

ПСИХОДЕЛИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА В ПРОЗЕ А. ГОСТЕВОЙ И В. ПЕЛЕВИНА

El juego literario psicodélico en la prosa de A. Gosteva y V. Pelevin

Psychodelic literary game in prose of A. Gosteva and V. Pelevin

Ишанова, Асима К.

*Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева,
Астана (Казахстан)*

Assima Ishanova

Universidad Nacional Euroasiática "L.N. Gumilev"

Astaná (Kazajstán)

ISSN: 1698-322X INTERNET: 2340-8146

Fecha de recepción: 19.06.2014

Fecha de evaluación: 26.04.2014

Cuadernos de Rusística Española n° 10 (2014), 183 - 191

ABSTRACT

In paper psychodelic literary game on a material of modern Russian prose, its version, function in postmodern prose is investigated, the genesis which is going back to ancient ilinks-game is defined.

Key words: psychodelica, ilinks, postmodern, literary game.

РЕЗЮМЕ

В статье исследуется психоделическая литературная игра на материале современной русской прозы, ее разновидности, функции в прозе постмодерна, определяется генезис, восходящий к древней илинкс-игре.

Ключевые слова: психоделика, илинкс, постмодерн, литературная игра.

В современном литературоведении психоделика стала изучаться недавно. Нас интересует психоделика в литературе с точки зрения проявления в этом принципов игры. Древней основой современной психоделической игры могут быть различные варианты игры-илинкс (хмель, опьянение). Илинкс-герой породил человека психоделических игр в произведениях В. Пелевина, О. Крусанова, А. Гостевой. Здесь можно наблюдать сложную эволюцию от природного дионисийства до различных ступеней искусственного измененного состояния сознания.

В статье И.А. Святополк-Четвертынского «Змеборческие концепты в Авесте, Ригведе и у хеттов. Реконструкция индоевропейских формул» представлена реконструкция устойчивой структуры змеборческой модели в виде триады концептов и к известной индоевропейской формуле, связанной с преодолением, добавлена формула измененного состояния сознания (Святополк-Четвертынский 2002: 114).

Можно вспомнить и об известной «Книге Арда Вираза» - поздnezароастрийском произведении, в котором повествуется о том, как зороастрийский праведник прошел через «Мост Разделения» - Чинвад и совершил путешествие в Ад и Рай. С помощью особого психоделического напитка -манг его душа покинула земные пределы, а через семь дней вновь возвратилась в тело (Акишев 2001: 56-71). Так уже в древней картине мира присутствовало понятие измененного сознания.

Т. Гланц приводит высказывание П. Пепперштейна: «психоделика», хотя и обозначает «просветление души»..., скорее предполагает соприкосновение с иллюзиями, с заведомо неистинным. «Ясность» достигается «от противного», ... напоминает о греческом Делосе – месте, где находится оракул (Гланц 2001: 26).

В качестве начала психоделической современной русской прозы он называет роман Андрея Монастырского «Каширское шоссе», а в древности – это святоотеческие тексты, шаманизм Кастанеды (умение направить познавательные усилия на две цели одновременно). Томаш Гланц считает, что литературная обработка отчуждающегося от самого себя сознания в XIX веке была уже у Томаса Де Куинси в «Исповеди англичанина, любителя опиума» (1822), у Шарля Бодлера в «Искусственном рае» (1860). Ирина Сандомирская называет «Апологию сумасшедшего» Чаадаева как возможный канон такой литературы (Гланц 2001: 272).

Восток для А. Монастырского - «запредельный мир», осваиваемый психоделической фантазией. Он ссылается на Де Куинси, который считал, что Гомер знал о преимуществах опиума. А. Монастырский ввел психоделику по ту сторону психотропных препаратов. Есть психоделика обыденной жизни, массмедиа, потребления, кино, усталости, выживания, где, по Пепперштейну (Гланц 2001: 272), создаются «высветления» различных зон психики. Можно обнаружить противостояние сумасшествию опиума в гармонии с разумом у Де Куинси, его персонажам свойственна святость всевидения, психоделика их спасает. Психоделическая эстетика - сдвиг сознания, «онтологический шпион», производящий разведку в «чужом сознании». Возникает трансфер между двумя мирами собственного сознания. Литература отдельными современными авторами осмысливается как психотропный препарат. В пьесе В.Сорокина «Dostoevsky-trip» Толстой, Кафка, Горький, Беккет и другие – препараты. Они способны как наркотики влиять на сознание, психику и переживания героев. В «Голубом сале» произведения – не таблетки, а процедуры, создаваемые клонами русских писателей, продуцирующих фантастическое стратегическое вещество.

