

На правах рукописи



**Малишевская Наталья Александровна**

**ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ  
В ДИСКУРСЕ ПОСТМОДЕРНА**

24 00 01 – теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
доктора философских наук



00306636 1

Ростов-на-Дону – 2007

Диссертация выполнена на кафедре теории культуры, этики и эстетики факультета философии и культурологии Южного Федерального Университета

Научный консультант	Заслуженный деятель науки РФ, доктор философских наук, профессор <b>Драч Геннадий Владимирович</b>
Официальные оппоненты	доктор философских наук, профессор <b>Дианова Валентина Михайловна</b>  доктор философских наук, профессор <b>Пигулевский Виктор Олегович</b>  доктор филологических наук, профессор <b>Забабурова Нина Владимировна</b>
Ведущая организация	<b>Московский педагогический государственный университет</b>

Защита состоится «25» октября 2007 г в 14 00 на заседании диссертационного совета Д 212 208.11 по философским наукам при Южном Федеральном университете по адресу 344038, Ростов-на-Дону, пр Нагибина 13, факультет философии и культурологии ЮФУ, ауд 434

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ЮФУ (г Ростов-на-Дону, ул Пушкинская, 148)

Автореферат разослан «14» сентября 2007 г

Ученый секретарь  
диссертационного совета



М В Заковоротная

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность темы исследования.** Сегодня мы живем в атмосфере бесконечных изменений, в режиме, где континуальность бытия заменена на дискретность. Но и в этой дискретности обнаруживается та постоянная величина, которая и является связующим звеном между прошлым, настоящим и будущим. Слова Л. Фейербаха, звучащие в предисловии ко второму изданию «Сущности христианства», оказались пророческими. Он писал, что «наше время .. предпочитает образ – вещи, копию – оригиналу, представление – действительности, видимость – бытию... Ибо для него священна только иллюзия, истина же профанна» [Фейербах Л. Сущность христианства. Предисловие ко второму изданию. М, Мысль, 1965].

Эти слова являются самой точной характеристикой той эпохи, дальнейшее разворачивание которой мы сегодня наблюдаем. Имя этой эпохе – постмодерн. Постмодерн охватывает собой абсолютно все жизненные реалии человека, что превращает его из направления в художественной культуре XX века в парадигму социокультурного развития Западной Европы и мира в целом. С другой стороны, можно говорить об особом постмодернистском дискурсе как об общей системе формулировки и высказывания идей во второй половине XX века и структурирующей саму социальность. Поскольку речь идет о магистральном движении мировой цивилизации, возникает вопрос об общих основаниях постмодерна. Поиск общего начала, объединяющего разнородные и разнонаправленные тенденции современного мира, оказывается сложнейшей задачей.

Несмотря на огромное количество аналитических работ, в том числе посвященных превращению постмодерна в пост-постмодерн<sup>1</sup>, он остается явлением спорным как с точки зрения своего появления, так и с точки зрения собственного расширения. Автор настоящего исследования убежден в том, что прощаться с постмодерном рано, т.к. он демонстрирует стратегию саморазвития и дальнейшего саморазворачивания.

Среди характеристик постмодерна наше внимание привлекает критика модерна. Переосмысление ценностей предыдущей эпохи как тен-

---

<sup>1</sup> См. Коннор С. Постмодернизм на пенсии // Культура «Пост» как диалог культур и цивилизаций – Воронеж. Воронежский государственный университет, 2005, с. 55–72.

денция наблюдается еще в работах М. Хайдеггера. Умберто Эко обращает внимание на то, что постмодерн – это, по сути, ответ модерну, но ответ ироничный. Таким образом, была заявлена новая позиция в социокультурной сфере, в эстетике, которая сегодня ассоциируется с постмодернистским дискурсом. Ирония предполагает ряд неотъемлемых характеристик. В частности, Ф. Джеймисон выделяет мимесис, имитацию стилей и направлений в эстетике прошлого. Ирония, мимикрия, подражание вызывают к жизни и трансформируют пародию и, в связи с этим, новые жанры в художественной культуре. Джеймисон обозначил эту тенденцию как пастиш – пародию без пародии.

Во-вторых, двойственность. Хрестоматийная работа Лесли Фидлера «Пересекайте рвы, засыпайте границы», изданная в 1969 году, обозначает автора произведения как «двойного агента», призванного связывать элитарное и массовое искусство, реальность и вымысел, публику и массу. Собственно и произведение обретает двойственность языка и двойную структуру. Чарльз Дженкс, обращаясь к архитектуре как виду постмодернистского искусства, вводит понятие «двойного кодирования», что предполагает обращение к массовому потребителю и профессионалам. Наконец, Умберто Эко продемонстрировал возможность применения принципа двойственности в конкретном произведении литературы, опубликовав «Имя розы».

В-третьих, постмодерн характеризуется заимствованием форм, работанных ранее, и появлением на их основе новых – цитации, интертекстуальности. Теоретическое обоснование новых приемов обнаруживается в принципиально важных для настоящего исследования работах Ю. Кристевой, Р. Барта, Ж.-Ф. Лиотара, Ж. Бодрийяра. Наиболее обобщенной выглядит классификация характеристик постмодерна И. Хассана. В то же время исследования постмодерна далеко не завершены, это тем более актуально для России, которая вошла в эпоху постмодерна не решив многих задач модерна. В частности, обращают на себя внимание такие понятия, как перформанс, маргинализация, стремление к диалогу/ полилогу, среди них выделяется своей фундаментальностью понятие игры.

### **Степень научной разработанности проблемы**

Литература, посвященная анализу культуры постмодерна, достаточно обширна и носит преимущественно теоретический характер. Изучение отдельных феноменов, связанных с разворачиванием культуры по-

стмодерна, началось с середины XX века и носило характер самообоснования. Впервые термин «постмодерн» появляется в работах А. Тойнби, Ч. Дженкса, а затем входит в категориальный аппарат европейских философов Ж.-Ф. Лиотара, Р. Барта, Ю. Кристевой, Ц. Тодорова, Ги Дебора и Ж. Бодрийяра, Ж. Деррида, У. Эко, присутствует в работах школы психоанализа Ж. Лакана, у Ж. Делеза и Ф. Гваттари, представителей критической школы Т. Адорно, М. Хоркхаймера, Ю. Хабермаса. Ж.-Ф. Лиотар осуществил основополагающую разработку постмодернистской философии и осветил основные принципы культуры постмодерна. Однако до настоящего времени не сложилось единого мнения о том, как рассматривать постмодерн – в качестве эффекта отрицания и критического осмысления предыдущего этапа модерна (У. Эко, Ж. Бодрийяр, П. Козловски) или как его логическое продолжение (Ю. Хабермас, М. Хоркхаймер, Ж. Ф. Лиотар, Ф. Джеймисон). Не ясен вопрос и о возможном кризисе и завершении постмодерна.

