

УДК 366.637

**Дидактический потенциал технологии перформанса
в сфере масс-медиа**

О. М. Косюк

***Восточноевропейский национальный университет
имени Леси Украинки***

В статье рассматривается дидактический потенциал современных медиа-технологий на примере перформанса. Современная технология рассматривается в контексте древнейших поисков ее реализации и культурных трансформаций.

Ключевые слова: игра, перформанс, масс-медиа, технология, миф, телепрограмма.

The article discusses the didactic potential of modern media technology as an example of the performance. Modern technology is considered in the context of the search for the oldest of its implementation and cultural transformations.

Key words: play, performance, media, technology, myth, TV show.

Современные технологии основаны на достижениях научно-технического прогресса и ориентированы на чрезвычайно совершенное производство, однако большинство из них появились не сегодня. Особенно это касается перформанса, технологии, характеризующей постановочные процессы передачи информации, которыми пользовались еще в древнейшие времена. Перформанс (от англ. Performance) – представление, спектакль. Проще говоря – это игра на публику в любых сферах коммуникации.

По мнению ученых, перформанс имеет три воплощения: ритуальное, театральное, игровое. Мы бы не осуществляли такой классификации, поскольку она совсем не исчерпывает всех модификаций игореализации, а лишь частично сужает лудологическую деятельность, сводя ее к двум сферам, и, кроме того, – спутывает видовые и родовые понятия. На самом деле перформанс проявляется не только в ритуальных и театральных постановках, но и в литературе, визуальном и музыкальном творчестве и т. п.

В основе технологии перформанса лежит представление об игре как образе жизни. Игра – ведущий признак постмодернистской культуры. Перформансный имидж жизнедеятельности активно поддерживается и масс-медиа, в реквизите которых не только солидный набор масок, но и пиро- и других техник, поэтому новейшие медиумы способны что-либо превратить в игру: войны, катастрофы, стихийные бедствия.

Однако в сфере массовой коммуникации до сих пор нет традиций анализа продукции электронных СМИ (соответственно и их аудитории) с позиций лудологии.

Медиа в названном аспекте еще совершенно не исследованы, хотя неопровержимым является то, что они очень тесно связаны с проявлениями релаксационного интеркурса, содержащего фундаментальные корни и видимую поверхность – открытые и латентные смыслы.

Информационное пространство уместно воспринимать как объемную знаковую притчу, «сконструированную» с бесконечных аллюзий и цитат. Как правило, скрытое (пресупозитивное) внутреннее содержание сигналов и сообщений оказывается важнее и богаче внешнего, ведь медиатексты принадлежат к бесконечно полифоническим структурам, включающим множество голосов (М. Бахтин), планов (Л. Долежел), пластов (Р. Ингарден), связей (М. Мак-Люэн).

О продуцируемых СМИ развлечениях, если видеть их только в реальном срезе, нельзя сказать ничего особенного или нового. Однако за поверхностным и доступным так скрывается «нечто» – особая сфера – игра игр, по мнению К. Сигова – «верность празднику в мире, где он вроде прошел» [3, 31]. «Второе дно» и является той неуловимой сущностью релаксации, которая не повинуется никаким законам, бунтует против устоявшихся соображений. «Репертуар» указанной «игры» многоаспектный, иногда даже создается впечатление, что её смысл – в множестве ловушек. Надо сказать, вездесущая развлекательность далеко не самоцель для масс-медиа, это имманентная лудологичность зрелищных эстетико-коммуникативных систем, к которым принадлежат масс-медиа, и господствующий в эпоху *fin de siècle* способ отражения действительности, который включает позицию авторов-создателей и уровень образных представлений реципиента.

В процессе причинно-следственных связей развлекательность воздействует на реципиента действительно по-разному. Для кого-то она просто забава (Полидевковы «игры неприличные с вином» [1, 8-13]), для другого – ключ к пониманию чего-то важного, скрытого за рядом интерпретаций, то есть – высшая игра интеллекта.

Современный «читатель» медиа такой же автор текстов, как и их создатели. Он способен по-своему «прочитать» видимое и скрытое, настраивая обертоны дискурса, программируя его дальнейший код. Так, для реципиента декодирования превращаются в игру с культурой, для создателей – игру в культуру. Иногда даже возникает иллюзия, что реципиент способен «прочитать» медиа-текст как угодно, не ограждая себя никакими правилами, не принимая во внимание ни поверхностные намеки, ни имманентное текстовое содержание. Однако это глубокое заблуждение. Текст и только текст – главный гарант интерпретаций. Он, как справедливо подчеркнул У. Эко, сохраняет способность «блокировать инвестиции критиков» [4]. Именно текст не позволяет реципиентам «впасть в галлюцинации собственных дискурсов». И как раз потеря контакта с текстом как частью интеркурса приводит к его непониманию.

Свидетельством подобного непонимания является тупик, в который зашли интерпретации (собственно, не интерпретации, а осуждения) медиаразвлекательности. «Справедливо» возмущённые «болезненными влияниями» медиа критики забыли основное правило игровой (кстати, – и научной) деятельности: во-первых, неуместно и невозможно шахматами играть в домино, а мячом – в прятки (в ситуациях игр с медиа происходит именно так), во-вторых, научная деятельность (в нашем случае – исследование развлечений, производимых электронными СМИ) допускает различные варианты решения проблем, кроме тех, которые претендуют на аксиоматичность. Ведь тогда знания переходят в категорию догм и табу.

