.

Павич предлагает читателю, по его собственному выражению, “комбинированное чтение”. Его роман «Ящик для письменных принадлежностей» обнаруживает два завершения – в книге и в Интернете. В книге можно найти электронный адрес и при желании совместить чтение книги с чтением финала романа в сети. Две главы романа «Звездная мантия» существуют только в Интернете, в книге их нет. Выпущенный в Белграде CD ROM с иллюстрированным текстом «Хазарского словаря» наглядно демонстрирует, как читатель с помощью клавиатуры сам может прокладывать себе путь в романе<sup>56</sup>.

Современные компьютерные технологии и Интернет порождают принципиально новую фигуру, *активного* читателя. Такой читатель не отдает предпочтение потреблению готовой продукции, а наслаждается процессом эфемерного творчества и сотворчества<sup>57</sup>.

По признанию Милорада Павича, помимо предоставленной читателю возможности выбирать свой путь чтения, “компьютерный роман” позволяет также всегда получать новое развитие событий “открытого произведения” в смысле, который вкладывает в это выражение Умберто Эко. Читатель принимает участие в создании компьютерного интерактивного романа, устанавливая собственную траекторию чтения и даже определяя, где будет начало и где конец<sup>58</sup>.

Кальвино, Павич и Барнс не создают художественные произведения в чистом виде, а “конструируют” свои романы с использованием элементов литературного и культурного наследия предшествующих эпох. Их романы подобны мозаике, которую можно разобрать на “составляющие” смысловые и композиционные элементы, и где нужную частичку подобрать не всегда легко. Читатель выбирает звено, которое по смыслу и структуре на первый взгляд подходит к общей композиции, однако подобных элементов оказывается множество. “Мозаика” в романах этих авторов отличается от традиционной тем, что с

---

<sup>56</sup> Павич Милорад. Интервью // Кровать для троих: Пьесы, рассказы. СПб.: Азбука-классика, 2003. С. 277–278.

<sup>57</sup> Корнев С. “Сетевая литература” и завершение постмодерна: Интернет как место обитания литературы // Новое литературное обозрение. 4/1998. № 32. С. 39.

<sup>58</sup> Павич Милорад. Роман как держава. М.: ЗебраЕ, 2004. С. 90.

помощью составных частиц можно создать не одну картину, а очень много. Авторы не предлагают читателю традиционного повествования, где есть “начало” и “конец”, а увлекают его в игру смыслов, сюжетов и повествовательных стратегий. Роман может быть написан от лица дождевого червя («История мира в 10½ главах» Д. Барнса), его автором может выступить один из персонажей (пусть даже и писатель, как в романе «Если однажды зимней ночью путник» И. Кальвино), представлять собой астрологический справочник или пособие по гаданию на картах Таро (романы М. Павича «Звездная мантия» и «Последняя любовь в Константинополе»), а может быть “разгаданным” как кроссворд («Пейзаж, нарисованный чаем» Павича) и т.д. В произведениях Кальвино, Павича и Барнса нет четких ответов на поставленные вопросы, отсутствует полная картина и последовательное изложение событий, однако замысел и метод писателей описаны на страницах их же романов. По “признанию” Кальвино, «...чтение – это некая конструкция, которая складывается из множества переменных...»<sup>59</sup>, и очень наивно полагать, что «у каждой истории должны быть начало и конец»<sup>60</sup>. В романах мы находим не Мир, а «...конечное число элементов, из которых могут быть составлены миллиарды миллиардов комбинаций, лишь немногие из каковых, однако, имеют смысл и форму и выделяются среди бессмысленной... словесной пыли...»; «в сочетаниях ... проступают эпизоды тех или иных историй – и тотчас же распадаются»<sup>61</sup>. Джулиан Барнс вместо истории Мира предлагает «...легенды, старые легенды, которые иногда как будто перекликаются; причудливые отзвуки, нелепые связи»<sup>62</sup>. Он “раскрывает” технику написания постмодернистских романов: «Мы придумываем свою повесть, чтобы обойти факты, которых не знаем или которые не хотим принять; берем несколько подлинных фактов и строим на них новый сюжет...»<sup>63</sup>.

