

Цветков Ю. Л.

ИГРА В ВЕНСКОМ МОДЕРНЕ И ПОСТМОДЕРНИЗМЕ

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2008/2-2/96.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2008. № 2 (9): в 3-х ч. Ч. II. С. 228-230. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2008/2-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

Примечательной чертой постмодернизма представляется отказ от целостности, например, литературного произведения. Его *игровое разрушение* не может быть абсолютным и бесконечным. Превращение игры в смерть создает некую естественную границу, которую ясно осознавали, например, писатели-абсурдисты и за которую легко выходили в трансцендентное пространство младовенцы. Постмодернисты, отказываясь от диктата разума, практикуют так называемое «просвещение просвещением» при помощи нового инструмента познания - органов чувств, что знаменует собой освобождение человека от власти «подавленной бесчувственности» [Die vollendete Vernunft 1987: 24]. Призыв научиться обходиться нашими органами чувств полемически направлен против искусственной красоты современной жизни, стирающей оппозицию естественное - искусственное. Одним из выходов в создавшейся ситуации можно назвать, во-первых, повышенное внимание постмодернистов к *искусству* как автономной сфере самосозидания. Речь идет о переходе от живого созерцания к мышлению в образах. Во-вторых, постмодернизм иначе понимает *субъективность* - центральную категорию модерна. Субъект на ранней стадии модерна открывается миру и саморефлектирует. В зрелом модерне он самоотчуждается, а в модернизме распадается на части. Последовательно учитывая вышеизложенные постмодернистские принципы «смерти автора» и «смерти субъекта», субъективность предстает результатом определенного типа речи или *дискурса*. Согласно концепции Мишеля Пёше (1938-1983), субъект дискурса есть не что иное, как продукт соответствующей речевой деятельности: «обращение к индивиду как субъекту его речи осуществляется путем идентификации (субъекта) с дискурсной формацией, которая над ним господствует (иными словами, в которой он создается как субъект)» [Пёше 1999: 268]. То есть субъективность понимается Пёше как «эффект-субъект», который можно считать крайним рубежом антипсихологизма постмодернизма. Наряду с этой установкой возникла новая, - предвещающая «воскрешение субъекта» и утверждение полнокровности «я». Такая тенденция оформилась в рамках парадигмы *after-postmodernism*, одной из версий постмодернистской философии, отличающейся от деконструктивистских приемов и концентрирующей свое внимание на конкретно-исторических механизмах конституирования субъективности. М. Фуко убедительно писал: «Я далек от того, чтобы отрицать возможность изменения дискурса, но настаиваю на безотлагательном признании исключительных правх независимости субъекта» [Фуко 1996: 205]. В модернизме субъективное сознание претерпело процесс дробления, прерывности, распада устойчивости и определенности. С точки зрения Н. Маньковской: «Модернистский распад рационального, стабильного «Я» подготовил почву для гетерогенного субъекта постмодернизма. Темы жизненной энергии и энтропии, вампиризма и донорства, экзистенциального лабиринта и хаоса, авантурных приключений меньшинств, приверженных альтернативным стилям жизни, составили канву стилизованных биографий и автобиографий, где тема памяти, обратимости времени стала приоритетной» [Маньковская 2000: 181]. Занимательность сюжетов, адресованных массовому читателю, была направлена на сближение искусства и жизни. Одновременно продолжала свое бытование и интеллектуальная литература, использующая постмодернистские приемы смысловой интерпретации в форме симулякра, палимсеста и игры.

Литература венского модерна активно развивает самые разные модификации субъективного сознания. Крайней точкой может быть, с одной стороны, интроспективное проникновение в тайны человеческой психики в прозе и драмах А. Шницлера и в античной драматургии Г. фон Гофманстала, активно интегрирующими новейшие научные разработки венской психологической школы и разрабатываемую З. Фрейдом теорию психоанализа. С другой стороны, субъективное сознание персонажей символистских драм Г. фон Гофманстала способно коммуницировать с трансцендентальными основами авторской модели мироздания. Независимо от различных направлений приложения субъективной энергетики в первом и втором случаях формируется *экзистенциальное сознание* трагических персонажей венского модерна.