Пересмотр основных характеристик постмодерна и новый виток рефлексии по поводу ситуации «пост» наблюдается с 90-х годов XX века. Современный анализ постмодерна осуществляется по следующим направлениям. В первом случае постмодерн представляется как новая магическая эпоха. В этой связи репрезентативной является концепция Л.Г. Ионина, представленная в работе «Новая магическая эпоха» (Ионин Л.Г. Новая магическая эпоха // Постмодерн – новая магическая эпоха. Сб. ст. / Под ред. Л.Г. Ионина. Харьков: Харьковский национальный ун-т им. В.И. Каразина, 2002, с. 221-237). Он фиксирует постмодерн как отражение поворота в ментальном климате эпохи, где нет различия и иерархии между рациональным и иррациональным, и миф, как и магия, претендуют на равноправное существование с наукой. В качестве подтверждения этой гипотезы Л.Г. Ионин обращается к ключевым характеристикам современного общества: моделирование ситуации и попытки прогнозировать будущее на основе созданных самим человеком моделей, автоматизация процессов, глобализация, влекущая за собой унификацию и стандартизацию, сжатие или исчезновение пространства, разворачивание утопического мышления, одной из форм которой выступает модернистская утопия. Другим направлением в анализе ситуации постмодерна представляется гипотеза о постмодерне как о виртуальной форме реальности, являющейся следствием информационных технологий, о филосо-

фии computer science. Эту версию можно встретить, например, в статье В. Кутырева «От какого наследства мы отказываемся» (Кутырев В. А. От какого наследства мы не отказываемся // Человек. № 1, 2. 2005) Если в первом случае речь идет об инструментальном отношении человека к миру, то во втором случае человек «умирает»<sup>2</sup>.

Необходимо специально отметить исследования как постмодернистских концепций культуры, так и постмодернистской философии искусства, принадлежащие В. М. Диановой. Нам представляется интересным и продуктивным развиваемое ей понимание постмодернистских идей, исходя из художественной практики и постмодернистских стратегий, сложившихся в сфере художественной практики В этой связи отметим и анализ идей Ф. Джеймисона, содержащийся в работах В.М. Диановой, имеющий для нас немаловажное значение, поскольку фигура Джеймисона – одна из центральных в нашем исследовании.

Для настоящего исследования принципиальное значение имеет обращение Ж.-Ф. Лиотара к концепту «хэппенинга», что позволило обратиться к другому принципу – перформансу, т.е. театрализации как ведущей тенденции постмодернистского дискурса. Анализ перформативных практик современной культуры выводит нас на фундаментальный принцип осуществления культуры – игре.

Понятие игры описывается как способ коммуникации у Э. Берна, как способ эстетизации мира у Ф. Шеллинга, как бытие языка у Л. Витгенштейна. Однако внимание к игре как форме культурной деятельности связано с работой Й. Хейзинга «Homo Ludens», опубликованной в 1938г. Теория игры как одного из культурных идеалов и трансцендентальных ценностей является уникальным явлением, отразившим состояние аналитической интеллектуальной традиции в гуманитаристике XX века В этом ключе значимыми для настоящей работы оказываются исследования Ги Дебора и Ж. Бодрийяра На игровые элементы как концептуально значимые в современной культуре обращали внимание Ги Дебор в работе «Общество спектакля», Ж. Бодрийяр в цикле исследований, посвященных тенденциям развития современного общества,

<sup>2</sup> Отсутствие – автора, субъекта, человека – является специфицирующим признаком, сутью актуального «постсовременного» философствования [Кутырев В. А. От какого наследства мы не отказываемся // Человек № 1, 2005, с. 35]

Л Фидлер Принципиальными для концепции настоящей диссертации имеют работы Ж Бодрийяра, рассматривающие игру как практику, трансформирующую социальность

Игровой инструментарий постмодернистской эстетики является темой исследования многих авторов, как зарубежных, так и российских. Б. Массуми, Ньюман Дж. и О фон Моргенштерн, А. Раппопорт, Г.М. Маклюэн, Р. Барт, И. Хасан, М. Бахтин, М. Липовецкий, В. Халипов, А. Данфельд, А. Ирецкий, В. М. Дианова, В.О. Пигулевский. Игра в литературном дискурсе описывается в работах таких авторов, как Ю. Кристева, Р. Барт, У. Эко, М. Роуз, Л. Хатчеон, П. Хатчинсон, П. Конради, Н. Маньковская, А. Люксембург А., А.Гусева, Н.А. Кузьмина, И. Смирнов, И. Ильин, А. Жолковский, М. Чернявская, Н. Фатеева

Однако, при наличии огромного количества аналитических исследований, посвященных как общей характеристике культуры постмодерна, так и отдельным ее феноменам, а также при общей культурологической направленности данных работ, до сих пор не была предпринята попытка вычленить концепт, являющийся фундирующим для целостной постмодернистской культуры

Автор диссертации рассматривает возникновение постмодерна через призму предыдущей эпохи модерна и обосновывает идею о том, что постмодерн не является результатом отторжения и критики предыдущей эпохи, а наоборот, является ее закономерным продолжением, а игра, не теряя своей онтологичности по отношению к культуре, выступает в качестве тотальной культурной формы

**Гипотеза исследования.** Рассматривая общие тенденции разворачивания постмодернистской парадигмы, автор настоящего исследования обратился к проблеме поиска общего начала, концепта, фундирующего разнообразные и, зачастую, разнонаправленные тенденции. Гипотеза состоит в том, что в качестве такого концепта представляется игра и игровые практики, поглощающие не только формы художественной культуры, но и претендующие на тотальность в социальной сфере.

**Объект исследования** – культура постмодерна Западной Европы

**Предмет исследования** – игра как культурная форма и стилевая практика в постмодернистском дискурсе

**Цель исследования** – осмыслить постмодерн как дискурс с точки зрения формирующей его игровой практики

Для достижения намеченной цели и доказательства выдвинутой гипотезы поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть появление и формы расширения постмодерна как дискурса с точки зрения логики социокультурного развития Западной Европы
2. Раскрыть особенности формирования и сущность постмодернистского дискурса как перформанса и его соотношение с игрой как культуроформирующей культурной формой.
3. Проанализировать концепты игры, интертекстуальности и, пародии и пастиша как основные перформативные ценности постмодерна.
4. Реконструировать игровые практики и игровой инструментарий постмодерна на примере литературного дискурса.

Методология исследования обусловлена проблематикой, целью и задачами диссертации. Методологическую основу составляет историко-типологический подход, предполагающий принципиальную возможность обнаружения общих типологических признаков за множеством явлений и событий. В качестве общего методологического подхода к исследованию культуры постмодерна была использована концепция Р.Рорти о литературной культуре<sup>3</sup>, который определил её как основанную на некогнитивных отношениях, опосредуемых человеческими артефактами. В качестве литературной культуры и выступает постмодерн. Постмодерн признает принципиальную возможность комбинирования различных методик, приемов при анализе культурных явлений, предполагая в качестве основного жанра эссеистику. Данный подход дает возможность автору настоящего исследования не ограничиваться единственным методологическим приемом, а использовать наиболее репрезентативные для анализа культурных явлений в рамках постмодернистского дискурса.

В основе периодизации в рамках настоящей диссертации лежит концепция общества потребления или общества позднего капитализма Ф. Джеймисона, а также работы Ж.-Ф. Лиотара и Ю. Хабермаса. Автор диссертации исходит из предпосылки о том, что постмодерн является не столько стилистическим направлением в художественной культуре, сколько дискурсом социального развития Запада второй половины 20 в. Следо-

<sup>3</sup> См. Рорти Р. Философия и будущее // Вопросы философии 1994. № 6, Рорти Р. От религии через философию к литературе: путь западных интеллектуалов // Вопросы философии 2003, № 3



вательно, постмодерн был сформирован логикой социально-экономического развития, т.е. является следствием так называемого общества потребления (или общества позднего капитализма – в терминах Ф Джеймисона).

