

Текст, игра, коммуникация

Владимир Иванович Агарков

Детский Оздоровительный Центр им. Г.Титова, г. Саки

ул. Курортная 72, Саки, Украина



Агарков Владимир Иванович – кандидат педагогических наук, директор Детского оздоровительного центра им. Г. С. Титова (ДОЦ им. Г. С. Титова). По образованию физик, учился в Харьковском государственном университете и Симферопольском государственном университете. Диссертация была тематически связана с проблемой образования и воспитания познавательных когнитивных способностей у подростков, защищена в Минске в 1993 г. Является автором проекта создания «Международного центра экспериментальной археологии и инновационной педагогики Кара-Тобе». В реализации проекта принимают участие ученые Украины, России, Беларуси. Сфера интересов: философия культуры, философия образования, история Крыма, подводная археология.

Работа посвящена исследованию текстуальности в аспекте игровой и коммуникативной деятельности.

Стаття присвячена дослідженню текстуальності в аспекті ігрової та комунікативної діяльності.

This article is devoted to analyze of textuality as game and communication activity.

Ключевые слова: текст, текстуальность, язык, игра, коммуникация.

В последние десятилетия XX века одним из наиболее спорных и широко обсуждаемых философских понятий являлся “текст” и “герменевтика”. Такие выдающиеся философы XX века как Бахтин, Хайдеггер, Гадамер, Деррида могут считаться также литературоведами, поскольку в центре внимания многих их работ были литературные произведения. Однако в отличие от литературоведов и искусствоведов философы вместо концепта “произведение” используют понятие “текст”. Такое концептуальное смещение обосновывается тем, что произведение представляет собой некий фрагмент, артефакт культуры, но литература в целом, как совокупность всех произведений (текстов), представляет собой нечто целое и взаимосвязанное – текст. Философия исследует поэтому природу художественного языка и способы описания его. Все чаще текст объявляется “текстуальной реальностью”, последней и окончательной реальностью, частью которой является и человек.

Ролан Барт доказывает, что переход от философского анализа произведения к философскому анализу текста подобен смене методологической парадигмы “от Ньютона к Эйнштейну”. Барт в своей работе “От произведения к тексту” перечисляет основные семь принципов философии текста, которые с большими или меньшими корректировками принимаются представителями постструктурализма и постмодернизма:

1. Текст не следует понимать как нечто исчислимое. Тщетна всякая попытка физически разграничить произведения и тексты... текст – поле методологических операций...
2. Текст не поддается включению в жанровую иерархию, даже в обычную классификацию... Текст всегда в буквальном смысле парадоксален.
3. Текст познается, постигается через свое отношение к знаку... Текст всецело символичен; произведение..., принятое во всей полноте своей символической природы, - это и есть текст.

4. Тексту присуща множественность. Это значит, что у него не просто несколько смыслов, но что в нем осуществляется сама множественность смысла как таковая...
5. Произведение включено в процесс филиации... Автор считается отцом и хозяином своего произведения... В тексте... не требуется “уважать” никакую органическую цельность... можно читать, не принимая в расчет волю его отца...
6. Произведение обычно является предметом потребления... Текст нередко уже в силу своей “неудобочитаемости” очищает произведение... от потребительства.
7. ...можно полагать еще один, последний подход к Тексту – через удовольствие” [1, 414-422].

В современной философии текст воспринимается как нечто бесконечное, постоянно изменяющееся единство множества смыслов, актуализирующихся во время чтения. Причем каждый читатель каждый раз читает данный текст по-новому. Текст фактически живет своей “жизнью”, постоянно изменяясь и порождая все более сложные перекрестные смыслы, вступая во внутренний диалог с другими текстами, из прошлого, настоящего, будущего. Эта ситуация порождается изначальной диалогичностью текста. Если прочтение произведения, по Барту, сравнимо с процессом потребления, то чтение текста он уподобляет игре. “Слово “игра” следует здесь понимать во всей его многозначности. Играет сам текст... и читатель тоже играет, причем двояко; он играет в Текст (как в игру)... он еще и играет Текст. Не нужно забывать, что “играть” – также и музыкальный термин, а история музыки... довольно близко соответствует истории Текста” [1, 421]. Диалогический и игровой характер литературного текста несколько ранее анализировал Михаил Бахтин, хотя он и не приходил к таким радикальным выводам, как Барт (например, отрицание авторского начала, отрицание неповторимости индивидуальных стилей и т. д.). Все же нужно отметить, что и тот и другой полагали, что игра является некой внутренней ритмической силой, организующей и сам текст и его прочтения.