Психоделическая игра свойственна и произведениям Баяна Шириянова («Низший пилотаж»), Сергея Болмата («Сами по себе»), Павла Крусанова («Укус ангела»), Виктора Пивоварова («Агент в Норвегии»). Психоделическая игра сопровождается трансформацией текста, делением на реальность и «взгляд изнутри». Гланц называет психоделику приемом, трансформирующим любой артефакт изнутри, методом, стратегией письма, десемантизирующей матрицей, затрагивающей саму плоть, ткань текста. В «Мифогенной любви» обнаруживается смесь галлюцинаций, логики контузий и бредовых идей Дунаева, который попадает в Промежуточность. Формируется особый тип нарратива, в котором текст строится как экстаз. Что дает тексту психоделическая игра? На этом пути литературоведение делает лишь первые шаги.

В повести Анастасии Гостевой «Travel Агнец» психоделическая игра приобретает особые сюжетоформирующие и концептуальные функции. Вертикальный и горизонтальный контексты повести нанизаны на мерцающую и сложную игровую конструкцию. Следует выделить игру взаимодействия категорий: автор – персонаж – повествователь. Начало предвещает лаконичное предупреждение: «Автор данного текста – вымышлен. Любые совпадения с реальным человеком – случайны» (Гостева 1999: 4). Тем самым тон игре уже задан. Перед нами метатекст, автор которого – персонаж вымышленный.

Повествовательный поток делится на две ветвящиеся линии, оборачивающиеся лабиринтом: основной текст и гашишные разговоры, нумерация которых не предполагает внутренней линейности. Финал можно обозначить как открытый, так как загадка остается – было ли в реальности путешествие в Индию?

Событийность в повести отодвинута на второй план: студентка едет с попутчиком Володей в Индию, внезапно он уезжает обратно, она остается и путешествует по Индии с другим попутчиком, Алексеем. Они продают индусам ноутбук, сканер, принтер, фотокамеру, покупают благовония, одежду, поющие чаши, знакомятся с туристами из разных стран. Множество новых ощущений, переживаний, впечатлений, «бесконечных историй» человеческих судеб людей, «застрявших» на Индии, а вернее, на идее вечного освобождения и нирваны составляет внутренний сюжет повести. Второму персонажу, Алексею, право голоса дается в «гашишных разговорах», в основном тексте – наплыв ощущений, впечатлений героини-повествовательницы.

Начало повествования сплетено из игры слов и понятий, что задает основной узор гашишного «плетения словес», особого сцепления мыслей и слов: «Индия – музыка и молчание, гашишные аутодафе с тяжелыми чиламами, базар и благодать или благодать Базаров, бедный, бедный Базаров, он бы сошел с ума, свихнулся, возлюбил людей и лягушек и стал садху – маркиз де Сад, моющий ноги в Ганге...» (Гостева 1999: 4). Или «...Гоа-эсперанто – страсть и транс охреневших тревеллеров, провал, прорва, предел и ЛСД-прасад, барабаны, перепутавшие бараку с баркаролой...» Эта игра слов как нельзя лучше передает странное состояние «восторженного призрака, человека без языка и истории, недовоплотившейся христианской души, очарованной обещанием нирваны...» Это «смятенный «другой», никогда не ты, некто в промежутке, в прорехе, скользящий, мигрирующий, мающийся, пленник майи, никто, майский кот...» (Гостева 1999: 4).

В повести есть явные и скрытые загадки. Явная загадка связана с Володей, с которым героиня до отъезда была знакома только по телефону. Он был в Индии два часа и спешно улетел обратно. В «гашишных разговорах» внезапное исчезновение Володи становится основанием для выдвигания различных версий об истинном облике попутчика: контрабандный продавец девушек, двойной агент, борец с международной наркомафией, работорговец. Но все это так и остается подпернуто туманной дымкой загадки. Даже во сне Насти он является разноликим. Но эта игра – лишь отвлекающий или развлекающий маневр автора.

Скрытая игра-ребус заключается в том, что внимательное чтение вплоть до финала рождает смутную догадку о том, что Настя не была в Индии, а ее видения, впечатления – следствие болезненного состояния, высокой температуры (упоминается о простуде) вкупе с гашишными галлюцинациями.

