

ПЕРФОРМАТИВНА ПОЕТИКА ПОСТМОДЕРНІСТСЬКОГО ХУДОЖНЬОГО ТЕКСТУ

Розглядається феномен перформативної поетики в постмодерністській літературі. Простежується функціонування, характерні ознаки гри та перформансу, а також їх кореляція як провідних стратегій постмодерністського художнього тексту.

Ключові слова: постмодернізм, гра, перформанс, перформативна поетика.

Рассматривается феномен перформативного поэтики в постмодернистской литературе. Прослеживается функционирование, характерные признаки игры и перформанса, а также их корреляция как ведущих стратегий постмодернистского художественного текста.

Ключевые слова: постмодернизм, игра, перформанс, перформативная поэтика.

The article scrutinizes the phenomenon of performative poetics in postmodernist literature. Functioning, characteristic features of play and performance, as well as their correlation as leading strategies of postmodernist fiction are traced.

Key words: postmodernism, play, performance, performative poetics.

Естетичний дискурс епохи постмодерну виявляє неабиякий інтерес до гри. Сьогодні гра в художній культурі – це вільне експериментування, непередбачувана інновація. Естетична цінність творчості залежить від її оригінальності, навіть якщо її продуктом є римейк чи кавер-версія вже відомого. В процесі міжкультурної і трансментальної комунікації сучасна культура – це змішання культур, різних видів мистецтва, переплетеність та взаємопроникність художніх кодів. Культура постає як гіпертекст, який складається з текстів, що заперечують лінійність і однозначність.

Мета статті – дефініціювати і простежити функційні риси та закономірності перформативної поетики постмодерністського художнього тексту.

Авторитет гри був створений за рахунок концепцій лінгвістичної філософії, де аналіз мови був аналізом взаємовідношення знаків, організованих певними правилами мови – своєрідною грою знаками. Закономірною кульмінацією тут стала теорія “мовних ігор” Л. Вітгенштайна та постулювання самодостатності мовних засобів у деконструктивізмі Ж. Дерріди. Ж. Ф. Ліотар визнавав мовні ігри методом певної соціальної взаємодії в рамках двох видів мистецтва: наукового і наративного, розуміючи під останнім культуру. Принципово важлива його думка про те, що “наративна форма, на відміну від розвинутих форм дискурсу знання, допускає всередині себе множинність мовних ігор” [7, с. 55]. Таким чином, культура і мистецтво наділяються статусом ігрових форм діяльності.

Голландський вчений Йоган Хейзінга в знаменитій праці “Homo Ludens” обґрунтував теорію ігрової генези культури. Гра передусє культурі, гра творить культуру – такий лейтмотив концепції ігрового характеру культури Хейзінга. Гра в концепції дослідника – культурно-історична універсалія, суспільний імпульс. “Культура-гра” конструє певного роду образну модель культури, яка базується на гуманістичних цінностях, які вступають в протиріччя з реальністю сьогодення. Хейзінга вважав, що “ритмічна чи симетрична організація мови, досягнення бажаного акцентування римою чи асонансом, зумисне приховування смислу, штучна й мистецька побудова фрази — усе це може бути виявами ігрового духу” [8, с. 138].

У руслі структуралізму гра розглядається як спосіб конструювання естетичної реальності – “гра розуму” стає методом знакової побудови картини світу. Мова догматична внаслідок своїх норм і стереотипів повторюваності знаків – “в мові рабство і влада нерозривно переплетені”. Для того, щоб перемогти владу мови, ми повинні вступати у своєрідний обман, мовну гру, яка дозволить почути “звучання безвладної мови”, її безпосереднє втілення, яке Р. Барт називає літературою [2, с. 81]. Мистецтво мовної естетики може розглядатись як єдине поле мовних ігор різних рівнів, і підтвердження їх існування лежить у самій природі людської мови.

Постмодернізм як культурно-інтелектуальний феномен з’явився на тлі повної зневіри у модерністський традиційний реалізм. Споживацьке суспільство перетворило літературу на художній процес переробки попередніх культурних надбань. Постмодерністська література за своєю суттю є експериментальною: вона дефрагментує індивіда, творить химерні перверсійні сюжети та персонажі, маніпулює читацькими сподіваннями, модифікуючи традиційні жанри, спричиняє їх гібридні форми.