Явление игры в культуре само по себе уникально и до сих пор не вполне объяснимо с точки зрения чисто рационального подхода. Издавна существуют многочисленные попытки описания игровых действий (в живописи, культуре, литературных произведениях и т.д.), а в XX веке усиливается интерес философов и культурологов к игре, празднику, зрелищу как объясняющим моделям сущности культуры. Достаточно известны имена таких теоретиков игровой деятельности, как Бахтин, Гессе, Дебор, Хейзинга, которые прозорливо заметили, как в рационализированном социуме нарастают иррациональные тенденции, и все они проходят вблизи игрового поля, пронизывающего всю человеческую жизнедеятельность.

В игровом поле своеобразно преломляется кроме всего прочего и принцип коммуникации, который характеризует не только непосредственное человеческое общение, но и опосредованное общение, когда между “сообщением” и “получением” его пролегают годы, столетия и даже тысячелетия. Такими уникальными посредниками являются прежде всего тексты, независимо от того, в узком (непосредственно письменном виде) или в широком смысле (садово-парковый ансамбль, план города, система дорожных знаков, культура в целом) идет о них речь.

Наиболее очевидным проявлением игровой формы коммуникации в области текстуальной практики являются художественные произведения. В достаточно сильной интерпретации феномена игры, которую мы обнаруживаем у Гадамера, игра это вообще “способ бытия самого произведения искусства” [4, 147]. А главной особенностью игры является “движение туда и обратно” [4, 149], “которое и есть игра” [4, 149]. Как и коммуникация, игровое движение идет как бы по кругу, от “коммуниканта” к “коммуниканту” и обратно. Вообще говоря, игра это определенный тип коммуникации и медиации, в ходе которой осуществляется процесс передачи информации. Как считает Гадамер, “изначальный смысл понятия “играть” – медиальный” [4, 149]. Если говорить о художественном тексте, то можно смело говорить о том, что эстетическая информация в качестве содержания коммуникативного акта в наиболее полном объеме может быть усвоена в виде игры. Согласно немецкому теоретику в области искусствознания Х.-Р. Яуссу (H.-R. Jauss), игра является наиболее простым уровнем в общей коммуникативной структуре восприятия произведения искусства (он называет это ассоциативной идентификацией). По его мнению, данный уровень сформировался к концу средних веков, где-то к XII веку. “Ассоциативная коммуникация возникает в результате замены культово-ритуального отношения к мистериям зрелищно-мирским. Мистерии перестают восприниматься как ритуальные празднества, превращаясь в зрелищные представления библейских историй. Условность игры, отстраненность зрительского “я” от происходящего, ощущение дистанции по отношению к художественному зрелищу – все это, по Яуссу, является признаком такого рода эстетического восприятия” [5, 99]. Речь идет о “деградации” сакрального ритуала христианской религии.

Михаил Бахтин называл это явление “народной смеховой культурой”, выделяя “три основных вида форм: 1. *Обрядово-зрелищные формы* (празднества карнавального типа, различные площадные смеховые действия); 2. *Словесные смеховые* (в том числе пародийные) произведения разного рода: устные и письменные, на латинском и на народных языках; 3. *Различные формы и жанры фамиллярно-площадной речи* (ругательства, божба, клятва, народные блазоны). Все эти три вида форм, отражающие – при всей их разнородности – единый смеховой аспект мира, тесно взаимосвязаны и многообразно переплетаются друг с другом” [1, 294-295]. От себя добавим, что в средневековой карнавальной культуре переплетены тесно также коммуникативный и игровой аспекты. Но средневековая коммуникация предполагает диалогичность ситуации, в которой происходит информационный обмен, а это происходит в игровой форме. Таким образом, в коммуникативном акте в ту эпоху информация имеет своим проводником игру. Современный литературный текст унаследовал атмосферу праздничности, порожденную смеховой культурой Средних веков, постепенно спекуляризовавшей светскую, игровую форму коммуникации у догматически-императивной формы коммуникации с присущим религиозным текстам предельно серьезным и в большей степени “однонаправленным” характером “сообщения”.