Ссылка на ее заторможенное состояние достаточно. В разговоре до отъезда в Индию с приятелем Андреем несколько раз фиксируется ее необычное состояние: «ау, Настюш, ты где? Я совершенно не могу понять, что с тобой происходит, такое ощущение, что твое тело здесь, а ты уже там, ау, Настя, ну очнись... тебя здесь нет...» (Гостева 1999: 5). Есть упоминания о «постоянной головной боли, визитах к иглотерапевту». Непосредственно перед повествованием о поездке Андрей судорожно ищет, а Настя находит то, что он искал, черную зажигалку. Основное подтверждение, что Настя не была в Индии - в финале, когда повествовательница по телефону отказывается от чего-то: «это совершенно невозможно, у меня экзамены, и работа, и... Во сколько? А куда? договорились...» (Гостева 1999: 56). Финальная фраза такова, что все закручивается заново – персонажи договорились о встрече. А что будет дальше, вариантов множество. Все они прозвучали в воображаемом или реальном рассказе героини, вплоть до варианта – быть обманутой и проданной в неведомую азиатскую страну неизвестными попутчиками.

В этой повести эта игра с поездкой в Индию – лишь внешняя оболочка. Автору удалось, пусть это было мнимое, галлюциногенное путешествие, передать жгучее, до болезненности, состояние современного человека, желающего отринуть, хоть ненадолго, современный ад реальности с торжествующим низкопробным шоу-бизнесом, с несостоявшейся карьерой, любовью, с неизбывной тоской по гармонии и покою души.

Главный мотив повести связан с размышлениями о состоянии современного мира, когда европейцы жаждут обрести в Индии духовную свободу и подлинность бытия, но незаметно для себя некоторые становятся агнцами, жертвой Востока: «мы не можем вернуться» домой, «но и в Индии мы не мы - еще не мы, а только намек на нас... И, может быть, только один из тысячи дождет своего воскресения...» (Гостева 1999:47). Настя говорит о ловушке, западне представлений, убежавших «от карьеры, социума, неврозов, преподавателей, неудачных романов, смерти...». На самом деле все по-прежнему живут «в своем теле и в своем социуме». Вопреки скепсису современных критиков в отношении буддизма, Востока как пути спасения для человека Запада, России, А. Гостева пытается вновь обратиться к этой непростой и не новой теме.

Писательнице удалось найти свое звучание мотива «пробуждающей» от абсурда бытия путешествия в Индию. Множество историй о потере себя, своей сущности («люди впервые попав в Индию, сходят с ума») (Гостева 1999: 43) и, наоборот, внезапного прозрения (вертолетчик Стас, продававший машины, приходит к мысли: «Как я жил, ведь я ничего не знал, ...Я не думал, а теперь буду думать...») (Гостева 1999: 48).

Важную смысловую нагрузку несут «гашишные разговоры», разговор № 9 – извечный спор о любви Алексея и Насти, в котором убеждение Алексея, что «любовь – везде» и в человеке «должна быть направленность на любовь» подрывает столь часто звучащее - «современное общество не имеет любви» (Гостева 1999: 41-42). Не случайно в финале звучит испуганное признание героини: «Я тону в любви, умираю от любви, плачу от любви и смеюсь, как идиотка... Я люблю всех людей...» (Гостева 1999: 56). Критически срываются покровы с современной реальности: «И я никогда не вернусь. Даже прилетев в Москву. Мне плевать на

местечковые московские расклады, ...когда гвоздем сезона является...что-нибудь грязное, непристойное». Отвергаются и «маститые», «спутавшие конец века не то с началом хрущевской оттепели, не то с психиатрической клиникой», и молодые – «богемный викарий», «дозревший наконец до Гинзберга, Берроуза, Керуака, Буковски...» (Гостева 1999: 50).

Металитературный контекст повести чрезвычайно важен. Мы можем предположить еще один вариант разгадки повести – это путешествие текста, о котором время от времени говорит героиня, сливаясь с автором-повествователем и реальным автором. К тому же значительная часть повести – о творчестве, о том, что есть современная литература, о стремлении создать свой Текст. Метко критикуются достаточно известные произведения современных авторов, удостоенные престижных премий, их можно распознать по небольшим цитатам. Текст, в поисках которого находится автор, должен быть «чистым как хаос, и честным, как слезы во время болезни». «Текст, по которому можно восстановить мир, текст-мандалу..., синхронный со всеми текстами мира и самодостаточный одновременно. Текст-Предел, Текст-Порог, за которым бьется, шевелится, дышит, сквозит, опадает и вздымается – Иное...» (Гланц 2001: 45).