«Канонизации» запретов развлекательности привели наконец, как отмечает Б. Потятыник, к парадоксальным мыслям о том, что откровенное игнорирование и отрицательное маркировки и являются наиболее патогенным [2, 63]. Запретить, уничтожить, ограничить органическое и вечно присущее человеку невозможно. Его можно только «облагородить». Это касается не только релаксации, но и других явлений из категории «первичных физиологических потребностей». Жизнь аборигенов и цивилизованных людей примерно одинакова (подразумевает одни и те же стадии), однако эти две жизни даже сравнивать трудно, настолько разнится их течение (на нашем языке – формат). «Формат» жизни диктуется его условиями: абориген и современную квартиру со всеми удобствами превратит в свалку, а цивилизованный человек будет культурно себя вести и в мире дикой природы: он задействует все свои неисчерпаемые возможности и создаст условия для приличного существования. Цивилизованный человек будет делать то же, что и абориген: спать, кушать, размножаться, согревать собственное тело и т.д., но он будет делать это по-другому.

На наш взгляд, именно в присущей эпохе постмодернизма игре с медиа должна происходить активизация и мобилизация дополнительных резервных возможностей реципиента. Игра доступна в основном и собственно там, где что-то не идентифицируется сразу и окончательно. Это «что-то» следует назвать, найти, получить. В области медиа-пространства видимое может констатироваться как новое (заново увиденное): реалити-шоу – засвидетельствовать модификации древних реинкарнаций, фильмы ужасов – трансформации мифов, сказок и т. д. Однако это становится возможным только в ситуации активного потребления информации, когда несерьезность событийного плана медиа-реальности дополняется скрупулёзностью глубокого генетического анализа. Тогда в, казалось бы, самом ограниченном пространстве медиа-развлечений можно увидеть то, что придает им качеств бесконечности: в шутовстве «кроликов» – вариант батуринаского вертепа, в «примитивном» поведении Верки Сердючки – карнавальную стихию и т.п., а в равнодушных потребителях развлекательной продукции – поколение новой техногенной эпохи, которое воспринимает жизнь как набор пульсирующих возможностей, в которые можно входить и раздвигать или пропускать мимо (в зависимости от выбранного уровня восприятия, не считая это невнимательностью или поверхностностью).

Чтобы уберечь понятие медиа-игры от вульгаризации, стоит надёжно разграничить, с одной стороны, собственно игры, а с другой – процедуры времяпрепровождения, (развлечения – по Полидевку[1, 8-13]), возникающие на основе различных жизненных позиций (например, равнодушного созерцания продукции масс-медиа. – О. К.). Игра обязательно проводится с соответствующей позиции, собственно установка настраивает на игру и диктует ее правила. Если воспринимать некоторые ток-шоу Ольги Герасимьюк («Без табу», «В ночь» и т.п.) с позиции «просмотра детских рисунков», то они будут казаться комиксами. Ведь это действительно смешно, когда неподготовленный, необразованный, по-детски наивный человек (гость телестудии) театрально преувеличенно и чрезвычайно эмоционально рассказывает о своей жизни. Однако, когда мы посмотрим на ситуацию глазами психолога, культуролога и т.д., то жизненная коллизия (бытовая стычка) перерастает в конфликт – культурное явление, которое благодаря аллюзиям, реминисценциям, другим ярко выраженным явлениям интертекстуальности приобретает новое значение. И вот перед нами уже не криминализованная история жизни жителя Полесья, а прагматичный сюжет мифологического перерождения, который заложен в нарративную структуру массового потребления как гарант особой притягательности. Новая эстетическая образность –

своеобразная провокация – игра, требующая задействования интеллектуального ресурса. Эта игра происходит сразу на нескольких уровнях: с текстом, с реципиентом и т. д. Она в семиотической интерпретации обладает многомерной структурой: реальным текстом, мнимым и глубинным.

На новом витке цивилизации медиа-игра предлагает возвращение к исконно присущему человечеству эмоциональному отношению к действительности: стремлению рассматривать явления природы и культуры не с позиции их стоимости на рынке спроса и предложения, а с точки зрения духовной значимости, причастности к глубинным сокровенным сферам человеческого бытия.

Литература

1. Килимник С. Український рік у народних звичаях в історичному освітленні. Кн. I / С. Килимник. – К. : АТ “Обереги”, 1994. – Т. I (зимовий цикл). – 392 с.
2. Потятиник Б. Екологія ноосфери / Б. Потятиник. – Л. : Світ, 1997. – 142 с.
3. Сігов К. Б. Людина поза грою і людина, яка грає / К. Б. Сігов // Філософська і соціологічна думка. – 1990. – № 4. – С. 28–44.
4. Эко У. Развлекательность / Эко У. // Имя розы : детектив. – М. : Книж. палата, 1989. – Вып. 2. – 496 с.