В постструктурализме логоцентризму противопоставляются идеи плюралистичности, ненормативности, асистематичности, маргинальности, различия и игры. Жесткую рационалистическую упорядоченность сменяет у Ж. Деррида (род. 1930) понятие *игры*, введенное как категория развития культуры Фридрихом Ницше, а затем подробно теоретически разработанное нидерландским историком культуры Йоханом Хёйзингой (1872-1945) в классическом труде «*Homo ludens*» (1938). Игра в его представлении становится источником не только культуры, но и науки, юриспруденции, военного искусства, быта и т. д. Игра, по мнению Хёйзинга, как разновидность свободного действия бесцельна и изолирована, имеет свое начало и конец: «она творит порядок, она есть порядок. В несовершенном мире и сумбурной жизни она создает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, имеет непреложный характер» [Хёйзинга 1992: 21]. В постмодернистской игре антииерархическая направленность разрушает игровой порядок. Описанные Хёйзингой условия игры характеризуют модернистскую традицию, которая начинает развиваться в культурах Древнего Рима, средневековья и классицизма, в то время как постмодернизм следует традиции игры эстетического свойства, формировавшейся в Ренессансе, барокко, рококо и романтизме.

В условиях постмодернистской языковой реальности, представляющей собой комбинации различных языков и *языковых игр*, на первый план выдвигается «обыгрывание языковых условностей» в особой стратегии карнавальная культуры - «карнавале культурных языков», описанных в исследовании о средневековой народной культуре М. М. Бахтиным как универсальная карнавальная игра. Постмодернизм идет ещё даль-

ше: «В постмодернистском тексте *всё* подвергается пародированию, выворачиванию наизнанку, снижению - в том числе и сами законы построения текста, *сами правила игры*, которые в результате этой трансформации теряют абсолютное значение, релятивизируются» [Липовецкий 1997: 20-21]. Постмодернистская игра вовлекает в свою орбиту текст, читателя и автора. Р. Барт отмечал: «Слово «игра» следует здесь понимать во всей его многозначности. *Играет* сам текст (так говорят о свободном ходе двери, механизма), и читатель тоже играет, причем двойко; он *играет в Текст* (как в игру), ищет такую форму практики, в которой бы он воспроизводился, но, чтобы практика эта не свелась к пассивному внутреннему *мимесису* (а сопротивление подобной операции как раз и составляет существо Текста), он еще и *играет Текст*» [Барт 1994: 421]. Постмодернисты не раз заявляли о «смерти автора», то есть о сведении его роли до деятельности скриптора, который «рождается одновременно с текстом, у него нет никакого бытия до и вне письма, он отнюдь не тот субъект, по отношению к которому его книга была бы предикатом; остается только одно время - время речевого акта, и всякий текст вечно пишется *здесь и сейчас*» [Барт 1994: 387]. На страницах постмодернистских текстов автор как порождение игрового принципа присутствует в роли двойника. Иногда он персонафицируется с биографическим автором или «превращается в один из объектов игры, вовлеченных в процессы текстовой перекодировки и деиерархизации. С помощью такого приема, наряду со многими другими, иронически подрывается сама принципиальная возможность некоей конечной, мыслимой, стабильной «рамы», упорядочивающей и объемлющей непрерывный процесс игрового развенчания/увенчания. И в этом смысле постмодернистская игра противостоит модернистской мифологии творчества, понимающей игру как форму осуществления максимальной, божественной свободы автора-творца» [Липовецкий 1997: 22-23]. Таким образом, в постмодернизме условная и иллюзорная игра объединяет разрозненные и гетерогенные элементы текста в некую игровую вовлеченность, парадоксальную и причудливую.