Завдяки таким авторам як У. Еко, Х.-Л. Борхес, Р. Барт літературна гра стала квінтесенцією художньої творчості. Це гра з освіченістю читача і гра з художньою технікою та образністю. Автор лицедіє не тільки з використанням різних технік письма, різних суб’єктів мовлення, але і вдається до містифікацій: завуальовані, подекуди помилкові цитати, відсилення до неіснуючих авторів. А безпосередньо вербальна гра, ігрові комунікативні стратегії, вплетені в матрицю тексту, призводять до того, що сам текст починає лицедіяти, створювати фіктивну реальність, симулякри. Природним наслідком існування ігрових текстів є свого роду розчинення автора у власному творі – те, що Барт назвав “смертю автора”. Граючий художник перетворюється на художника-гравця. Мистецтво розуміння художнього тексту постмодерністської моделі бачиться грою з інтерпретаціями, безліч яких однаково релевантні в межах збереження естетичного цілого.

Онтологічна криза, розмивання границь між елітарною та масовою культурою, домінування форми над змістом, творення неоміфів та нежанрів, гра смислів – усі ці доміанти постмодерністського дискурсу декларують перформанс (англ. performance – вистава, спектакль, гра), стратегічною художньою тактикою якого

виступає гра. Інтертекстуальна гра постмодерністських художніх текстів представляє театр смислів і образів. В мізансценах літературного дійства беруть участь відомі символи, мотиви і образи під новими масками, в нових ролях вони визначають породження концептуально безпрецедентного смислу. Сама структура літературного твору театральна за своїм визначенням, оскільки письменник приречений "розігрувати своє світобачення" на літературній сцені за законами художнього жанру, перетворюючи свої особистісні смисли в комплекс естетично цінних образів [1, с. 351].

Якщо світ роману – це “світ як досвід” (за М. Бахтіним), то особливістю естетичного твору сьогодні є констатація присутності гри у всіх її іпостасях. М. М. Бахтін позначає словом “гра” “зустріч, зіткнення, і нарешті, взаємоперетворення протилежних начал, в якому відбуваються вкрай напружені екзистенційні процеси життя і в якому осмислюються і борються між собою цінності різного порядку” [3, с. 10–11].

Т. Апінян зауважує: “Ми живемо у восьмий день творіння – день культури, яку людина створює сама, яка фундаментується і рухається цитатами” [1, 358]. Світ культури прирівнюється до гри, яка задіює весь багатовіковий багаж інформації, яким володіє людина. Саме у зв'язку з цим, у постмодерністському художньому дискурсі ми знаходимо повний арсенал ігрових прийомів: плуралізм, цитатність, еkleктизм, мозаїчність, полістилістичність, інтертекстуальність. “Моделлю сучасної культури можна вважати комп'ютерну базу даних, кількість інформації в якій принципово перевищує можливості користувача. Завданням останнього, таким чином, стає відбір, обробка і систематизація відомостей, що визначають ефективність процесу роботи” [1, с. 360]. Постмодерністський метод художньої нарації – змішання, переплетення, гра історії, передісторії та післямови. І, тим не менш, позицію сучасного художника не можна назвати безперспективною, оскільки горизонт можливостей продовжує відсуватися чимраз далі від суб'єкта творчості. “Зрештою, постмодерністський світ сфокусований на залежному від мінливих умов індивідуальному погляді й досвіді. Цей фокус гармонійно поєднується з природою гри як ситуаційно обумовленої розваги, що призводить до підвищення ресурсів і можливостей того, хто грає”, – зазначають Д. Берген та Д. Пронін-Фромберг [4, с. 390].