Игра-загадка сопровождает и образ второго персонажа – Алексея. Он как бы случайно подменяет Володю, срочно вернувшегося в Москву. В самом начале знакомства Насти с Алексеем фиксируется внимание на перстне с лазуритом на указательном пальце левой руки у обоих – «...человек выбравший похожее кольцо, не может быть чужим», - думает девушка. Эта фраза во многом расшифровывает и загадку Володи. Володя – «чужой», случайный человек в Индии. Портретное описание юношей, их поведение - разноплановы. Володя «производил впечатление милого, домашнего мальчика, не курящего, никогда не пробовавшего даже травки, ...серьезного, никаких закидонов, никакой эзотерической паранойи, ...комсомольский работник или профсоюзный деятель, словом, ничего общего ни с одним из моих друзей-приятелей, на которых только что нет клейма «Готов к отправке в Индию», но у которых нет денег» (Гостева 1999: 8).

Мотивируя цели поездки, Володя говорит о том, что все уже решено и не ими, - в этих словах отрешенность и загадка, но иронично добавляет – покататься на слоне. Из всей этой тирады можно уловить в качестве сигнального кода - Володя не курит травку, он не вписывается в галлюциногенное состояние героини, в гашишные разговоры, цель которых – понять, что происходит с человеком, найти душевную гармонию и любовь к миру. В противоположность ему Алексей вполне соответствует состоянию души героини, он ее двойник, вторая ипостась: «Смесь рэйверского и ориентального стилей, на руках индийские фенички,... ленивый взгляд, вежливая улыбочка типа, первый раз в Индию, ребята?» (Гостева 1999: 8). Алексей - собеседник, способный рассуждать о фильмах Бертолуччи, Стеллинга, Вендерса, Кроненберга не ради красного словца, а для того, чтобы еще раз ощутить «удивительно прозрачный, промытый взгляд на мир», знающий о том, что есть любовь и искушение Индией.

В ловушке игры ощущает себя не только читатель, но и героиня, которая сокрушается, что даже приехав в Индию, она – вне, «всегда – не герой, но рассказчик, всегда взаперти» (Гостева 1999: 29). В сознании Насти постоянное сомнение, и

она видит «карнавал для тебя одной», грязные потоки дождя, вливающиеся в Язу, «клоуны в больнице, ты не одна, девочка, кто сказал, что это больница?» (Гостева 1999: 29). Эти и другие приемы повествования-полубреда позволяют выдвинуть еще одну версию, что героиня – в больнице и Алексей тоже пациент этого то ли профилактория, то ли больницы, (в тексте достаточно подробно расписываются его желудочные недомогания, похожие на отравление) или вовсе – ее иллюзорный собеседник-двойник и спутник. Расшифровка поэтики игры в повести А. Гостевой позволяет понять, что путешествие в Индию – воображаемое, виртуальное, совершенное не без помощи компьютера, гашиша, высокой температуры и измененного состояния сознания.

Психоделическая игра - лишь одна из форм лудизма, органичного для поэтики прозы В. Пелевина. Психоделическая игра сопровождается расщеплением сознания в его «Чапаеве и пустоте». По Томашу Гланцу, в психоделической прозе В. Пелевина можно выделить топос детства, сказок, отсутствие секса и эротики, автодиагноз, а не полное погружение, так как сознание наблюдает за собственными эксцессами и интерпретирует их (Гланц 2011). Игра присутствует во многих его произведениях: «Желтая стрела», «Миттельшпиль», «Принц Госплана», «День бульдозериста», «Реконструктор», «Священная книга оборотня». В каждом произведении функции и форма проявления игры различны. Такие формы игры, как агон (спор, борьба), алеа (азартная игра) в традиционном виде почти отсутствуют в прозе В. Пелевина. Перед нами мерцающая игра сознания, миров – двух или нескольких, причем очень трудно между ними провести границу. Наиболее ярко это проявляется в повести «Принц Госплана».