Интерес постмодернистских философов к феномену *игры* и *игрового сознания*, выраженного вербально и не вербально, обусловлен стремлением изучения дорефлексивных основ человеческого существования. Ж. Деррида считал значимыми для философии случайные языковые совпадения и использовал их в качестве способа аргументации. Игра со смыслами, пронизывающая все его творчество, придавала философии иронический оттенок. В театральном постмодернизме также преодолевается всякая однозначность: «С приходом постмодернизма наступает эпоха, когда в отношениях между искусством и смыслом исчезает какая-либо однозначность: теперь это отношение чисто игровое. Уравнивая в правах действительное и вымышленное, игра приводит к ситуации неограниченного числа значений произведения: ведь его смысл уже никак не связан с предшествовавшей реальностью...» [Исаев 1992: 8]. Отвергая все авторитеты и сближая вымысел и реальность, постмодернизм добивается полного отделения любого смысла от серьезности. *Игровой модус* самоопределения и игра со смыслами порождают неограниченное число трактовок любого текста. Отношение человека к игре во многом связано со специфическими условиями его жизни и оценкой своего места в мире: «Игра особенно интенсивно проникает на страницы самых различных сочинений в периоды культурного пограничья, в эпохи переломные, когда особенно остро ощущается хрупкость человеческой жизни, призрачность счастья и покоя, неуверенность в судьбе, иллюзорность всего, что казалось прочным и вселяло надежду» [Кривко-Антипян 1992: 54].

В разные эпохи люди ощущают себя в той или иной степени зависимыми от Бога, высших сил или случая. Чем сильнее проявляется эта зависимость, чем меньше возможностей повлиять на свою судьбу остается у человека, тем больше его внимание к игре. Продолжая традиции австрийского народного театра, в драматургии и прозе венского модерна ярко проявляется *игровой* характер. Гофмансталь и Шницлер, опираясь на традиции разных культурных эпох, основали, например, новый драматургический жанр, в котором игра является содержанием пьес и отдельной самостоятельной темой, а взаимодействие игровых уровней создает специфическое игровое поле, конституирующее интеллектуальную комедию игры.

В информационном обществе Америки и европейского Запада микронарративы не претендуют на всеохватность, единство и власть, поскольку опираются на свойства языка. Универсального же языка, как доказал венский философ Людвиг Витгенштейн, не существует, а есть лишь различные «языковые игры». Среди них Ж. Ф. Лиотар выделяет денотативные, то есть ориентированные на значение и прескриптивные, - ориентированные на действие в социуме. Принципиально важным фактором для Лиотара является отсутствие общих правил для «языковых игр»: «Социальная связь - связь языковая, но она состоит не из одной нити. В этой ткани пересекаются по меньшей мере две, а в действительности - неопределенное количество языковых игр, подчиняющихся различным правилам» [Лиотар 1998: 98]. Витгенштейн считал исчерпанным психологический подход к феномену человека при решении эстетических задач, экспериментальные исследования должны, по его мнению, начаться в эстетике для объяснения различных эстетических суждений: «Слово понимается как заместитель выражения лица или жеста. Жесты, интонации голоса и т.п. в этом случае являются выражениями одобрения. Что делает слово возгласом одобрения? Не форма слова, а игра, в которой участвует это слово.<...> Язык представляет собой неотъемлемую часть многих форм деятельности: разговора, письма, поездки в автобусе, встреч с людьми т. д.» [Витгенштейн 2002: 38].

Создавая свои драматические и прозаические произведения, младовенцы предвосхитили повышенное внимание к *словесной игре* венских/австрийских ученых по теории коммуникации и, прежде всего, Витгенштейна. В комедиях Гофмансталя и Шницлера образуется дискурсивное интеллектуальное игровое поле. Склонность венских писателей к игре со смысловыми оттенками слова предшествовали постмодернистским представлениям об интертекстуальности и важности интеллектуальной словесной игры. Однако, несмотря

на идейную глубину и другие признаки интеллектуальной комедии, произведения Гофмансталя и Шницлера не были по достоинству оценены в трагический XX век как весомый вклад в мировую драматургию. Игровое начало, определившее своеобразие венской народной комедии, зародившейся в национальном австрийском фольклоре, динамично развивалось в творчестве Гофмансталя и Шницлера и продолжает сохранять национальный австрийский культурный колорит у талантливых драматургов XX века Ф. Чокора, Э. фон Хорвата, Ф. Хохвельдера, Т. Бернхарда, П. Хандке, Э. Елинек и др.

