

ИГРА В ПОСТМОДЕРНИЗМЕ КАК КОММУНИКАТИВНАЯ КАТЕГОРИЯ

Белей М. А.

Научный руководитель: д-р пед. наук, канд. филол. наук Иеронова И. Ю.

Балтийский Федеральный Университет им. И. Канта

Постмодернизм как один из наиболее заметных фактов литературного процесса конца XX века охватывает различные сферы искусства, характеризуется распространением во многих направлениях, жанрово-тематических блоках, типологических общностях, определяет эволюцию многих писателей и традиционного реалистического направления.

Как справедливо отмечает Н. Б. Маньковская: «Художник «нового образца» апеллирует к интеллектуальной элите, обладающей утонченными эстетическими потребностями и изысканным художественным вкусом. В результате западноевропейские литература и искусство второй половины XX века стали ареной интеллектуально-эстетической игровой деятельности, именуемой постмодернизмом».

По М. М. Бахтину, «Игра- это особый вид коммуникации, где последняя является актом творческого взаимодействия коммуникантов. Игре, как особому виду человеческой деятельности, свойственен процесс диалогизма и полилогизма» (Бахтин, 1986: 28). В литературе постмодернизма игровой принцип находит свое отражения в сверхтекстах и гипертекстах, в которых читатель становится активным участником разыгрываемого действия.

Согласно И. Ю. Иероновой, нельзя не отметить «драматургическую составляющую коммуникации», в которой текст предстает как «открытая система», где имеет место диалог автора и читателя.

Постмодернисты связывают свое мировоззрение с традицией веселой мудрости, идущей от софистов и скептиков через всю историю западноевропейской культуры. Так, М. Монтень провозглашает: «Мы берем на хранение чужие мысли и знания, только и всего. Нужно, однако, сделать их собственными», а также «Лучшие души - те, в которых больше гибкости и разнообразия. А Ф.Ницше, восклицает в одном из своих стихотворений: «Пусть художник будет волен, а наука весела!».

Согласно Н. Е. Лихиной: «Эстетическая система нового искусства строится на активном использовании форм художественной условности, гиперболизации, трансформации метафор, системе аллегорий, игре контрастов, форм абсурда, гротеска, фантастики, усложнении философско-образного ряда. Активно включаются механизмы игры, причем игровая стихия проявляется на всех уровнях: игра со смыслом, сюжетом, идеями, аксиологическими категориями.

Меняются и функции литературы: познавательная, коммуникативная, воспитательная, нравственно-этическая, эстетическая. Традиционно искусство было призвано расширять представления о мире и человеке, позитивно воздействовать на человеческую природу, способствовать изменению мира и личности в лучшую сторону, облагораживать душу, развивать эстетическое чувство.

Искусство нового времени утрачивает эти способности познания и изменения жизни, оно становится особым игровым способом существования художника».

Также необходимо отметить, что Н. Б. Лихина видит игру как «как способ существования в реальности и искусстве, форма взаимодействия литературы и

действительности, возможность сокрытия подлинных мыслей и чувств, разрушение пафоса».

Согласно Н. Г. Бабенко «современные авторы видят в языковой игре лингвопоэтический прием выражения содержательно-концептуальной и содержательно-подтекстной информации, а не самодостаточное, замкнутое в самом себе словесное действо».

Эти особенности постмодернистской литературы обусловили поливалентную поэтику данного течения и определили игру с читателем как основополагающую категорию в литературе постмодернизма. Для данной категории, согласно Г. А. Павленко характерны следующие особенности:

- «появление новых, гибридных литературных форм;
- цитатно-пародийное дву- и многоязычие;
- фрагментарность, коллаж, монтаж, использование готового или расчлененного литературного текста;
- ризоматика (отсутствие связующего центра);
- растворение голоса автора в используемых дискурсах;
- игра с «мерцающими» культурными знаками и кодами;
- травестийное снижение классических образцов, иронизирование и пародирование;
- использование культурфилософской постструктуралистской символики «мир — текст — книга — словарь — энциклопедия — библиотека — лабиринт» и ее вариантов»;
- дву- и многоуровневая организация «двухадресного» текста».