Часто встречается в прозе В. Пелевина игра-мимикрия, словесные игры дискурсами. Особенность поэтики пелевинской игры в ее мерцании, в ее трудной идентификации с чем-то определенным и реальным. Игре автора присуща сложная сращенность реального и виртуального, сновидного. Этому способствуют использование автором таких приемов, при которых объекты иного мира описаны с убедительным выделением штрихов земного, реального. Это может быть запоминающаяся печальная улыбка майора Звягинцева из рассказа «Бубен верхнего мира», упоминание о выращиваемой им «там» клубнике. В повести «Принц Госплана» если и есть агон, алеа, то они предстают в измененном виде. Герои этой повести потеряли ощущение границы между реальностью и игрой. Они не столько живут, сколько спят-играют в непрерываемую ничем и никем компьютерную игру. Все повествование строится на несколько иного рода психоделике – компьютерном опьянении, смешении игры и реальности, последней в тексте становится все меньше. Казалось бы, компьютерная игра предполагает наличие азарта и соревнования, но мы видим, что многие персонажи «забыли, что нажимают на кнопки», они превратились сами в игрушечную фигурку, мелькающую в мониторе. Ни азарта, ни соревнования, бодрящего и подстегивающего в них нет. Они так же тяжело и всерьез играют, как и живут в единственно настоящем для них компьютерном мире. Реальный мир постепенно исчезает и растворяется настолько, что герой повести Саша с трудом понимает, едет он в метро или проходит очередной уровень игры, где ему надо спастись от разрезалки, воинов, шаров. Все мысли, стремления героев связаны с игрой – и дома, и на работе, и даже в пути они не могут прервать связь с виртуальным миром,

который еще более подчеркивает абсурдность и пустоту существования человека: «Странно, - думал он, - как я изменился за последние три уровня, когда-то ведь казалось, что стоит только перепрыгнуть через ту расщелину - и все. Господи, как мало надо было для счастья... А сейчас я это делаю каждое утро, почти не глядя, и что? На что я надеюсь сейчас? Что на следующем этапе все закончится и я чего-то захочу так, как умел хотеть раньше? ...Но когда я туда залезу, где я найду себя, который хотел туда залезть?» (Пелевин 1999: 10).

В повести настойчиво проводится мотив подневольности человека игре, в данном случае, компьютерной. Когда герой близок к обнаружению разницы между реальностью и игрой, когда проблеском возникает мысль о бесцельности игры, неведомая сила заставляет его встряхнуться и вновь включиться в игру, спасаясь от опасностей, настигающих его и в метро, и на улице.

Своего рода кульминация нарратива - сцена, когда он, наконец, видит принцессу – это главная цель игры (награда за рассказанную сказку стражнику). Перед ним сухая, трухлявая кукла. И когда, казалось бы, мы вместе с героем открываем тайну и близки к финалу, вновь возникают очередные шарады, поддерживающие дальнейший тонус игры. «Когда человек тратит столько времени и сил на дорогу и, наконец, доходит, он не может увидеть все таким, как на самом деле» (Пелевин 1999: 136). Как и положено в хитроумной игре читатель вновь отброшен на предыдущие «уровни» понимания. «Никакого - «на самом деле», нет. «Человек не может себе позволить увидеть «самого дела».

В. Пелевин играет с читателем, играет персонажами, создавая ощущение, что они тоже играют автором. В финале Саша включает компьютер и идет спать. И тогда в очередной раз трудно понять, что происходит с ним и где, в реальности или в компьютерной игре сняты такие сны. Встроенный метарассказ о магрибском молитвенном коврике остается за пределами явной расшифровки. Вполне очевидно, что это очередная игра автора. В этом метарассказе иронично проигрываются различные псевдовосточные мотивы. Мальчика зовут Юсуф, что вызывает ассоциации с популярнейшим на Востоке в Средние века мифом о Юсуфе Прекрасном. Сама композиционная структура рассказа напоминает ход знаменитой притчи о Будде, только мотив смерти выстраивается наоборот. Если в притче-оригинале Будда узнает о существовании смерти из рассказов на улице от встречных прохожих, то в этом рассказе мальчик воочию видит смерть близких лишь при упоминании магрибского коврика. Зеленый Хидр ассоциируется со святым Кадыром - дарителем счастья в тюркских мифах. Уточнения деталей цвета (зеленый, черная шляпа) лишь усиливают иронический элемент обыгрывания суфийских, исламских мотивов. Искать здесь конкретную разгадку метарассказа бессмысленно, также как невозможно различить реальность и игру. Реплика-предположение стражника Аббаса о том, что «скрытым шейхом» и является Саша подтверждение тому. Это предположение, а также неоднократные упоминания о гуманитарной помощи американцев вносят в серьезное повествование элементы юмора. Эта сцена встречи и беседы Саши со стражником Аббасом из игры оставляют впечатление большей реальности, нежели краткие реплики героя с персонажами из предполагаемого реального мира. Аббас и Саша доводят свой разговор до логического конца, успевают проститься, тогда, как с другими героями разговор обрывается на самом неподходящем месте. К примеру,

разговор между Сашей и Петей об очередной тайне о том, кто более реален, тот кто бежит по лабиринту или кто смотрит в монитор, прерывает «огромный глаз, похожий на аквариум, наполненный до краев синими чернилами» и «стальная решетка».