Методологические ориентиры связаны с разработками в области исторической поэтики в трудах М. Бахтина, М. Мелетинского, Р. Барта, Ж. Женнета, У. Эко. Изучение конкретно-исторического и литературного материала, анализ конкретных игровых практик велся в русле семиологического подхода, позволяющего представить всю социальность как текст, и обозначенного в трудах Р. Барта, Ю. Кристевой.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

- Рассмотрены особенности появления, сущность и формы расширения постмодерна как дискурса в динамике социокультурного развития Западной Европы.

- Проанализирован не исследуемый ранее игровой аспект на протяжении всего творчества в работах Ф. Джеймисона и Ги Дебора.

- Проанализированы основные перформативные ценности постмодерна, в качестве наиболее репрезентативных представлены интертекстуальность, пародия и пастиш.

- В качестве репрезентативного образца постмодернистского дискурса проанализированы романы А. Мердок, в которых обосновано наличие особого игрового измерения: создание интеллектуальной игровой обстановки (game-playing).

- Реконструированы игровые практики в литературном дискурсе, вскрыт и проанализирован игровой механизм взаимодействия автора и читателя.

- Игра осмыслена и исследована в диссертации в качестве базовой культурной интенции постмодернистского мышления второй половины XX века.

**На защиту выносятся следующие тезисы:**

1. Появление и развитие постмодерна сначала в рамках художественной культуры, а затем и распространение его тенденций на общий социокультурный контекст развития западноевропейского общества середины XX века, превращает постмодерн в дискурс. Этот дискурс характеризует общество потребления или, как это представлено у Ф. Джеймисона, общество позднего капитализма. Среди характеристик данного дискурса выделяются эрозия различия между высокой культурой и

так называемой массовой; коммерциализация культурных форм; установка на развлекательность, непринужденность, кризис и «смерть» субъекта, а, следовательно, отказ от установки на уникальность и экзистенциальность, их замена на мимикрию, имитацию, иронию; симптом исчезновения историчности, заключающийся в отказе от установок модерна, т.е. прошлого, в пользу настоящего; фрагментация культурных форм и социальности в целом.

2. Акцентирование постмодерна на социальности диктует обращение к коммуникативной составляющей, что, в свою очередь, выносит на первый план проблему властных отношений, формирующих систему значений и имеющих материальную фиксацию в языковых практиках и идеологии. На уровне социальных отношений система значений оформляется как перформанс – спектакль, где роли распределены, правила игры (взаимодействия) заранее известны. Спектакль конституирует модель преобладающего в обществе образа жизни, а форма и содержание спектакля служат тотальным оправданием условий и целей существующей системы.

3. Особенности формирования постмодернистского дискурса могут быть объяснены следующим теоретическим обстоятельством: образ постмодерна как феномена западноевропейской культуры позднего капитализма оставляет простор для совмещения с концепцией перформативных практик, тотализирующих человеческое бытие в современном мире. Общество превращается в разновидность спектакля, где присутствует четкое разделение на актеров (или акторов в англо-американской культурологической традиции) и зрителей, принимающих и подчиняющихся установленным правилам игры. Таким образом, в перформативном обществе происходит обыгрывание базовых культурных форм, что превращает их в симуляцию реальности.

4. Эстетика стала не только формой трансляции постмодернистских идей, но и их кодирования, выражая общую культурную парадигму. В качестве основополагающих идей выступают не идеи упорядоченности и закономерности, но случайности и игры. Позиции Ж. Бодрийера и Г. Дебора представляются наиболее репрезентативными для понимания сущности игровых практик постмодернистской эстетики и сути социальных отношений как перформанса. Обращение к совокупности стилей и приемов, с помощью которых постмодерн оперирует социокультурным контентом, дает возможность рассматривать его не

как ситуацию, ограниченную пространственно-временными характеристиками, а как дискурс. Такая инструментальность заставляет рассматривать постмодернистскую философию сквозь призму литературного дискурса и, в более широком смысле, отсылает к эстетике.

5. Если Й. Хейзинга осмысливает понятие игры в контексте происхождения культуры, как движущую силу ее развития и как способ деятельности (хотя это свободная деятельность, и как таковая практически бесполезна), то постмодернистское понимание игры включает карнавальную специфику, подчеркиваемую М. Бахтиным как универсальное свойство культуры. При этом базовые функции игры сохраняются. В контексте постмодернистской поэтики эта универсальность преобразуется в невозможность изолировать игру. Незавершенность игрового акта в постмодернистском тексте скорее внешнего свойства, ибо текст все-таки завершен, и, с точки зрения читателя, он имеет завязку и финал. Даже в вызывающем беспорядке легко обнаруживается своя система, поскольку сам беспорядок создается автором по определенному плану.

6 В рамках осуществления игры актуализируются важнейшие ценности перформативного общества – ирония, мимикрия (имитация), пародия, пастиш и интертекстуальность. Интертекстуальность представляется не только как свойство текста, но и как инструмент социального изменения. В современном индустриальном обществе социальные перемены, непрерывное появление новых кодов поведения, забвение Истории требуют повествований, основанных на избыточности, что, в свою очередь, актуализирует развлекательность и нарочитую несерьезность и обращение с произведением как с товаром. Избыточность приводит к имитации уникальных стилей. Эта установка выражается в концепции пастиша, который, как и пародия, включает в себя имитацию (мимикрию) стилей.

7. Игровые практики, осуществляющиеся в постмодерне, наиболее полно представлены в литературном дискурсе постмодерна. Это положение иллюстрирует анализ романов Айрис Мердок, проведенный в диссертации, уже отмеченное в аналитической литературе наличие игрового момента в самих нарративных особенностях ее романов. Заслуживает внимания идея о том, что создание интеллектуальной игровой обстановки (game-playing) вокруг самых широких понятий и значений приводит к возникновению особого игрового измерения, которое четко контролируется А. Мердок.

8. Выбранный в качестве репрезентации литературного дискурса постмодернистский роман востребовал игровой инструментарий и принципы конструирования игрового пространства текста. Прежде всего, отмечается адресованность постмодернистских текстов к массовому читателю. Это отражается в обращенности к «готическому» роману, который, возникнув в XVIII веке, явился своеобразным выражением падения эстетических стандартов, а также к «историческому» роману, восходящему к средневековому *romanse*. Обнаруживается своеобразная повествовательная стратегия автокомментирования и наделение всех героев определенными ролями. Постмодернистские тексты демонстрируют собственные игровые отношения с какой-либо жанровой традицией, пародирование которой становится формальным стержнем всего произведения.

9. Специфической особенностью постмодернистского литературного дискурса является экзистенциальное определение реальности как игры существования. Играющий романист создает играющих повествователей и играющих персонажей. Игровой инструментарий, используемый постмодернистскими авторами, находится в тесной взаимосвязи с пародированием целостных жанровых традиций и выражен в конструировании текста по принципу игрового калейдоскопа и стереотипизации персонажей и их ролевых функций. Игровой калейдоскоп включает в себя зеркальную симметрию, симметричное, игровое манипулирование переставляемыми с места на место стереотипизированными персонажами-актерами, совмещение нескольких жанровых моделей, постоянную театрализацию действия.

10. Именно игра превращает постмодерн из ситуации в западной культуре середины XX века в дискурс, т.е. совокупность актов, формирующих культуру. Игра, заявляемая как культуuroобразующая форма, является одновременно и базовым концептом в постмодернистском дискурсе. Важными характеристиками постмодернистской игры являются свобода, нарочитая обособленность от обыденной жизни, повторяемость, перерастающая в непрерывность, напряжение. Игра выполняет две важнейшие функции – борьбы или состязания и представления, показа, демонстрации себя, формирует пространство культуры и выступает его фундирующим основанием. В постмодернистском дискурсе игра оставляет за собой важнейшую культуротворческую функцию.

