

Галина Бійчук,
кандидат педагогічних наук,
старший науковий співробітник лабораторії літературної освіти
Інституту педагогіки НАПН України

КОНЦЕПЦІЯ ГРИ ЯК ПРИНЦИПУ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ІНТЕРПРЕТАЦІЇ ХУДОЖНІХ ТЕКСТІВ

У статті досліджується проблема прочитання постмодерних текстів та їх інтерпретації, основні засади гри як літературно-теоретичної категорії, її мета, роль у рецепції читача.

Ключові слова: постмодернізм, де конструкція, дискурс, рецепція читача.

The article is devoted to the problem of postmodern text reading, main Basics of the game as literature set, its aim/role in the reader and reading discourse.

Key words: postmodernism, destruktion, reading discourse.

Літературознавець і дослідниця прочитання художніх текстів М. Зубрицька вперше в українському літературознавстві спробувала висвітлити основні теоретичні проблеми, пов'язані з дискурсом читача і читання, крізь призму філософії, культурології, лінгвістики, естетики й етики, риторики та епістимології. Водночас наголошує, що про функціонування будь-якого тексту можна говорити лише на підставі результату зустрічі й контакту двох світів: *світу тексту*, у просторі якого про-являється світ автора, і *світу читача*.

Науковці досі сперечаються, зазначає літературознавець П. Білоус у статті «Художня література як гра», про те, як виникло мистецтво, зокрема й словесне, і серед численних цікавою видається теорія гри [2]. Найкраще і найаргументованіше вона розроблена в книжці нідерландського історика Й. Гейзінги «Ното ludens» («Людина, що грається») [4].

Що ж таке літературна гра? Яка її мета і роль?

Автор — текст — читач — це замкнене коло сприймання значень постмодерного тексту. Постмодерна рецепція нагадує **гру**, коли гравцеві (читачеві) пропонується самому скласти текст із розрізаних шматочків, фраз, цитат, тобто це гра із самим текстом, де читач грає: «перекодує» текст, грає у текст (як у гру), а потім ще й грає текстом [8; 32].

Спробуймо визначити основні засади гри як літературно-теоретичної категорії за схемою М. Зубрицької:

- гра як засада художнього комунікування, що природно засновується на інтер-активності й співтворчості;
- візії гри з погляду автора і читача;
- цілі, яких автор прагне досягти за допомогою гри;
- цілі самої гри й авторських стратегій і технологій щодо їхнього втілення;
- відношення гри до усталених літературних конвенцій;

- межі гри як літературного явища та принципу побудови художнього тексту, меж читацької свободи у процесі сприймання тексту;
- гра як глибинна властивість мови, її розвитку та збагачення [11; 237, 238].

Німецький філософ Г. Гессе розглядає «гру» як творче начало, стимул і принцип.

Неодмінне доповнення до неї — самовіддана важка праця ремісника, що має цю гру «одягнути у словесні шати». Назва його роману «Гра в бісер» виразно ілюструє *віт гри як художнього комунікування*, заснованого на інтерактивності і співтворчості, й водночас *процес гри як принципу побудови художнього тексту, гри як технології провокацій автора і читача*.

"Гра в бісер" — це чи не найвлучніший художньо-естетичний образ гри, що ґрунтується на сплетінні значень, безконечності їхніх поєднань, візерунків, кольорової гами тощо [5]. У творі Х. Кортасара «62. Модель для складання» — той самий образ гри з незліченною вигадливістю комбінацій, але на рівні візуальної образності набуває конструкторсько-механістичного виміру монтажності. Ще один його твір називається «Підзаголовок: "Модем для я» — натяк читачеві на те, що уривки розповіді, розділені на сторінках інтервалами, піддаються переставлянню.

Мета гри — читач і вільний простір його уяви, фантазії. Для Г. Гессе прелюдією до гри як великого і величного стала теза: «У кожному літературному творі присутня та утаєна, прихована під поверхнею, безіменна багатозначність, яку новітня психологія називає наддетермінованістю смислів». Саме злиття поверхневих і глибинних пластів текстуальних значень, ідея множинності й невичерпності цих значень — основа постструктуралістичних і деконструктивно-постмодерністських ідей.