В романе Итало Кальвино «Замок скрестившихся судеб» (1969) и другом варианте этого романа – «Таверна скрестившихся судеб» (1973) собраны литературные и мифологические сюжеты и персонажи из разных эпох – Фауст и Мефистофель, Елена Троянская, Парсифаль, шекспировские персонажи Гамлет, Лаэрт, Офелия, Гертруда, Клавдий, Полоний, Макбет, леди Макбет, Макдуф, Король Лир, Корделия, Гонерилья и Регана, персонажи поэмы крупного итальянского поэта эпохи Возрождения Лудовико Ариосто «Неистовый Роланд» и др.

---

<sup>59</sup> Кальвино Итало. Если однажды зимней ночью путник. М.: Симпозиум, 2000. С. 264.

<sup>60</sup> Там же. С. 268.

<sup>61</sup> Кальвино Итало. Таверна скрестившихся судеб. СПб.: Симпозиум, 2001. С. 111–112.

<sup>62</sup> Барнс Джулиан. История мира в 10 ½ главах. М.: АСТ; Люкс, 2005. С. 269.

<sup>63</sup> Там же.

Кальвино использует персонажи в характерной для постмодернистов традиции – он играет с ними, скрестив судьбы и события в раскладах карт Таро, где истории пересказываются и переосмысливаются достаточно вольным образом. Задача интерпретации усложняется, поскольку расклады читаются снизу вверх и сверху вниз, слева направо и наоборот, возникают разночтения. Карты Таро служат удобным инструментом в постмодернистской игре и наилучшим способом создают “символическую” реальность, а разночтения характерны для постмодернистских романов и весьма выгодны автору. Анализировать расклады, а также искать смысл и философское содержание в этих историях можно бесконечно. Прежде всего, перед нами авторская модель культуры в форме игры, где “символическая” реальность выстраивается с помощью особых символов.

Кем в “действительности” написан роман «Если однажды зимней ночью путник» – Итало Кальвино, его персонажем – писателем Сайласом Флэннери, который мучается от творческого простоя, или же “писателями-двойниками”, подражающими стилю Флэннери, остается лишь гадать. Роман словно предстает бодрыйяровским симулякром – копией без оригинала и, освобождаясь от всевозможных идей и ценностей, вступает на путь бесконечного самовоспроизводства. Фактической реальности в постмодернистской прозе нет, есть текст и реальность символическая.

Роман Джулиана Барнса «Англия, Англия» (1998) представляет собой оригинальную игровую модель культуры, “собранную” из культурологических символов, культурных констант и архетипов. В романе мы находим *символическую*, искусственную модель Англии, созданную предприимчивым коммерсантом специально для туристов на острове Уайт. Она наполнена константами, характеризующими Англию и традиционные представления о ней (Букингемский дворец, Биг Бен, Робин Гуд и Шервудский лес с Веселыми Стрелками, могилы Шекспира и принцессы Дианы, дом Джейн Остин, Шерлок Холмс, Алиса в Стране Чудес и т.д. – все это лишь имитация настоящих либо воспроизведение литературных и фольклорных персонажей разных эпох). В задачи организаторов этого туристического проекта также входит «репозиционирование мифов в современном ключе»<sup>64</sup>. Интересен и список “Пятидесяти Квинтэссенций Самого Нананглийского”<sup>65</sup>, своеобразных “символов” Англии, сообщенных гражданами разных стран мира (сюда входит большинство констант, воспроизведенных на острове). Позиция автора, его точка зрения спрятаны очень глубоко. Барнс будто задает читателю вопрос: какая из двух “Англий” более реальна – “Англия, Англия”, созданная на острове, или

<sup>64</sup> Барнс Джулиан. Англия, Англия. М.: АСТ, 2002. С. 197.

<sup>65</sup> Там же. С.114–116.

Старая, настоящая Англия? Возможно ли создание “копии” подлинной Англии и в чем заключается *подлинность* как таковая? И, как отмечает один из героев, доктор Макс, занимающий столь символическую должность Официального Историка проекта, «не является ли сама идея подлинности в каком-то плане фикцией»?<sup>66</sup>. Можно попытаться выявить философскую позицию автора в романе и объяснить присутствие в нем Англии символической, искусственной: «Старая Англия потеряла свою историю, а следовательно (поскольку индивидуальность – это память, а память – это индивидуальность), напрочь потеряла себя»<sup>67</sup>. Барнс создает новую, комфортную и красивую Англию, тем не менее «...реальность здесь неумовимо разбавлена иллюзией»<sup>68</sup>. Однако и Старая Англия, и искусственная ее модель в романе являются лишь символами родины писателя. И существует ли “реальная” Англия вообще? Ведь “Англия, Англия” – это “улучшенная” копия той старой Англии, которой больше нет, практически симулякр.