Анализируя характерные особенности игры с читателем в литературе постмодернизма нельзя не отметить такие категории как метаязыковая игра, игра в текст, игра с текстом, игра со сверхтекстом, а также театрализация текста. Как справедливо отмечает А. В. Соколов, трактуя интеллектуальную игру, постмодернисты стирают грань между размышлением и шуткой, между глубокой идеей и удачным каламбуром. Примером игрового стиля такого рода служит философское эссе Жака Деррида «Глас» («Glas»). В данном эссе мы можем наблюдать, что текст разделен на две колонки. В левой колонке анализируются труды Гегеля, темы знания, мудрости в духе объективного идеализма. В правой колонке идет размышление о французском психоаналитике Ж. Жене, о сексуальности, психических комплексах и т.п. Читателю предлагается читать текст по горизонтали, используя обе колонки. Эвристика такого чтения заключается в периодически возникающих переключках смысла, ассоциативных связях, стимулирующих творческое воображение читателя и забавляющих его. Таким образом, сводятся воедино игра языка, и игра мысли, логика и фантазия. Текст становится не источником знаний о Гегеле или психоанализе, (предполагается, что эрудированный читатель давно овладел этими банальными знаниями и серьезно к ним не относится), а инструментом в экзотических умственных забавах пресыщенного культурой интеллектуала

Также, ярким примером игры с читателем может служить роман современного французского писателя Бернарда Вербера «Империя ангелов», где в канву основного текста вводятся отрывки из «Энциклопедии относительного и абсолютного знания», которые, на первый взгляд, кажутся нелогичными, но при внимательном прочтении складываются в занимательную мозаику. При этом, читатель самостоятельно расставляет акценты и, как бы, становится активным участником разыгранного действия. В данном произведении, а также в романах Вербера «Ганатонавты», «Мы, боги», «Дыхание богов», «Тайна богов» также можно встретить такую особенную игру с читателем, как использование культурфилософской постструктуралистской символики:

мир — текст — книга — словарь — энциклопедия — библиотека — лабиринт, что позволяет читателю конструировать свои собственные миры и создавать виртуальную реальность. Например в романе «Танатонавты» мы можем видеть следующее:

«СЛОВАРЬ :

ТАНАТОНАВТ, сущ., муж.р., (от греч. *thanatos* , «смерть», и *nautes* , «мореплаватель»). Разведчик смерти.

УЧЕБНИК ИСТОРИИ

ДАТЫ ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ

1492 г.: Первые шаги на американском континенте

1969 г.: Первые шаги на Луне

2062 г.: Первые шаги на континенте мертвых

2068 г.: Первые публикации о пути к реинкарнации

Из учебника для 2-го класса

ЭПОХА ПЕРВАЯ: МАСТЕРА НА ВСЕ РУКИ

— УЧЕБНИК ИСТОРИИ

"Когда-то все люди боялись смерти. Словно постоянный шумовой фон, напоминала она о себе каждую секунду. Всякий знал, что в конце всех его деяний ждет неумолимое исчезновение. Это отравляло любую радость.

Вуди Аллен, американский философ конца XX-го века, так отразил царившие в ту эпоху настроения: «Пока человек смертен, он до конца не расслабится». Учебник истории, вводный курс для 2-го класса .» и.т.п.

Неслучайно, в автобиографии Бернарда Вербера говорится, что одним из источников вдохновения знаменитого французского писателя послужила всемирно известная компьютерная игра «Sid Meier's civilization», где любой человек может «примерить на себя», например, лавры Наполеона.

Итак, проанализировав некоторые особенности игры с читателем в литературе французского постмодернизма, можно сделать следующие выводы:

В отличие от нигилистического авангарда, отрицавшего ценности прошлых культур, постмодернизм базируется на презумпции активного владения разнообразными культурными ценностями, в противном случае, «играть будет нечем». Отсюда —высокий культурный и интеллектуальный уровень «постмодернистских игроков», их повышенные коммуникационные потребности. Интеллектуальные игры с читателем предполагают использование всевозможных знаков, символов, коммуникационных каналов, документальных фондов, электронных коммуникаций что способствует повышению интеллектуального уровня читателя и стимулированию интереса к обращению к классическим первоисточникам.