Письменник запропонував власне розуміння читацької ієрархії, що складається з трьох «ступенів», чи *типів читачів*, які він характеризує за принципом їхнього ставлення до гри з текстом [6; 123]. Гессе обрав цей критерій як найадекватніший показник їхньої здатності бути причетними до співтворчості разом з автором і до розбудови текстуальних значень; У. Еко це назвав терміном «ідеальний читач».

I. *Наївний читач*; для нього книжка — інструмент читання; «книга веде, читач іде слідом за нею».

II. *Активний читач*, який усе прочитане проектує на простір своєї уяви, творчих асоціацій і має потяг до глибинних рефлексій. Він вступає в гру з автором, однак намагається вибудувати її за власними правилами.

III. *Свободолюбний, вільний, ідеальний читач*.

«Настільки є особистістю і настільки ні на кого не подібний, що він — повний володар у царстві читання. Він, читач, не шукає в книжці ні освіченості, ні розваг, — віті використовує книжку, як і будь-яку іншу річ у цьому світі, лише як стимул, як подразник». Коли наша фантазія й асоціативна спроможність перебувають на цій вершині, ми все одно сприймаємо не те, що написано на папері, а купаємося в потоці осяяння і хвилювання, що ллються на нас із прочитаного. «Усюди є цей третій ступінь, на якому ми найбільше дорівнюємося до самих себе, і всюди він загрожує знищити в нас читача, загрожує знищенням літератури, знищенням мистецтва, світової історії. І все-таки, не пройшовши цього ступеня, ми будемо читати книжки і пізнавати науку й мистецтво тільки так, як учень читає граматику» [6].

Г. Гессе слушно називають «учителем життя». На його глибоке переконання, світ можуть зробити кращим тільки справжні особистості, спроможні на невтомну копітку працю душі й розуму, постійну емоційну й інтелектуальну напругу. І особливу роль у формуванні таких індивідів, безперечно, відіграє читання, мандрівка лабіринтами людського духу, уяви і фантазії.

В. Набоков, Г. Гессе Х. Кортасар, У. Еко, І. Кальвіно визначають гру як основу художнього спілкування. Вони заклали у своїх текстах модель ідеального читача, здатного прийняти всі правила пропонованої гри.

Культуролог М. Бахтін також розглядає текст як вільну гру різних дискурсів і висуває тезу про те, що в будь-якому слові існують інші голоси, відлуння яких є частиною дискурсивної архітекτονіки [1].

Читач запрошується до свята великої творчої гри, де він має пройти всі випробування, опанувати текстуальний безлад і відокремленість його елементів — і таким чином реконструювати мозаїчну текстуальну цілісність на підставі певних сигналів, знаків, кодів, дискурсів. Процес літературної творчості — то словесна гра, яка полягає у грі уяви, фантазії, інтелектуальних знань читача. Тому важливу роль здобуває читач як активний співтворець у процесі пізнання та реалізації тексту [8; 307].

Якщо традиційна методика зосереджується на пошуках прихованого значення, то рецептивна естетика розглядає значення як взаємодію між текстом і читачем, як ефект досвіду, а не як закодовану інформацію. Технологія цієї методики «закритого читання» зумовлюється підходом до тексту як до самодостатнього естетичного явища і націлює читача на видобування значень, смислів із тексту (замість сприймати готову інформацію), а також на активне дослідництво і співтворчість стосовно прочитаного, на самостійний пошук взаємозв'язків тексту з історико-культурним контекстом. А що постмодерний колажний сюжет пересипаний цитатами, іронією, алюзіями, аналогіями, символічними фігурами, сарказмом, містикою, грою в футурологію, зумисними провокаціями, карнавальними масками й ігрищами, перевтіленнями, де автор не просто створює сюжети один за одним, а й вибудовує власний, зі свого приватного життя, то він аж ніяк не надається для традиційного аналізу. Найефективніший різновид гри автора з читачем — спроба залучити цього останнього до спільного процесу пізнання базових людських цінностей, а також до авторської технології занурення в структуру тексту звичайної розмови з читачем.