Какой мир правдоподобнее – мир реальности или какой-то ее альтернативы, реальности “символической”? И что есть *реальность*? Существует ли она в принципе? Эти вопросы остаются открытыми.

«Всякая новая книга входит составной частью в единую, совокупную книгу. Такая книга есть сумма моих чтений»<sup>69</sup>, – эти слова из романа «Если однажды зимней ночью путник» И. Кальвино невольно иллюстрируют гипертекстовую концепцию постмодернистских произведений. На практике из трех авторов концепция гипертекста больше всего применима к Милораду Павичу, в творчестве которого сюжеты и персонажи путешествуют из произведения в произведение, словно образуя некую совокупную книгу. Милорад Павич, каждый раз придающий произведению новую экстралитературную форму (роман-словарь, роман-клепсидра, роман-кроссворд и т.д.), практически повторяет идею персонажа романа Кальвино: «Я кое-что делаю из книг... объекты искусства: статуи, картины, называй как угодно.... я придаю им разные формы, высекаю из них всевозможные построения, проделываю внутри книг отверстия. Книга – прекрасный рабочий материал: из него много чего можно сделать»<sup>70</sup>. “Моделируя” книги, писатели фактически занимаются моделированием культуры. Они создают авторские игровые модели культуры посредством своих произведений.

---

<sup>66</sup> Там же. С. 176.

<sup>67</sup> Там же. С. 330.

<sup>68</sup> Там же. С. 236.

<sup>69</sup> *Кальвино Итало*. Если однажды зимней ночью путник. М.: Симпозиум, 2000. С. 264–265.

<sup>70</sup> Там же. С. 157.

Техника такого моделирования у трех авторов – Кальвино, Павича и Барнса – разная, но очевидно, что писателей объединяет единая творческая концепция. Каждый из них прибегает к приему мифотворчества, создает собственную, авторскую мифологию и насыщает свои романы культурологическими *символами*, за которыми, вероятно, стоят реалии, полностью понятные лишь ему одному (или же “полноценных” реалий просто не существует). Он вступает в “игру” с читателем, предлагая тому разгадать авторское послание по “противоречивым ключам” и нарисовать полную картину с помощью элементов мозаики (части которых может не хватать, а другая может быть не “из этого” набора).

Можно сказать, что авторы по-разному решают задачи, поставленные перед ними временем; у каждого свой *художественный образ мира*, своя *игровая культурная модель* символической реальности.

Тем не менее, объединяет писателей основа их моделей культуры. Свои авторские игровые модели культуры Кальвино, Павич и Барнс строят по схожему принципу. Они вольно используют и интерпретируют в своих романах символы, образы, архетипы, исторические реалии, стереотипы культуры, свободно играют с историко-культурным наследием, что превращает постмодернистскую прозу в особый способ культурологического мышления, в *игровые модели культуры*.

В **Заключении** подводятся итоги исследования.

Структура и содержание культурологической категории *модель культуры* может варьировать в зависимости от ее типа (*научного* или *художественного*). Если так называемые *научные* (стержневые) модели культуры имеют концептуальное значение, определенным образом отражающее феноменальную реальность, то авторские *художественные* модели культуры тесно связаны с интуитивным представлением о реальности.

Общеввропейская история культуры и литературы состоит из множества художественных направлений, которые мы назвали *стержневыми* моделями культуры. Стержневые модели сформированы из национальных культурных моделей (со своей историей и этапами развития). *Стержневая модель* культуры постмодернизма образует художественное пространство постмодернизма. Национальные модели в свою очередь включают в себя индивидуальные, авторские модели культуры. *Авторские* модели выражают собой художественный образ (картину) мира творцов – скульпторов, живописцев, композиторов, в данном случае писателей (и зависят от национального типа культуры, однако в отдельных случаях характерного влияния национальной культуры автора на его творчество не наблюдается).

Мы убедились, что в отношении авторских игровых моделей культуры в прозе постмодернизма национальные составляющие культуры писателей, как и специфические индивидуальные особенности поэтики авторов, не играют определяющей роли. Все авторы (Кальвино, Павич и Барнс) в той или иной степени прибегают к национальным компонентам своей культуры и играют с ними, но эти компоненты не выделяются своей характерностью и не разрушают единый принцип построения авторских моделей. Национальные компоненты в произведениях постмодернистов не столь важны, как и индивидуальные различия.