Стражник Аббас, в свою очередь, образ также двоящийся и играющий. Неожиданно он начинает себя вести и говорить не так, как следовало бы восточному воину из игры. Его поведение, нецензурная лексика напоминают современного человека, нанятого в игру на временную работу. В пелевинской прозе, с одной стороны, нагнетаются, с другой стороны, развоплощаются всякие тайны. В этом одна из амбивалентных особенностей пелевинской поэтики игры, когда одна загадка расшифровывается, но тут же вновь заворачивается в новый кокон тайны. Это создает некую многослойность как героев, напоминающих то кукол, то переполненных чувствами людей, так и пластов пространства, где реальное пересекается с ирреальным и сновидным.

Многозначность текста позволяет предположить, что в произведении зашифрована мысль о замороженности человека игрой и не только компьютерной. Жизнь современного человека можно уподобить компьютерной игре, она подчинена правилам игры, придуманным кем-то. В ее основе - автоматизм, схематичность, бесцельное прожигание времени и бессмысленность надуманных побед и поражений.

В обоих вариантах проживания жизни персонажи терпят фиаско, как, к примеру, это происходит с героинями рассказа В. Пелевина «Девятый сон Веры Павловны». Зловонные жижи, с которыми успешно справлялась героиня в своей обыденной жизни заполняют весь город к концу ее сна, наполняемого знаменитым вопрошением: «Что делать?» Жанр полуфэнтези разрушается двойным финалом ироничной игры над современной беллетристикой и классикой: «Когда Вера Павловна вышла на другой день из своей комнаты, муж и Маша набивали вещами два чемодана» (Пелевин 1999: 498). Так вновь в разных пропорциях совмещенные ассоциации романских клише, современной реальности и кошмаров сновидений создают сложную игру концептов классики и бульварных сюжетов, пустопорожнего и будничного. Читатель созерцает пелевинские загадки, где коллаж из виртуальных зависимостей создают лабиринты интеллектуальных шарад, заставляющих думать больше, чем переживать. И в этом сходство В. Пелевина с Х. Мураками и отличие от Бананы Эсимото, умеющей играть чувствами читателей.

В. Пелевина увлекают интеллектуальные игры, в которые он пытается, часто не без успеха, вовлечь и читателя. Отличие от интеллектуальных игр Т. Манна и Г. Гессе в том, что постмодернист В. Пелевин рассеивает смысл, рассекает на коллажи игру различными вставками – парадоксом, иронией, бурлеском, концептом, сновидной онейремой. Все эти приемы способствуют созданию «короткого замыкания», «смены кадра», пространства и времени, внезапному превращению и перевоплощению героя. Целостности плана содержания и формы классического шпильромана противопоставлен мозаичный, самовосстанавливающийся текст-лабиринт со множеством кодов и загадок.

Итак, в современной литературе используются множественные и новые формы психоделической игры, ее разновидности позволяет авторам заострять внимание на разнообразных формах измененного сознания, углублять психологический анализ, а иногда просто играть с читателем. Генезис современных типов литературной

психоделики восходит к одному из древнейших типов лудизма – игре-илинкс (опьянению). Литературная психоделическая игра может стать одной из новых форм психоанализа в современной прозе при условии доминирования смыслопорождающего нарратива. В творчестве современных авторов илинкс-игра приобретает ярко-индивидуальные стилевые особенности.

БИБЛИОГРАФИЯ

- АКИШЕВ, А. (2001): «Лабиринты Арда Виразы», *Тамыр*, № 3(5), pp. 56-71.
- ГЛАНЦ, Т. (2001): «Психоделический реализм», *Новое литературное обозрение*, № 51, pp. 263-279.
- ГОСТЕВА, А. (1999): «Travel Агнец», *Дружба народов*, № 5, pp. 4-57.
- ПЕЛЕВИН, В. (1999): «Принц Госплана». В кн.: *Желтая стрела*. Вагриус. Москва.
- СВЯТОПОЛК-ЧЕТВЕРТЫНСКИЙ, И.А. (2002): «Змеборческие концепты в Авесте, Ригведе и у хеттов. Реконструкция индоевропейских формул». В кн.: *Человек. Язык. Искусство*. МПГУ