**Достоверность результатов и основных выводов диссертации** обеспечивается использованием комплекса методов, адекватных предмету исследования, выверенностью концептуальных положений, тща-

тельным и многоаспектным анализом фактического материала. Научные результаты становились предметом обсуждения на научных конференциях и семинарах, отражены в 21 публикации

**Теоретическая и практическая значимость диссертационного исследования.** Теоретическая значимость диссертационного исследования заключается в том, что проведенное исследование является целостным опытом изучения игры как фундирующей культурной формы постмодернистского дискурса и в этом качестве может служить моделью исследования иных культурных форм. Предложенная в диссертации модель исследования может быть развернута на ином конкретно-историческом материале и материале других культур.

Практическая значимость исследования состоит в том, что в научный оборот введены новые аналитические материалы, позволяющие проводить более глубокий культурологический анализ социокультурных процессов в современном обществе. Материалы и выводы, полученные в ходе исследования, могут быть использованы при разработке научно-методических и учебных программ по теории и истории культуры в качестве общегуманитарной дисциплины при подготовке бакалавров, специалистов, магистров, а также при разработке учебных дисциплин предметной подготовки культурологов в высших учебных заведениях.

**Апробация результатов исследования.** Диссертация обсуждалась на кафедре теории культуры, этики и эстетики факультета философии и культурологии Южного федерального университета. Основные положения диссертации были представлены на следующих конференциях: III Российский философский конгресс «Рационализм и культура на пороге третьего тысячелетия» (Ростов-на-Дону, 2002), IV Российский философский конгресс «Философия и будущее цивилизации» (Москва, 2005), международный междисциплинарный симпозиум памяти Ж. Деррида «Ситуация Post: что после?» (Ростов-на-Дону, 2005), региональные конференции профессорско-преподавательского состава Ростовского государственного университета путей сообщения «Транспорт-2003» (Ростов-на-Дону, 2003), «Транспорт-2006» (Ростов-на-Дону, 2006).

**Структура диссертации.** Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии и приложения, включающего реферативные переводы наиболее значимых для данного исследования аналитических материалов

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

**Введение** содержит обоснование темы исследования и его актуальности, степени изученности проблемы. Формулируется предмет и объект исследования, определяются цель и задачи, обозначается методологическая основа, раскрывается научная новизна и практическая значимость результатов диссертационной работы.

**Глава 1 «Постмодерн в эпоху позднего капитализма»** призвана осветить проблему превращения постмодерна в парадигму социального развития. Автор работы полагает, что в данном ракурсе плодотворной является теория происхождения постмодерна из объективных тенденций социально-экономического развития позднего капитализма, приведшего к формированию массовой культуры, сращиванию элитарного и массового. Эта гипотеза основана на теории американского исследователя культуры XX века Ф. Джеймисона.

**Параграф 1.1. «Постмодерн и общество потребления в концепции Ф. Джеймисона»** посвящен анализу концепции постмодерна как феномену эпохи позднего капитализма. Само понятие постмодерна предполагает, что радикальные изменения связаны с представлением о спаде или даже исчезновении модерна. Особенно заметны изменения в эстетике. Между тем, изменения не могут быть представлены только как культурные. По сути, они провозглашают появление нового типа общества, обозначенного как постиндустриальное, потребительское, информационное и т.д. Постмодерн оказывается вовсе не специфическим культурным концептом, а концептом, смоделированным для обозначения «способа производства», в котором культурное производство обнаруживает свое специфическое функциональное место и чья симптоматика вытекает из культуры. Произведение искусства не рассматривается как органическое и однородное, а как собрание несвязанных между собой подсистем. Наблюдатель же призван совершить невозможное – видеть все эти подсистемы одновременно в беспорядочном различии. Это становится новым способом ощущения отношений, для чего понятие коллажа является недостаточно точной характеристикой.

Автор диссертации согласен с мнением исследователей о том, что основные разновидности постмодернизма возникли как специфические реакции против установленных форм так называемого высокого

модернизма. Второй характерной чертой возникающих «постмодернизмов» является устранение некоторых ключевых барьеров или разделений таких наиболее примечательных, как эрозия прежнего различия между высокой культурой и так называемой массовой. Более того, важнейшим инструментом в этом процессе является включение модернистских текстов в существующий ряд высокого искусства и его коммерциализированных форм, в результате оказывается очень сложно вычленить одно от другого. Наконец, обнаруживается, что сегодня мы имеем то, что можно обозначить как «теорию», куда можно отнести как технический дискурс профессиональной философии, так и дискурсы политологии, социологии или литературной критики. Эта новая разновидность дискурса, ассоциирующаяся с Францией и так называемой французской теорией, широко распространяется и отмечает собой конец собственно философии.

Из особенностей способа производства, обозначенного как поздний капитализм, вытекает специфика самого постмодернистского дискурса, складывающаяся из следующих характеристик:

- смена модернистской пародии пастишем;
- «смерть субъекта», вернее конец индивидуализма,
- универсальная практика стилизации, коллажа, попури,
- исчезновение историчности, возможности активно воспринимать

нашу историю;

- формирование особой эстетики потребительского общества

В качестве доминантных принципов постмодерна обозначены: трансформация реальности в образы и фрагментация времени в серию вечных настоящих. В этом смысле важнейшей характеристикой постмодерна является то, что сама социальность стала фрагментироваться таким образом, что каждая группа начинает говорить на своем собственном идентифицируемом языке.

**Параграф 1.2. «Особенности формирования постмодернистского дискурса»** призван расширить наше представление о специфике дискурса постмодерна. Прежде всего следует отметить, что появление и расширение «жизненного мира» постмодерна связано с кризисом в интеллектуальной сфере Западной Европы середины XX века и распространением структуралистских и постструктуралистских течений в философии. В частности, культуролог Стивен Холл утверждает, что од-

ним из необходимых последствий структуралистского изменения в изучении культуры стала возможность дифференциации между различными практиками, обозначаемым и всем тем, что составляет культурную и социальную жизнь. Социальность обретает новую для себя характеристику относительности, которая, в свою очередь, предполагает определённую степень случайности. Но случайность и относительность уничтожают тотальность, вводя процедуру различения и различие как таковое. Наконец, случайность и относительность предполагают подверженность влиянию извне, теряя рациональность действия, следовательно, подверженность аффекту. Мыслить в терминах аффекта означает мыслить социально.

Культура и дискурс соотносятся как имеющие отношение к одному феномену – феномену власти и властных отношений, формирующих систему значений и имеющих материальную фиксацию в языковых практиках и идеологии. В таком случае постмодерн оказывается некоей формой скептицизма по поводу власти, культурных и политических норм.

Автор настоящей диссертации, основываясь на теории Ж. Ф. Лиотара, определяет источники постмодерна в разрушении метанарративов, претендующих на тотальную власть в сфере получения знания, появлении ценностных суждений, не имеющих отношения к метанарративам, в принципиальной открытости будущему через спор и событие.

Формирование постмодернистского дискурса оказалось связанным с установлением определенных свойств и характеристик, в качестве которых можно обозначить:

- Критическое осмысление, но не полное отрицание ранее существовавших концепций, доктрин и стилей мышления. Резкое и явное отвержение любой претензии на обладание универсальной истиной, подозрительное отношение к любому проявлению концептуальной доминанты.