Елісон Лі виділяє три аспекти романного перфомансу: 1) коли наратив змінюється на ігровий тест (“play text”); 2) самосвідомість романів (“self-consciousness”): їх хизування вишуканими методиками, винахідливістю, означає, що сам факт репрезентації (драми, історії чи мистецтва) виступає перфомансом репрезентації; 3) творення ігрових ролей (читач ↔ автор ↔ роман). Основою ігрового тексту є його маніпулятивні тактики стосовно читацької аудиторії. Окрім того, ігрова сутність (play-fulness) ставить під сумнів авторитетність як на текстуальному рівні, рівні текстотворення, так і на рівні текстового сприйняття. Невизначеність, двозначність ігрового тексту, мовна різноманітність і відтак інтерпретація означає, що кожне прочитання є новою мізансценою. У такий спосіб постмодерністські романи текстуалізують власну невизначеність [10, 80-81].

Цікава позиція Кетрін Белзі, яка тлумачить постмодерністські тексти як інтерогативні (interrogative). Вони “порушують єдність читача, перешкоджаючи ідентифікації з єдиним суб'єктом висловлювання”. Гра і драма постають відповідними механізмами цього порушення, оскільки вони актуалізують розрив між тим, що Белзі описує як “Я”, що говорить, і “Я”, що представлене в дискурсі [9, с. 85].

Річард Шехнер, який озглядає таке роздвоєння в контексті театрального перфомансу, стверджує, що ефективний перфоманс поділяє “not – not not” категорію і зосереджений не на тому, щоб перетворити одну людину в іншу, а дозволяє виконавцю діяти між індивідуальностями “act inbetween identities”, в цьому сенсі виконання перфомансу є парадигмою лімінальності [12, с. 189–190]. Лімінальність висуває на перший план те, що Шехнер називає “inbetweenness”, і в цьому сенсі проза постмодерну по своїй суті лімінальна, навіть металімінальна. Власне постмодернізм характеризується такими атрибутами як “otherness”, навіть “notness”. Лінда Хатчеон визначає постмодернізм як такий, що “зазвичай супроводжується грандіозним процвітаням негативізованої риторики: ми говоримо про переривчастість, розрив, дислокацію, невизначеність, децентралізацію” [10, 83].

С. Ісаєв, ведучи мову про театральний постмодернізм, вдало дефініціює ігрову стратегію постмодерну: “для постмодерністських творів характерна метасемантика, що досягається за допомогою різних конотативних засобів. Втім, всі ці засоби можна позначити всього лише одним словом – гра. З приходом постмодернізму настає епоха, коли у відношеннях між мистецтвом і смислом зникає будь-яка однозначність: тепер це відношення суто ігрове. Зрівнюючи в правах дійсне і вигадане, гра призводить до ситуації необмеженої кількості значень твору, адже його зміст уже ніяк не пов'язаний з існуючою реальністю ...” [6, с. 7–8].

На думку Дж. Мелларда, постмодерністський перфоманс репрезентується у двох взаємопротилежних способах: як процес (*play*) або як продукт (*game*), тобто як “*play* або як *game*, *act* або *artifact*, *event* або *icon*, *context* або *text*...” [11, с. 140]. Перший спосіб, прагматичний, вказує на процес, який ідентифікується такими лексичними домінантами як *play*, *act*, *event*, *context*. Він акцентує на старих способах нарації, наявності комедіанта-оповідача; від грає з публікою, реальністю, канонами традиційної літератури. Інший процес постмодерністського перфомансу ідентифікується з поняттям форма гри/*game*, штучний продукт/*artifact*, ілюстрація/*icon*, текст/*text* і “займає об'єктивну позицію щодо всесвіту та публіки” [11, 133]. Беручи за основу таку концепцію постмодерністського перфомансу, І. А. Бехта виокремлює два літературні нежанри: 1) жанр постмодерністської перформативної гри (performative term *play*); 2) жанр постмодерністської артифіціальної гри (artificial term *game*) [5, с. 42].

Таким чином, принципи нонселекції, гіперрецептивності перетворюються на художній стиль мислення постмодернізму з притаманними йому рисами еkleктики, тяжіння до стилізації, запозичення, алюзивності. Чатач має справу не з автентичним матеріалом, а з культурно адаптованим, модифікованим, адже в постіндустріальне суспільство з його потенціалом до тиражування, дублювання унеможлиблює існування мистецтва у його класичній формі. Не тільки перфоманс текстуалізується на сцені постмодерністського

роману, а й сам постмодерністський роман бере в ньому активну участь, грає свою роль, і в такий спосіб, залучає читача в художній театральний простір.