Найчастіше функцію втягування реципієнта у світ художньої дійсності виконують безпосередні діалоги оповідача з читачем за схемою «запитання — відповідь». Тут задіюється гра різними типами висловлювання, мета яких — ефектно стилізувати автентичну розповідь і переконати читача в його синхронній участі разом з іншими персонажами літературного твору в розгортанні подій та їхній оцінці.

Одним із тактичних прийомів є спроба автора вже на самому початку вплинути на первинну емоційну ідентифікацію читача, діапазон його можливих реакцій: співчуття, подив, зворушення тощо.

Власне, важливою складовою нараційної технології стає проектування переживань, думок, рефлексій на читача. І тут адекватність чи неадекватність цього проектування залежить винятково від рецепційних можливостей читача.

Читач і читачка — такий розподіл рецепційного процесу за принципом тендерної симетрії виправданий у рамках постмодерної етичної естетики.

Постмодерний твір ведеться від першої особи і звернений до читача як до другої особи на «ти» — це блискучий хід автора, щоб одразу втягнути читача в текстуальну дійсність.

З іншого боку, це спроба подолати прірву між письменником і читачем. Завдяки продуманим пасткам, перетинанню світу тексту зі світом читача цей останній врешті стає суб'єктом лінгвістичних ігор автора [8]: «*Читачу, я знаю, що думаєш ти*» (О. Ірванець, «Львівська брама»). Саме з інтимно-фамільярним зверненням на «ти» автор будує своє спілкування віч-на-віч з читачем. Подібна гра має свою мету — викликати найширший діапазон читачьких реакцій.

Оскільки текст на кожного читача впливає індивідуально, глибина і культура цього впливу залежить від його особистих естетичних смаків і вподобань, творчої уяви й загального рівня ерудиції. Звичайно, на цей процес впливають художньо-мистецькі напрями, ідеали доби і навіть політична ситуація.

Отже, щоб визначити читацькі вміння реципієнта, потрібно враховувати вікові, особистісно-психологічні, тендерні особливості, світогляд, рівень освіченості й літературної компетентності, знання конкретно-історичної епохи та орієнтації на дійсність.

Роль читача як активного співтворця тексту

Аналіз постмодерної літератури має враховувати не лише тексти, а й форму відгуку читача на текст. Є два виміри тексту: *художній* та *естетичний*; художній стосується тексту, створеного автором, а естетичний вказує на його реалізацію, яку здійснює читач, інтегруючи текст. Активний читач — співавтор тексту, і трактуватиме його по-своєму.

Роблячи вибір, читач тим самим відкрито визначає невичерпність тексту. Спосіб набування читацького досвіду через текст функціонує як відображення у дзеркалі, оскільки читач творить ілюзію автора.

Представники школи рецептивної естетики, зокрема літературознавці В. Ізер та Ф. Янусе запровадили поняття віртуального смислу (*virtueller Sinn*), який позначає здатність художніх текстів до несподіваності й провокаційності.

Особливого значення в дискурсі читача набула концепція відкритого твору У. Еко «*автор — текст — читач*». Реципієнт має деконструювати текст, відчитувати в ньому те, чого там немає, чи те, чого не можна виявити на рівні поверхневих структур, — зазначає М. Зубрицька.

На думку В. Ізера, *читач* у сучасному розумінні охоплює три значення:

- 1) реальна історична особа, яку ми відновлюємо на підставі історичних документів певної доби;
 - 2) читач, якого ми уявляємо, виходячи з наших знань про соціальну й історичну ситуацію тієї чи іншої епохи;
 - 3) читач, роль якого запрограмована в тексті, — зразковий читач [9].
- Дослідник літератури М. Ріффатер пропонує розрізнити дві стадії процесу читання: евристичну і ретроактивну [8; 339].

Евристична (лінгвістична) — це гіпограми: слова чи групи слів, вбудовані в синтагму, конструкція якої відображає внутрішні семантичні межі стрижневого слова. Якщо читач не спроможний розшифрувати гіпограму відразу, то це впливатиме на його подальші реакції під час читання художнього твору.