- Формирование и распространение идеи о том, что классическая парадигма социокультурного и эстетического развития себя полностью исчерпала, отсюда отказ от традиций рационального разума, замена его разумом инструментальным (в терминах Т. Адорно и М. Хоркхаймера), непризнание категорий научного мышления: истина, сущность, причина, закономерность, объективность и т.д. И одновременно введение в обиход новых понятий и терминов: деконструкция, деструкция,



актуализация игры и игровых практик в качестве тотализирующих мышление и повседневность

– Использование культурного опыта западной цивилизации как некоего текста в целях конструирования своего собственного пространства и собственного дискурса, которые не содержат в себе высшего принципа и не апеллируют к идеалу.

– Критика модернистской эстетики как принципа. Наделение понятий «ирония», «игра», «неопределенность», «случайность», событие – хеппенинг единственно законным статусом в осмыслении мира.

– Признание плюралистичности мира и акцентирование внимание на динамике культурной жизни

В параграфе 1.3. «Перформанс и игра в концепциях постмодерна Ги Дебора и Ж. Бодрийяра» автор диссертации исходит из того, что постмодернистское мировоззрение наиболее наглядно воплотилось в художественном творчестве или так называемой постмодернистской эстетике. Как для Ги Дебора, так и для Ж. Бодрийяра утрата различий между живым и неживым есть первый признак утраты реальности, замены ее символическим. В этом смысле спектакль одновременно представляет собой и само общество, и часть общества, и инструмент унификации общества. Как часть общества он явно выступает как сектор, сосредотачивающий на себе всякий взгляд и всякое сознание. Но поскольку спектакль автономен и обособлен, то этот сектор оказывается средоточием заблуждающегося взгляда и ложного сознания; а осуществляемая им унификация – не чем иным, как официальным языком этого обобщенного разделения. По сути, спектакль конституирует наличную модель преобладающего в обществе образа жизни. Аналогично этому, форма и содержание спектакля служат тотальным оправданием условий и целей существующей системы. А социальная практика, перед которой разыгрывается не зависящий от нее спектакль, есть также и реальная целостность, которая содержит в себе спектакль. Но расщепление этой целостности до такой степени деформирует ее, что вынуждает представлять сам спектакль как ее цель.

По мнению Ги Дебора, в процессе трансляции спектакля человек начинает терять собственную индивидуальность, и любая индивидуальная реальность становится социальной, непосредственно зависящей от общественной власти и ею же сфабрикованной. Общество спектак-

ля Ги Дебора соответствует третьей стадии развития капитализма, представленной в концепции Ф. Джеймисона. Он указывает, что эту стадию отличает процесс замещения «загадочного» объекта технологическим, созданным с помощью медиативной технологии

Ж. Бодрийяр говорит о том, что на третьем уровне само производство исчезает, заменяясь на его симуляцию, также как и осуществление социальных отношений и отношений власти оказываются лишь символическим обменом знаков. Он доказывает, что симуляция не скрыта за тщательно задернутым занавесом, наоборот, индивид считывает код, осознавая, что речь идет именно о симуляции. Этот процесс, на наш взгляд, можно обозначить как спектакль, перформанс, где действие происходит «напоказ», участники и их роли определены, и они обмениваются хорошо известными репликами, как знаками. Все участники подчиняются определенным правилам, правилам игры. Таким образом, мы выходим на часто употребляемое Бодрийяром понятие игры как ключевое для понимания социальных отношений. Бодрийяр настаивает на том, что современная культура основана не на созерцании, а на визуализации образов, что опять связано с особенностями общества спектакля.

Во второй главе «Реконструкция мира перформативных ценностей постмодерна» автор диссертации для подтверждения гипотезы о том, что постмодерн является перформативным способом культурного воспроизводства, обращается к анализу ценностей постмодерна, репрезентирующих перформативность современной культуры. В главе затрагиваются такие проблемы, как трансформация игры в постмодернистской парадигме и основные принципы, подчиняющиеся этой идее, — принцип интертекстуальности, пародирования и пастиша.

**Параграф 2.1. «Трансформация игры в дискурсе постмодерна»** посвящен анализу изменений, которые претерпел концепт игры от основоположника игровой концепции культуры Й. Хейзинга до современного представления об игре как базовой культурной форме постмодерна. Хейзинга осмысливает понятие игры как форму происхождения культуры, как движущую силу развития культуры, как способ деятельности и как социальную функцию. В своем сегодня ставшем классическим труде «*Homo Ludens*» (1937) ученый так формулирует основные черты игровой деятельности:

— игра есть свободная деятельность,

- игра практически бесполезна и «лежит за пределами непосредственного удовлетворения нужд и страстей»,
- изолированность игры. Игра начинается и в определенный момент заканчивается,
- игра обеспечивает порядок;
- игра продуцирует замкнутые сообщества посвященных, которые «предпочитающие окружать себя тайной, либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой» [Хейзинга *И Homo Ludens* В тени завтрашнего дня. -М, 1992, с 17 – 24].

Обращаясь к культуре постмодерна, мы обнаруживаем, что, на первый взгляд, в постмодернизме разыгрывается карнавал культурных языков со всеми присущими карнавалу особенностями. И расхождения постмодернистской игры с классическими характеристиками игры, обозначенными у Хейзинга, отражают именно специфику карнавальную игры. И, прежде всего, следует отметить *универсальность* карнавальной игры, неоднократно подчеркиваемую М. Бахтиным. В контексте постмодернистской поэтики эта универсальность преобразуется в невозможность изолировать игру, выделив «серьезное» измерение, хотя в «историческом» карнавале смех необходим для обновления серьезных, сакральных категорий. Незавершенность игрового акта в постмодернистском тексте скорее внешнего свойства, ибо текст все-таки завершен, и, с точки зрения читателя, он имеет и зачин, и финал. Даже в вызывающем беспорядке есть, разумеется, своя система, коль скоро беспорядок создается кем-то (автором, разумеется) по определенному плану. Наконец, хейзинговский пункт о том, что игра создает замкнутое сообщество, нуждается, по-видимому, лишь в некотором уточнении, так как «общественной группировкой», способной полноценно участвовать в специфических литературных играх постмодернистского текста, становятся «квалифицированные» читатели, читатели-сообщники, о которых писал У. Эко.

Радикальным отличием бахтинского карнавала от постмодернистской игры является тот факт, что во втором случае игра ведется на уровне изощренного эрудитства, а место карнавальной спонтанности занимает основательный расчет. Представляется, что понятие «игровая поэтика» в основном эквивалентно понятию «поэтика метапрозы» и точнее часто используемого понятия «поэтика постмодернизма». Главное

же свойство игровой поэтики – нацеленность текста на игровые взаимоотношения с читателем. Игра в постмодерне обладает как собственной ценностью в качестве онтологической характеристики человеческой культуры в целом, так и является специфическим способом (технологией) деятельности. В данном случае игра претендует на роль культурной формы, включающей все остальные, а значит являющейся тотальной. Невозможно представить постмодернистскую игру без пародии, иронии, пастиша, случайности, интертекстуальности.