Список использованной литературы

1. **Барт Р.** От произведения к тексту // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. - М., 1994.
2. **Витгенштейн Л.** Лекции и разговоры об эстетике, психологии и религиозной вере // Современная западно-европейская и американская эстетика: Сборник переводов. - М., 2002.
3. **Исаев С.** Как всегда об авангарде: Антология французского театрального авангарда. - М., 1992.
4. **Кривко-Антипьян Т. А.** Мир игры. - М., 1992.
5. **Лиотар Ж.-Ф.** Состояние постмодерна. - СПб., 1998.
6. **Липовецкий М. Н.** Русский постмодернизм. - Екатеринбург, 1997.
7. **Маньковская Н.** Эстетика постмодернизма. - СПб., 2000.
8. **Пёше М.** Прописные истины. Лингвистика, семантика, философия // Квадратура смысла: Французская школа анализа дискурса. - М., 1999.
9. **Фуко М.** Археология знания. - К., 1996.
10. **Хёйзинга Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - М., 1992.
11. **Die vollendete Vernunft: Moderne versus Postmoderne.** - Frankfurt a. Main, 1987.

СЛОВО В ДИАХРОНИИ НА ФОНЕ ДИГЛОССИИ, ИЛИ ЧТО ЗА ПРЕЛЕСТЬ ЭТА «ПРЕЛЕСТЬ»!

Чагинская Е. А.

Московский государственный лингвистический университет

Последнее десятилетие обогатило отечественную лингвистику появлением нового инструмента с большими эвристическими возможностями: вышла в свет серия ассоциативных словарей, по сути представляющих собой обработанный результат массового ассоциативного эксперимента, своего рода прогностического теста, в котором в качестве информантов выступили студенты разных специальностей. Молодым людям было предложено дать вербальную ассоциацию на слова-стимулы из словника, разработанного именитыми отечественными учёными и включающего в себя разнообразные глаголы и имена. Согласно замыслу авторов словаря, полученный материал, в частности, должен выявить набор ключевых для содержания языкового сознания понятий. «Этот набор, называемый ядром лексикона, или ядром языкового сознания, совершенно определённым и неповторимым образом характеризует национальное мировидение, национальную наивно-языковую картину мира» [Санчес Пуиг 2001: 16]. Нам показалось особенно интересным то, что в разделе «Нет ответа» явно преобладают слова, выражающие базовые для этических представлений человека понятия: *справедливость, стыд, обман, зло, добро, хорошо, плохо, ненавидеть, помогать, Бог, жизнь, счастье, свободный, надеяться, умный, жить, жизнь, смерть, слово, душа* и т.д. При этом количество респондентов-россиян, оставивших указанные вербальные стимулы без реакции, статистически значимо. Этот объективный показатель вполне подтверждает субъективные впечатления о наличии в обществе когнитивного конфликта, порождающего, в частности, смысловые барьеры - тогда, когда наши современники общаются на русском языке между собой, и тогда, когда они становятся свидетелями разного рода дискуссий в СМИ, и тогда, когда они обращаются к отечественной словесности.

Тревога за судьбу русского языка всегда была свойственна отечественным филологам, как и сознание ответственности за неё. В настоящей статье нам хотелось бы поделиться с коллегами некоторыми соображениями об одной из сугубо лингвистических причин возникновения когнитивного конфликта. Раскрытие всех механизмов, порождающих конфликт, в свою очередь укажет пути к его преодолению, и особенно это важно для преподавателей языковых дисциплин, ведь ещё Ф. И. Буслаев основывал свои не потерявшие актуальности принципы преподавания языка на представлении о том, что учить родному языку - значит формировать личность ученика.

Рамки статьи позволяют вести речь не о проблеме в целом, а лишь об одном её частном проявлении. Мы выбрали слово «прелесть»: и потому, что связанная с ним интрига не очевидна; и потому, что его рассмотрение в синхронии и диахронии может оказаться удобным и наглядным примером для рассмотрения механизмов возникновения когнитивного конфликта; и потому, что, как ни странно, оно поможет нам предложить ключ к пониманию причин, по которым именно те слова, которые приведены выше, оказались «безответными стимулами».

Русская культура диглоссна.

Нашей стране повезло, потому что такой вариант билингвизма как диглоссия очень редок. Едва ли кто-то когда-либо до середины XIX века всерьёз считал диглоссию в России неудачным жребием. В среде русских философов начала XX века, правда, высказывались несколько тенденциозные суждения, что «перевод Писания заслонил оригинал, устранил неизбежность знания греческого языка (в отличие от Западной Европы,