Друга стадія — *ретроактивне читання* — тобто читання не від початку до кінця, а додаткове переосмислення того, що ми вже прочитали. Тут починається глибинна інтерпретація, тому його цілком можна назвати герменевтичним читанням. Щоб зрозуміти герменевтичне прочитання, потрібно розрізнити поняття тексту і дискурсу, бо існує кілька дефініцій.

Текст у широкому значенні — певна мовна структура: у постмодерному тексті («текст-як-світ») — єдність мовних знаків, що організовані за нормами даної мови і є носіями інформації.

Дискурс — це сукупність висловлювань щодо певної проблеми, які розглядаються у взаємозв'язках з усією проблематикою й між собою.

Одиницями дискурсу є конкретні висловлювання, які функціонують у реальних історичних, суспільних і культурних умовах. У своєму змісті і структурі ці одиниці відображають часовий аспект, інтерпретації між партнерами, тип дискурсу, простір, у якому він відбувається, значення, які він творить, використовує, репродукує або перетворює.

Відтак, зазначає літературознавець С. Квіт, можемо сформулювати три рівні інтерпретації тексту:

1. *Філософський рівень* передбачає інтерпретацію з погляду відповідей на метафізичні питання. Філософування — це чисте міркування, тому, як правило, філософія безпосередньо не є підставою для оцінки тексту, але вона готує ґрунт для розгортання дискурсу або тих чи інших філософських стилів.

2. *Критико-філософський рівень* окреслює наявність так званих критично-філософських стилів — практичних дослідницьких методологій, які пропонують ту чи іншу систему інтерпретації тексту (теорія архетипів К. Юнга, структуралізм Р. Варта). Цей рівень тлумачення тексту, пов'язаний з відповідними філософськими передумовами, проєціюється на певну ідеологію.

3. *Ідеологічний рівень* створює жорстку систему нормативів, висуваючи на перший план вимоги до тексту, а не потребу його зрозуміти. У цьому разі читач відштовхується не від самого тексту, а від системи нормативів: вдається до інтерпретації за готовою схемою (соціалістичний реалізм, постмодернізм як фетишизований лібералізм) [10].

Поняття методології тісно пов'язане з поняттям естетики. Наприклад, естетика готики, бароко, необароко вже передбачає певний спосіб розгляду художнього твору.

Відповідно до цих рівнів читацькі компетентності старшокласників й їхня готовність сприймати постмодерні тексти розглядаються за такою схемою: *читацький досвід* → *знання* → *уміння* → *ставлення* → *позиції*.

Словесник має розвивати нові навички читання і ключові компетентності учнів:

- *когнітивні*: входити в текст; інтерпретувати його; рефлексувати й оцінювати прочитане; продовжувати текст (гіпертексти);
- *читацькі (виходячи з цілей читання)*: уміти аналізувати постмодерний текст; визначати основні ознаки постмодерного твору на рівні засвоєння літературних понять, герменевтичного аналізу, рецептивної естетики; уміти вести дискусію, діалог з автором (оповідачем), аргументувати своє ставлення до прочитаного, давати власну оцінку, писати сюжети, читацькі відгуки про твір; розвивати естетичні смаки, творчу просторову уяву читача, художні здібності.
- *інформаційні*: користуватися комп'ютером; збирати, обробляти, шукати в інтернеті потрібну інформацію; читати гіпертексти і працювати в режимі он-лайн.

Отже, формуючи особистість з *інноваційним* типом мислення, культури й поведінки, ми зможемо забезпечити суб'єктивний чинник об'єктивно зумовленого входження країни в новий етап людської цивілізації — суспільство знань і візійної (інформаційної) культури, класичного і постмодерного творів.