**Параграф 2.2. «Интертекстуальность как принцип постмодерна»** обращается к теории Ю. Кристевой для обоснования идеи о том, что интертекстуальность является не только принципом постмодернистской эстетики, но и игровым инструментарием. Фактически она соединила структуралистскую теорию знака Ф. де Соссюра о существовании двух элементов – означаемого и означающего и теорию диалогичности культуры М.Бахтина и пришла к выводу, что нет никакого трансцендентного означаемого за пределами означающего, и человек остается один на один с игрой означающих. Но для Кристевой имеет значение не сама система языка, но язык и литература, которые являются отражением социального мира, социального текста, которые и обеспечивают материал для текстуальной пестроты. Общество и история не существуют отдельно от текста, а вносятся в него как тексты. Кристива дает санкцию на то, чтобы рассматривать интертекстуальность не только как свойство любого текста, модернистского или постмодернистского, а как инструмент социального изменения. Если проанализировать механизм осуществления интертекстуальности, то мы обнаружим, что автор произведения поступает также, как продавец по отношению к покупателю, т.е. предлагает набор определенных значений, которые потребитель волен принимать или не принимать. Они подчиняются негласным этическим правилам: авторский набор значений подчиняется определенным законам логики, а читатель не может добавлять собственное значение. Это тот феномен, который был обозначен Джеймисоном как феномен эпохи позднего капитализма. Интертекстуальные связи не просто чудесным образом не неодушевлены, но являются результатом творчества автора.

Что делает постмодерн постмодерном, так это соблюдение нескольких принципов, сопряженных с концепцией интертекстуальности. Прежде

де всего, речь идет о так называемой избыточности текста, предоставляющего возможность читателю (зрителю) соотнести новое знание с уже имеющимся у него. Различие между модерном и постмодерном лежит в наборе приемов, с помощью которых автор произведения «работает» с читателем. Мы имеем в виду стилистику постмодернистских текстов, а именно цитирование. В игру вовлекается не только сам читатель, но его словарь. А знание предыдущего текста является необходимым условием для восприятия нового текста.

Уникальным явлением постмодерна делает самоирония. Автор осознает собственную интертекстуальность и признает за читателем способность отличить оригинальный текст от его иронического цитирования. Именно это уравнивает искусство элитарное и популярное, т.к. за любым читателем признается наличие обширного словаря (энциклопедии) знаний.

Наконец, в качестве уникальной характеристики постмодернистской литературы и эстетики в целом предлагается заковычивание. Этот прием позволяет с помощью едва уловимых примет напомнить читателю о том, что он еще не знает, превращая новизну в повтор. Заметно, что, при всем различии подходов, во всех дефинициях поддаются обнаружению и инвариантные признаки маркированности «переклички» текстов, диалог между ними.

**Параграф 2.3. «Пародия и пастиш в постмодернистской литературе»** обращается к принципам, сопряженным с принципом интертекстуальности, характеризующим постмодернистский дискурс. Автор настоящей диссертации исходит из предположения, что избыточность постмодернистских текстов и сопряженная с этим интертекстуальность обнаруживает изменения в структуре используемых образов. Лишенный какой-либо постоянной опоры на оригинал, образ отсылает только к другим образам. Постмодернистский образ циркулирует в кажущейся бесконечной игре подобий. Каждый образ становится пародией другого образа, который ему предшествует, и так далее. Так оказалась ниспровергнутой идея некоего «аутентичного» образа.

Обратим внимание на идею ироничного отношения к предшествующим культурным ценностям, не только к модернистским, о чем, собственно, говорит Фредерик Джеймисон. Он разрабатывает концепцию пастиша, который, как и пародия, включает в себя имитацию (мимикрию) сти-

лей. Пародия как раз и произрастает из уникальности модернистских произведений. В отличие от пародии, предполагающей сатирический заряд, пастиш – обычное явление, нейтральная практика, без ощущения, что есть нечто нормальное, в сравнении с чем имитируемое выглядит смешным. Пастиш – пародия без чувства юмора. Однако, общий эффект пародии – не важно, злой или доброжелательной, – состоит в том, чтобы высмеять особенности этих стилистических маньеризмов, а также их эксцессивность и эксцентричность по сравнению с тем, как люди обычно говорят или пишут. Так что где-то по ту сторону любой пародии остается общее чувство, что существует некая языковая норма, в силу контраста с которой можно «передразнивать» (to mock) великих модернистов.

Предположим, что современное искусство и модернизм, далекие от того, чтобы быть некой специализированной эстетической любознательностью, действительно антиципируют социальные изменения по указанным силовым линиям; предположим, что за десятилетия, прошедшие с появления великих модернистских стилей, сама социальность стала фрагментироваться таким образом, что каждая группа начинает говорить на своем собственном идентифицируемом языке, каждая профессиональная сфера развила свой приватный код или идиолект и, наконец, каждый отдельный человек становится неким языковым островом, отделенным от всех остальных. Именно в этот момент пародия становится невозможной и появляется пастиш. Пастиш, как и пародия, – это имитация единичного или уникального стиля, ношение стилистической маски, речь на мертвом языке. Но это нейтральная мимикрия, без скрытого мотива пародии, без сатирического импульса, без смеха.

Третья глава «Игра в литературном дискурсе» подчинена задачам анализа преломления перформанса (или более широко – игры) в эстетических формах постмодерна. В качестве наиболее репрезентативной формы выступает литературный жанр, позволяющий воплотить в полном объеме идею игры как тотальной культурной формы, а в качестве конкретно-культурологического материала автор представил творческое наследие Айрис Мердок. Причина обращения к данной персоналии культуры XX века заключается в том, что А. Мердок всегда входит в парадигму имен, фигурирующих в трудах ведущих исследователей метапрозы (П. Во, Л. Хатчеон, С. Каплан и др.), но ее романы, как это ни парадоксально, подробно в данном аспекте не исследовались

**Параграф 3.1. «Постмодернистский роман как возвращение средневекового *romanse*»** обращает особое внимание на такие свойства текста, как его адресованность в том числе и массовой аудитории. Автор диссертации обнаруживает, что постмодернистский роман в определенном смысле наследует так называемому «готическому» роману, или роману «тайн и ужасов», который возникнув в недрах просветительской литературы, развился в особенное явление, которое являлось в конце XVIII в. чем-то родственным жанрам «массовой культуры» века XX и в целом привело к определенному падению эстетических стандартов. Внешнюю специфику «готического» романа определяет и то, что подчас именуют «готическим» антуражем или колоритом, который в немалой степени работает на ожидаемый от читателя тип восприятия.

Вместе с тем в постмодернистском романе заметны несколько особенностей, которые позволяют настаивать на обманчивости его фабулы и присутствию в нем ряда скрытых пластов, определяющих в действительности его специфику, и оказываемое им эстетическое воздействие:

- Своеобразие роли рассказчика – одновременно и творца текста, и персонажа, действующего в пределах его художественного мира

- Недостоверность повествования. Повествовательная стратегия автора постоянно ведет к затуманиванию границы между фантазией и реальностью, а категория «реальности» должна фигурировать разве что в кавычках

- Драматические повторы, все происходящее предельно амбивалентно. Автор диссертации под амбивалентностью игрового текста понимает заложенную в нем установку на двух- или поливариантное прочтение, при котором автор таким образом манипулирует восприятием читателя, что тот нацелен на одновременное видение альтернативных возможностей прочтения (и интерпретации) как всего текста, так и отдельных его элементов.

- Автокомментирование как стратегия повествования

- Роман уподоблен пьесе, действие – театральному спектаклю, все без исключения персонажи играют те или иные роли.