Конечно же, всякий текст несет в себе коммуникативную функцию. Текст это прежде всего communicator (англ. термин) – коммуникатор, передающий механизм. Посредством текста автор сообщает нечто читателю. Но если техническая инструкция, воинский устав, сборник молитв и другие императивные тексты не несут в себе игровой составляющей, поскольку их интерпретация крайне минимизирована, в крайнем случае можно прибегнуть к помощи компетентных специалистов: инженера, офицера, священника, литературный текст всегда диалогичен и предполагает (а точнее, создает) игровую ситуацию. А игровой элемент в текстовой коммуникации способствует развеществлению ограниченного мира субъекта, открывая ему в неконцептуальной форме новые миры и новые пространства смысла. Это обуславливается сущностью игры, на которую указывает в своем определении К. Сигов: “Игра – форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и развертывается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний” [6, 110]. Можно сказать, что игровая оболочка расширяет возможности коммуникации. В самом тексте, конечно же, нет ни коммуникации, ни игры, но есть условия производства коммуникации и создание игровой связи как возможности “удлинения” горизонтов постигаемого смысла.

Текст (автор) и читатель в равной степени “отвечают” и за коммуникативные, и за игровые возможности, заложенные в диспозиции, их объединяющей, взаимно усиливая эффективность выявления актуальных смысловых полей. Согласно Гадамеру, игра, собственно говоря, предшествует коммуникации, являясь в генетическом плане предпосылкой передачи информации в культурной среде. Игра “есть первый шаг на пути к человеческой коммуникации” [3, 289]. Здесь нужно отметить, что и в играх животных осуществляется нечто подобное коммуникативному действию. Когда самка играет со своими детенышами, она передает им определенную информацию. Брачные игры животных – это прежде всего некий вид саморепрезентации в виде информационного потока звуков, цветовых сигналов, поведенческих действий. В человеческом обществе, тем более в игровой деятельности осуществляется процесс информационного обмена, игра выступает в качестве одной из форм коммуникации, по утверждению Гадамера, “игра является коммуникативным действием” [3, 289].

Всякая игра несет в себе коммуникативные элементы, но не всякая коммуникация имеет игровой характер. Но если говорить о триединстве текста (точнее, художественного текста), игры и коммуникации, то можно констатировать их взаимодополнительность и усиление эффективности воздействия при максимизации каждой из структур, при этом текст полагается базовой структурой, коммуникация выражает прагматически-практический аспект существования текста, а игра привносит элемент непредсказуемости и варибельности, импровизации, способствуя развитию творческих действий личности в процессе понимания текста. Можно сказать, что текстуальность есть часть реальности, а действительность включает в себя текстуальность. Текст представляет собой материально-субстанциальную (“жизненную”, как считает Бахтин) основу коммуникации, а игра является творческой составляющей коммуникативного процесса на основе данной текстуальной реальности. При анализе художественного текста нельзя избежать и эстетического аспекта триединства текста, игры, коммуникации. Хотя здесь можно выделить также гносеологический (познавательный) и этический (воспитательно-дидактический) аспекты, что и делает Михаил Бахтин. Он объединяет все три вышеперечисленных аспекта художественного про-

изведения (“эстетический”, “познание” и “поступок” в его терминологии) в одно целостное комплексное восприятие, но оставляя за каждым достаточно автономную сферу его компетенции. “Основная особенность эстетического, резко отличающая его от познания и поступка, – это рецептивный, положительно-приемлющий характер: преднаходимая эстетическим актом, опознанная и оцененная поступком действительность входит в произведение (точнее – в эстетический объект) и становится здесь необходимым конститутивным моментом. В этом смысле мы можем сказать: действительно, жизнь находится не только вне искусства, но и в нем, внутри его, во всей полноте своей ценностной весомости: социальной, политической, познавательной и иной” [2, 48]. Текст, игра, коммуникация поэтому не есть абстрактные данности, которые могут быть “объективированы” с помощью позитивно-количественных методов исследования, но в основе своей несут ценностные характеристики, выявляемые с помощью эмпатически-герменевтических подходов. На пути изучения эстетического объекта, каковым является текст, необходимо избегать, по мнению Бахтина, и примитивного естественно-научного эмпиризма, и психологизма, но реализовывать аксиологический, ценностный подход.

Литература

1. Барт Р. От произведения к тексту // Избр. работы: Семиотика. Поэтика. - М.: Прогресс, Универс, 1994. – С. 413-423.
2. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. Введение // Литературно-критические статьи. – М.: Худож. лит., 1986. – С.291-352.
3. Бахтин М.М. Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве // Литературно-критические статьи. – М.: Худож. лит., 1986. – С.26-89.
4. Гадамер Х.-Г. Актуальность прекрасного. – М.: Искусство, 1991.
5. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
6. Зись А.Я. Стафеецкая М.П. Методологические искания в западном искусствознании. – М.: Искусство, 1984. – 238 с.
7. Сигов К. Игра // Современная западная философия: Словарь. – М.: Политиздат, 1991.