Головна ж властивість перформативної поетики – націленість тексту на ігрові взаємовідношення з читачем і його безпосередня участь у творенні нових смислів. Гра в постмодерні має як власну цінність як онтологічна характеристика людської культури в цілому, водночас є специфічним способом комунікації. Постструктуралістські і постмодерністські практики звертають увагу на гру в художньому тексті, асоціативні ігри інтертекстуальних та вербальних полів тощо, зводячи гру в статус свідомої стратегії, що робить актуальним вивчення феномену перформативної поетики постмодерністської літератури.

Список використаної літератури

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. А. Апинян. – Москва, 2003. – 398 с.
2. Барт Р. Смерть автора / Р. Барт // Коммуникационные стратегии культуры. – Новосибирск, 2003. – С. 79-85.
3. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин / сост. С. Г. Бочаров, примеч. С. С. Аверинцев и С. Г. Бочаров. – М.: Искусство, 1979. – 423 с.
4. Берген Д. Формирующиеся и будущие контексты, перспективы и смыслы игры / Д. Берген, Д. Пронин-Фромберг // Игра со всех сторон (книга о том, как играют дети и прочие люди). – М., 2003. – С. 386–428.
5. Бехта І. А. Перформативність нарративу в англomовному постмодерністському тексті / І. А. Бехта // Наукові записки. Серія «Філологічна», – Острог: НУОА, 2013. Випуск № 32. – С. 41–42.
6. Как всегда об авангарде: Антология французского театрального авангарда / сост., пер с франц., коммент. С. Исаева. – М.: Тпф «Союзтеатр», 1992. – 288 с.
7. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Ж.-Ф. Лиотар; перевод с франц. Н. А. Шматко. — М.: Алетейя, 1998. – 160 с.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Й. Хейзинга; пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича– М.: Прогресс- Традиция, 1997. – 416 с.
9. Belsey Catherine. Critical Practice / Catherine Belsey. – London: Methuen&Co, 1980. – 163 p.
10. Lee Alison. Realism and Power: Postmodern British Fiction / Alison Lee. – London : Routledge, 1990. – 154 p.
11. Mellard J. M. The Exploded Form: The Modernist Novel in America / James M. Mellard. – Chicago : University of Illinois Press, 1980. – 224 p.
12. Schechner R. Between Theater and Anthropology / Richard Schechner. – Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 1985. – 342 p.

УДК 371.003.13:81:37

Тичинська Н.Р. (Дрогобич)

ПРОДУКТИВНЕ НАВЧАННЯ ЯК ІННОВАЦІЯ В ІНШОМОВНІЙ ОСВІТІ

Висвітлюється проблема ефективного навчання з огляду на інноваційні процеси в сучасній освіті. Розглядається його роль та значення при підготовці майбутніх спеціалістів. Орієнтовно виокремлюється узагальнена модель продуктивного навчання.

Ключові слова: продуктивне навчання, продуктивна освіта, інновації, студент, викладач, особистість.

Освещается проблема эффективного обучения в контексте инновационных процессов в современном образовании. Рассматривается его роль и значение в подготовке будущих специалистов. Ориентировочно выделяется обобщенная модель продуктивного обучения.

Ключевые слова: продуктивное обучение, продуктивное образование, инновации, студент, преподаватель, личность.

The article deals with the problem of productive learning as an innovation in education. The role and importance of productive learning in training of future professionals is examined. A generalized model of productive learning is singled out.

Key words: productive learning, productive education, innovation, student, teacher, personality.

Постановка проблеми. Стрімкий розвиток сучасних вітчизняних інноваційних технологій упродовж останніх десятиліть зумовлює реформування усіх сфер життєдіяльності українського суспільства. Воно пред'являє нові вимоги й до системи освіти ХХІ століття, що ґрунтується передовсім на потребах нашого соціуму у вихованні всебічно розвинутих фахівців, творчих, активних особистостей, передбачаються необхідні умови для їх усебічної самореалізації. Ідеться про наполегливе впровадження певних змін у царині освіти, серед яких українські науковці особливо виокремлюють так зване продуктивне навчання (productive learning).