- В структурном, проблемно-тематическом и художественном отношениях постмодернистский роман представляет собой пародию на определенный художественный жанр. То, что «наивному» читателю по-

кажется нарочитым, фантастически недостоверным, ходульным, то искусственным читателем-литератором будет восприниматься как мастерское обыгрывание фабулы, мотивов, художественных особенностей куртуазной литературы.

– Часто в постмодернистском романе присутствуют и некоторые периферийные пародийные пласты, которые, впрочем, не являясь определяющими для его структуры, занимают в ней достаточно заметное место. Зачастую речь идет о сказочных мотивах. – Находится место для самопародии, становящейся для читателя тем существенно значимым маркером, который совершенно недвусмысленно акцентирует амбивалентность произведения.

Еще одним важнейшим аспектом повествовательной стратегии становится постоянное использование в тексте различного рода оформленных в виде вставных конструкций комментариев и дополнений, заключенных в скобки, что, по-видимому, является одной из характерных черт игровой поэтики постмодернистской метапрозы. Все персонажи романа постоянно изображаются представляющими какие-то роли, а их действия или поступки воспринимаются как игра. Внимательное изучение ряда наиболее характерных постмодернистских романов показало, что каждый из них находится в сложной системе интертекстуальных связей с рядом текстов предшествующей культуры, но при этом, как правило, состоит в игровых отношениях с какой-либо, жанровой традицией, пародирование которой становится формальным стержнем всего произведения.

Рассмотрение применяемой повествовательной стратегии и специфики проблемы авторства в романе ведет к выводу о театрализации повествования и обнаружению игровых аспектов. Романы построены по аналогии с драматургическим произведением, членение на главы уподоблено эпизодам или картинам, слово «сцена» вызывающе амбивалентно, режиссер (он же автор или протагонист) постоянно демонстрирует признаки своего вмешательства в спектакль.

**Параграф 3.2. «Игровое пародирование жанровых моделей в творчестве Айрис Мердок»** призван углубить анализ текстов постмодернистского литературного дискурса через обращение к романам Айрис Мердок. Выбор связан с тем, что в аналитической литературе акцентируется наличие игрового момента (playfulness) в самих нарратив-



ных особенностях ее романов [Johnson D. Iris Murdoch: Key Women Writers. – Bloomington: Indiana Univ. Press, 1987]. В ходе анализа обнаруживается тот феномен, наличие которого констатирует К. Уидмер в прозе А. Мердок, а именно сочетание игровой установки и постмодернистской неуверенности. Заслуживает внимания идея о том, что создание интеллектуальной игровой обстановки (game-playing) вокруг самых широких понятий и значений приводит к возникновению особого игрового измерения, которое четко контролируется А. Мердок. Особый интерес представляют суждения влиятельного романиста и теоретика постмодернизма М. Брэдбери, который подчеркивал, что одной из характерных черт поэтики А. Мердок является сознательная работа со стереотипами читательского восприятия, сформированными массовой литературой, которой присущи беспроblemность и развлекательность [Bradbury M. A House Fit for Free Characters. The Novels of Iris Murdoch //No, Not Bloomsbury – L , 1987].

Автор диссертации согласен с рядом исследователей (например, В. Е. Хализевым) в том, что если в «доромантические» эпохи лицо литературы определялось, прежде всего, законами жанра, его нормами, правилами, канонами, то в XIX-XX вв. центральной фигурой литературного процесса стал автор с его широко и свободно осуществляемой творческой инициативой. Жанр отныне оказался «лицом вторым», но отнюдь не утратил своего значения. Тем не менее, *жанровое обозначение* произведения выступает и в постромантическую эпоху важнейшим регулятором эстетической коммуникации. Многие жанровые концепции сосредоточены на *коммуникативной*, прагматической функции жанров, на том, как писатели учитывают ожидания, которые вызывают у публики слова «роман», «комедия», «мелодрама» и пр.

Однако используемые в произведениях «коды» могут по-разному восприниматься читателем. В этой связи вырисовываются три варианта:

- они могут быть не поняты или не замечены недостаточно подготовленным читателем;
- они могут противоречить общественному вкусу;
- читатель может реагировать (или не реагировать) на пародирование жанровых канонов.

В постмодернистской метапрозе игровое пародирование стереотипов популярных жанров массовой беллетристики дает высокохудожествен-

ственные результаты, и в данном случае успешное функционирование текста зависит от пародирования жанрово-тематических канонов и изощренной интертекстуальной игры с конкретными образцами подразуемаемых жанров и воплощенными в них традициями

Специфика постмодернистского романа, в том числе и романов А. Мердок, состоит в том, что пародирование жанровой модели романа-мифа, романа-сказки совмещено с обыгрыванием специфики экзистенциалистского философского романа. Интертекстуальные связи с экзистенциалистским философским романом сказываются не только на конкретном наборе идей, но и на подборе персонажей, обладающих определенной спецификой, которая позволяет соотнести их с известными персонажами экзистенциалистской философской прозы. Травестирование традиций готики способствует занимательности романа с точки зрения массового читателя. Пародирование готического романа включает в себя стремление удержать читателя в напряжении и стратегию намеков. Автор эксплуатирует в своих целях непредсказуемость, насилие и шок, невероятные, загадочные события, которых никто не ожидает, слова, передающие накаленность атмосферы.

**Параграф 3.3. «Игровой инструментарий А. Мердок и его связь с пародированием жанровых моделей»** освещает основные игровые приемы, свойственные романам А. Мердок и являющиеся типичными для постмодернистской метапрозы в целом.

В поэтике А. Мердок игровое начало не просто присутствует, но и является, на наш взгляд, определяющим. В философской, концептуальной основе творчества писательницы лежит экзистенциальное определение реальности как игры существования. Вместе с тем жизнь в ее книгах всегда уподоблена театру, и концепт «игра» выступает в этой связи в некоем дополнительном значении – как игра загримированных, типологически сходных исполнителей по сценариям, разработанным персонажем – режиссером, автором спектакля, становящимся посредником между реальным автором и реципиентом текста.

Однако фабула обманчива, что и подталкивает более подготовленного читателя к прочтению текста на иных уровнях, также как «Единогор» может восприниматься не только как сенсационный мистический триллер, но и как философская притча о соотношении добра и зла в душе человеческой и в мире. Или он может быть прочитан как много-

составный игровой текст, опирающийся на различные интертекстуальные пласты, игра с которыми и может придавать ему в глазах читателя-эрудита особую привлекательность. «Колокол» также отчасти напоминает мистический триллер. Но он может восприниматься в контексте символизма (здесь много заимствований из символистской драмы, и в связи с ним вспоминается в том числе «Затонувший колокол» Г. Гауптмана), или философской экзистенциалистской прозы. Но роман может быть также прочитан и как игровой текст.

Играющий романист создает играющих повествователей и играющих персонажей. Игровой калейдоскоп – основа структуры текстов. А Мердок Отталкиваясь от принципа, положенного в основу строения обычного калейдоскопа, можно утверждать, что сначала А. Мердок создает некую реалистическую «картинку» с описанием рационально созданной обстановки и с определенными социальными условиями, что является основой для калейдоскопа. Складывается впечатление, что А. Мердок ведет некие ролевые игры, в которых участники являются актерами, имеющими определенные амплуа, и, хотя автор по-разному гримирует их в соответствии с развитием ситуации, суть их от этого принципиально слабо меняется.