Якщо класична література, на думку М. Зубрицької, була орієнтована на читача і спрямовувала його на прихований зміст у тексті, то постмодернізм обрав стратегію відчуження читача, зосередивши увагу на надто ускладненій структурі тексту і запропонувавши принцип вільної гри й ідею «відкритого твору» (*итал. opera aperta*). Цей термін запровадив і ґрунтовно описав У. Еко: твір, який у своїй структурі містить можливості й перспективи для творчої взаємодії з читачем, для гри його уяви, стратегію епатажності і проголошення читача чимось таким, чого він досі не міг уявити чи навіть припустити [7]. Тут задіяна *диглосія* — зміщення акцентів з рівня високого звучання на нижчий, перекодування мотивів, висловлювань, сакральних відчуттів і почуттів, тривіальна й вульгарна мова, що може вразити читача, який не звик до непристойного як об'єкта художньої літератури.

Отже, принцип вільної гри є загально визнаним у процесі літературної творчості і сприйнятті постмодерної літератури.

Фрагментарність, колажність, мозаїчність стали ознаками нового «духу часу», здатності по-новому дивитися на світ. Відповідно до нової парадигми художнього мислення, за принципом гри як ніколи не завершеного тексту приховане постмодерне світосприйняття і світовідчуття автора й читача [8; 268].

У новітній українській постмодерній прозі однією з форм гри є карнавал (маскарад) (група «Бу-Ба-Бу», романи Ю. Андруховича «Рекреації», «Перверзія»). Ідея карнавалу, яку «Бу-Ба-Бу» сприйняли від М. Бахтіна наприкінці 1980-х, асоціювалася з національним відродженням і була потрактована як квіцесенція масового руху, зокрема молодіжного — свободи естетичного вияву.

Текст як метафора і містика (прочитання постмодерного твору за ХЛ. Борхесом).

Борхес сприймає світ через метафори. Кожна культура для нього — метафора. На його думку, оповідь оперує різними метафорами і сама перетворюється на окрему метафору. Не образи чи рядки, а твори в цілому стають складною, багатогранною і багатозначною метафорою, метафорою-символом.

Для Борхеса особливу вагу має інтелектуальний момент літературного твору. Сам процес творення текстів — містичне явище. В основі його творчості лежить магія, містика. Філософ намагається охопити різні напрями людської уяви, які асоціюються з метафорами [3].

1. Метафора — це *уявлення*, за яким ми творимо сюжети.
2. Метафора — метафора *сну*. Сон не лише продовжує людську уяву, він — така сама реальність, як і життя. Наші сни є витворами мистецтва.
3. Метафора — метафора *дзеркала*, де множитья навколишній світ. Усе читач сприймає, як через викривлене дзеркало.
4. Метафора — метафора *лабіринту*. Світ — це книжка, що ніколи не закінчується, і лабіринт, з якого немає виходу, тому сюжет постмодерного твору ніколи не завершується, не має логічного кінця.

Ці принципи прочитання текстів можна використовувати під час вивчення творів Ю. Андруховича, О. Ірванця, В. Неборака та інших постмодерних українських письменників.

Література

1. Бахтин М. Вопросы литературы и эстетики. — Москва: Искусство, 1975.
2. Білоус П. Художня література як гра // Українська мова та література. — 2005. — Число 24 (424) черв.
3. Борхес Х.Л. Письмена Бога. — Москва: Республика, 1992.
4. Гейзінга Й. Homo ludens. — К.: Основи, 1994.
5. Гессе Г. Гра в бісер. — К.: Дніпро, 1978.
6. Гессе Г. О чтении книг // Гессе Г. Письма по кругу. — Москва: Прогресс.
7. Еко У. Поетика відкритого твору // Слово. Знак. Дискурс: Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М. Зубрицької. — Львів: Літопис, 2001.
8. Зубрицька М. Ното legens: читання як соціокультурний феномен. — Львів: Літопис, 2004.
9. Ізер В. Процес читання, феноменологічне наближення // Слово. Знак. Дискурс: Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М. Зубрицької. — Львів: Літопис, 2001.
10. Квіт С. Основи герменевтики. — К.: ВЦ «Академія», 2003.
11. Термінологічний словник. // Слово. Знак. Дискурс: Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М. Зубрицької. — Львів: Літопис, 2002.