В своих романах писатели-постмодернисты создают собственную историю, авторскую мифологию и особые “символические” и виртуальные реальности. Литература, где вольным образом применяются и интерпретируются символы, образы, архетипы, исторические реалии, стереотипы культуры, используются искусственные формы, а художественный образ мира построен на бесконечной игре, которая заменяет суть, превращается в игровое пространство “символической” реальности. Интерактивный роман-игра (гипертекст), где читатель может выбирать свой путь чтения, становится в то же время для читателя игрой сочетаний и перестановок, в которой ему предложена роль оператора виртуального мира чтения. В постмодернистских романах читатель существует в пространстве авторской реальности, становясь важным компонентом авторской модели культуры.

Игровые модели в художественном пространстве постмодернизма (на примере прозы постмодернизма) уместно рассматривать как особый культурологический слой – книга в постмодернизме становится “объектом”, “рабочим материалом”, из которого писатель может создать практически любую форму.

Таким образом, авторские модели культуры в художественном пространстве постмодернизма не являются (несмотря на то что мы условно называем их художественными) художественным творчеством в чистом виде. Видоизменяя роман, постмодернисты фактически занимаются моделированием культуры.

Творчество Кальвино, Павича и Барнса предстает “связующим звеном” между постмодернизмом и эпохой постпостмодернизма (киберкультурой и художественной виртуалистикой), включая в себя элементы всех этих направлений.

Основные положения и выводы диссертации отражены в следующих публикациях:

1. *Месянжинова А.В.* Идейно-художественное своеобразие романа М. Павича “Хазарский словарь” // Материалы VIII Международной конференции студентов и аспирантов по фундаментальным наукам “Ломоносов”. М., 2001. С. 221.

2. *Месянжинова А.В.* Свообразие постмодернистской культурологии в творчестве М. Павича // Материалы IX Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых “Ломоносов”. М., 2002. С. 322–323.

3. *Месянжинова А.В.* Концепция истории в литературе постмодернизма // Материалы XI Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых “Ломоносов”, Т. 2. М., 2004. С. 65–66.

4. *Месянжинова А.В.* Постмодернизм в междисциплинарном осмыслении // Всероссийская научно-практическая конференция “Учебник – Ученик – Учитель” и Ломоносовские чтения, посвященные 250-летию МГУ имени М.В. Ломоносова: Статьи и выступления. Ч. II. М., 2005. С. 55–62.

5. *Месянжинова А.В.* Архетипическая основа постмодернистских культурных моделей (Милорад Павич и Джулиан Барнс) // Вестн. Моск. ун-та. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2005. № 2. С. 82–91.

6. *Месянжинова А.В.* Роль читателя в постмодернистском романе // Науки о культуре – шаг в XXI век: Сборник материалов ежегодной конференции-семинара молодых ученых. (РИК). Т. 6. М., 2006. С. 212–217.

7. *Месянжинова А.В.* Авторские игровые модели культуры в литературе постмодернизма (Итало Кальвино, Милорад Павич, Джулиан Барнс) // Второй Российский культурологический конгресс с международным участием “Культурное многообразие: от прошлого к будущему” (Санкт-Петербург, 25–29 ноября 2008 г.): Программа. Тезисы докладов и сообщений. СПб.: Эйдос; Астерион, 2008. С. 188.

8. *Месянжинова А.В.* Авторские игровые модели культуры в литературе постмодернизма (Итало Кальвино, Милорад Павич, Джулиан Барнс) // Материалы Второго Российского культурологического конгресса с международным участием (Санкт-Петербург, 25–29 ноября 2008 г.) [Электронное издание]. СПб.: Эйдос, 2010.

9. *Месяжнинова А.В.* К проблеме определения понятия “модель культуры” // Вестн. Моск. ун-та. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2010 . № 3. С.114–123.

---

Заказ № 105-а/10/10 Подписано в печать 11.10.2010 Тираж 100 экз. Усл. п.л. 1

---



ООО "Цифровичок", тел. (495) 649-83-30  
[www.cfr.ru](http://www.cfr.ru) ; [e-mail: info@cfr.ru](mailto:info@cfr.ru)