«Зеркальная симметрия» – это, по сути, вариант того, что мы обозначили выше как прием игрового калейдоскопа. Перестановка элементов, в том числе и по принципу симметрии, – одна из игровых стратегий, к которым прибегает писательница. Но главное – это жонглирование стереотипизированными персонажами, которых автор игрового метапрозаического текста целенаправленно сдвигает из одной позиции в другую. Развивая и раскрывая смысл этих вопросов, рискнем предположить следующее:

- так называемая «зеркальная симметрия», обнаруживающаяся в перестановке персонажей, является одной из игровых стратегий;
- это одно из средств акцентирования метапрозаической природы мердокского текста, конструируемого у нас на глазах с постоянно осуществляемым перебором всех основных возможных вариантов;
- предлагаемые варианты конфигураций не следует воспринимать буквально,
- симметричное, игровое манипулирование переставляемыми с места на место стереотипизированными персонажами-актерами служит

пародийным целям, так как эти манипуляции, повторяющиеся от книги к книге, способствуют сознательной деформации подразумеваемых жанровых канонов и ироническому переосмыслению классических и современных текстов, с которыми данный текст состоит в особо интенсивных интертекстуальных связях.

Использование персонажей, наделенных амбивалентными характеристиками, которые могут восприниматься в зависимости от избранного угла зрения как фигуры, соответствующие определенным запросам жанра, позволяет автору метапрозаического постмодернистского повествования совмещать пародирование нескольких жанровых моделей одновременно. В зависимости от того, какой срез пародирования мы выделяем в данный момент, видоизменяется интерпретация ролевой функции того или иного персонажа.

Стереотипизация персонажей, повторяемость ролей и исполнителей, постоянная театрализация действия, осуществляемая протагонистом-режиссером, часто воспринимаемые исследователями – традиционалистами как недостаток прозы А. Мердок, на самом деле являются закономерным следствием ее установки на пародийное переосмысление канонов, литературных жанров.

В заключении содержатся основные выводы об особенностях и специфике постмодернистского дискурса. Указывается, что по мере развития постмодернистской ситуации становится ясно, что постмодернизм – это не искомый тип сознания для человечества, а способ нахождения новых форм отношений человека с миром, новых ценностей и критериев во всех сферах культуры. Постмодерн несет в себе не только проблему исчерпанности культуры, просуществовавшей тысячелетия, но и проблему поиска того, что будет дальше, проблему поиска новых смыслов и принципов грядущей культуры. Постмодерн силен именно в признании культурного полифонизма, осуществлении подлинного диалога, в своих поисках новых смыслов стимулирующий интеграцию различных культур, способствующий выработке нового целостного взгляда на мир.

Содержание диссертации отражено в следующих публикациях.

### **Монографии**

- 1 Малишевская Н.А. Проблема пародирования жанровых канонов в современной метапрозе Ростов-на-Дону: Изд-во РГУПС, 2003. – 12,4 п л
- 2 Малишевская Н.А. Игровые практики в дискурсе постмодерна. Ростов-на-Дону Изд-во РГУПС, 2007. – 14,7 п л
3. Малишевская Н.А. Культурный мир постмодерна Ростов-на-Дону. Изд-во РГУПС, 2007 – 3 п л.
- 4 Малишевская Н. А. Становление и развитие постмодернистского дискурса в Западной Европе Ростов-на-Дону: Изд-во РГУПС 2007. – 2,5 п л

### **Учебные пособия**

- 5 Малишевская Н. А. Spotlight on Australia Учебное пособие на английском языке – Ростов-на-Дону. Изд-во РГУПС, 2005 – 4 п л.
- 6 Малишевская Н. А. Компьютерные коммуникации в культуре Учебное пособие на английском языке. – Ростов-на-Дону Изд-во РГУПС, 2007 – 4,5 п л

### **Статьи в научных журналах, рекомендованных ВАК**

- 7 Малишевская Н.А. К определению постмодернистского дискурса: от Ю. Хабермаса до Ж.-Ф. Лиотара // Известия Высших Учебных Заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки Спецвыпуск – Ростов-на-Дону, 2006 – 0,5 п.л.
- 8 Малишевская Н. А. Перформативная практика постмодерна в концепциях Дебора и Бодрийяра // Известия Высших Учебных Заведений Северо-Кавказский регион. Общественные науки Ростов-на-Дону, 2007, №3. – 0,5 п.л.
- 9 Малишевская Н. А. Постмодерн как «вечное возвращение» // Известия Высших Учебных Заведений. Северо-Кавказский регион Общественные науки. Спецвыпуск – Ростов-на-Дону, 2007 – 0,6 п л.
- 10 Малишевская Н. А. Трансформации концепта игры: от классики к постмодерну // Известия Высших Учебных Заведений Северо-Кавказский регион Общественные науки. Ростов-на-Дону, 2006, №3. Приложение – 0,5 п.л.

### Статьи и материалы научных конференций

11 Малишевская Н.А. Под сетью магической паутины (о жанровом своеобразии романа А.Мердок «Бегство от волшебника») // Филологический вестник РГУ – Ростов-на-Дону, 1998, №2. – 0,8 п л

12. Малишевская Н.А. Словарь – гипертекст // Филологический вестник РГУ. – Ростов-на-Дону, 1999, №1 – 0,3 п л

13. Малишевская Н.А. Использование жанровых моделей в романе А.Мердок «Вполне почетное поражение» // Материалы конференции аспирантов факультета филологии и журналистики РГУ. – Ростов-на-Дону, Изд-во РГУ, 1998. – 0,2 п л.

14. Малишевская Н.А. Театрализация повествования и ее игровые функции в романе «Дитя слова» // Материалы конференции аспирантов факультета филологии и журналистики РГУ. – Ростов-на-Дону, Изд-во РГУ, 1999. – 0,3 п л.

15. Малишевская Н.А. Категория игры в метапрозе // III Российский философский конгресс «Рационализм и культура на пороге третьего тысячелетия». Тезисы докладов. – Ростов-на-Дону, 2002, Т 4 – 0,2 п л.

16 Малишевская Н.А. Игра как социокультурный феномен // Труды научно-теоретической конференции профессорско-преподавательского состава. – Ростов-на-Дону, РГУПС, 2003. – 0,2 п.л.

17. Малишевская Н.А. К вопросу о принципах конструирования игрового текста // Тезисы выступлений IV Российского философского конгресса. – Москва, 2004. – 0,2 п л

18. Малишевская Н. А. Пародия и игра в постмодернистском тексте // Материалы международного междисциплинарного симпозиума памяти Ж. Деррида «Ситуация Post что после?». – Ростов-на-Дону, 2005 – 0,4 п.л

19. Малишевская Н.А. Игровые элементы в процессе модернизации // Тезисы международной конференции «Модернизация России в европейском контексте» – Ростов-на-Дону, Изд. РГУ – 0,2 п л

20 Малишевская Н.А. Интерпретация художественного текста как текста культуры // Труды всероссийской научно-практической конференции «Транспорт-2006». Секция «Филология» – Ростов-на-Дону, РГУПС, 2006 – 0,2 п л.

21. Малишевская Н.А. Постмодернизм и философия // Труды всероссийской научно-практической конференции «Транспорт-2006». Секция «Философия» – Ростов-на-Дону, РГУПС, 2006. – 0,2 п л.

Подписано в печать 17 09 2007  
Формат 60×84 1/16 Бумага офсетная Печать офсетная  
Объем 2,0 физ печ л Тираж 150 экз Заказ № 436

ИПО ПИ ЮФУ  
344082, г Ростов-на-Дону, ул Большая Садовая, 33