

Selection of Communicative Behavioural Patterns for Teaching Intercultural Communication to Students of Tertiary Universities

The article is dedicated to the problem of selecting communicative behavioural patterns for teaching intercultural communication to the students of tertiary Universities who learn English as their second major. Spheres, topics and standard communicative situations have been analyzed. The results of selecting communicative behavioural patterns for two topics have been given.

Key words: selection, communicative behavioural patterns, spheres, topics, standard communicative situations.

Надійшла до редакції 08.05.08

УДК 82.02 "17/19"

Пікун Л.В.

ЛІТЕРАТУРНА ДЗЕРКАЛЬНА ГРА НАБУТКАМИ КУЛЬТУРИ ЯК ВАРІАНТ СУЧАСНОЇ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Стаття присвячена вивченню літературної дзеркальної гри культурним спадком. Міжкультурна комунікація досліджується на матеріалі роману М.Шеллі «Франкенштейн» на рівні літературно-критичного осмислення твору; художнього відтворення образів і концепцій роману «Франкенштейн»; використання образів роману М.Шеллі для осмислення злободенних проблем сьогодення.

Ключові слова: дзеркало, гра, набутки культури, міжкультурна комунікація.

Гра культурним спадком, один із фундаментальних чинників культурного процесу, тісно переплітається з літературою як видом мистецтва, з процесом написання та прочитання художнього твору. Глибинні основи літературної творчості пов'язані з адогматичними способами пізнання світу, на основі чого створюються нові віртуально-ігрові реальності. У літературній грі її учасники втілюють свої уявлення та знання про буття й активізується людська схильність до наслідування, уподібнення, повторення та відтворення культурного спадку. Дзеркальна гра культурним спадком уможливорює комунікацію різних культурних епох.

Втім, доцільно зазначити, що передача повідомлень у межах літературної дзеркальної гри культурними набутками тісно переплітається з процесом створення нових повідомлень. Відбувається неадекватне, умовно-еквівалентне розкодування елементів культурного спадку, зумовлене ігровою природою творчого мислення та пізнання, які створюють нові повідомлення. Тож інтерпретація художнього твору з урахуванням дзеркально-ігрового механізму міжкультурної комунікації виявляється перспективною й дотепер маловивченою.

Проаналізуємо своєрідність дзеркальної гри набутками культури як механізму міжкультурної комунікації в літературі на прикладі сучасної трансформації роману М.Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей». Зазначимо, що роман М.Шеллі також був створений у результаті дзеркальної гри культурним спадком, а відтак унаочнює механізми авторської феноменологічно-онтологічної гри з культурним спадком.

Підзаголовок твору «сучасний Прометей» маркує спробу письменниці розкрити низку загальнолюдських проблем крізь призму власного тлумачення стародавнього міфу про людське самовизначення. Ім'я Прометей означає «мислячий заздалегідь», «той, хто провіщає» [7, с. 442]. У романі М.Шеллі поєднані в одне ціле два прочитання міфу про Прометея. За давньогрецькою міфологією Прометей – бунтівний титан – украв вогонь з Олімпу, щоб за його допомогою врятувати людство. Але в романі М.Шеллі починає діяти притаманний романтизму іронічний дзеркально-ігровий ефект енантіоморфізму. Герой перетворюється на трикстера – Епіметея, того, хто «мислить після» і тому спричинює багато проблем. Так Франкенштейн – Прометей – «позбавлений хисту передбачення, його добрі наміри у фатальний спосіб спрямовуються проти нього, а науковий подвиг залишається неоціненим і незатребуваним» [6, с. 5]. М.Шеллі звернулася також і до римського варіанту трактування образу Прометея. Прометей, у сприйнятті

Овідія, – творець людини, а не її рятівник. Прометей М.Шеллі став митцем-творцем людини, а це означало, що людина залишена сам на сам із собою та наділена розумінням своїх знань і вмінь. М.Шеллі «здійснює повномасштабну міфологічну революцію», оскільки роман виростає на схрещенні цілої низки міфологічних ліній, утворюючи «антично-юдео-християнський сплав» [6, с. 5]. Дзеркально перегривалася біблійна історія про Бога, творця людського роду, і його відчуття відповідальності з приводу власного витвору. Дзеркально-ігрова природа твору надала змогу героям переграти дзеркально супротивні ролі Творця і Сатани, грішного ангела, Адама і Каїна. Дослідники (Н. Копалейшвілі, Н. Соловйова, О. Матвієнко, М. Хіндл, С. Гілберт і С. Губар тощо) неодноразово констатували факт тісного асоціативного зв'язку прометеївського міфу з фаустіанством (Фауст, Агасфер), дзеркально трансформований М.Шеллі крізь призму біблійного (Бог, Сатана, Адам, Каїн) й іудейського (Голем) міфологічного шару.

Літературна ономастика в романі також має дзеркально-ігровий підтекст. В основі слова *франкенштейн* лежить його значення «камінь франків». Близько V ст. до н.е. франки взяли під контроль галів, які в той час були під владою Римської імперії. В околицях теперішнього Дармштату (Німеччина) розташовувалась римська каменоломня. Лицар Арбогаст фон Франкенштейн – перша відома особа, яка взяла це прізвище. У XIII ст. неподалік від римської каменоломні була споруджена фортеця для барона фон Франкенштейна та його лицарів.

У контексті нашої статті доречно звернути увагу на сучасний формат роману М.Шеллі, зважаючи на чисельні наслідування та дзеркально-ігрові модифікації твору. Роман М.Шеллі «Франкенштейн» вміщує строкате переплетіння елементів різних художніх течій (готики, елементів сентименталізму, фантастики тощо), що також читачів-інтелектуалів до гри-інтерпретації, а відтак є міжкультурної комунікації. Сучасна культура осягає роман М.Шеллі в декількох спрямуваннях, серед яких літературно-критичне осмислення твору, художнє відтворення образів і концепцій роману «Франкенштейн», використання образів роману М.Шеллі для осмислення злободенних проблем сьогодення.

Літературно-критичне прочитання твору актуалізує такі види міжкультурної дзеркальної гри. Одна гра нагадує збирання пазлу, спрямоване на дослідження й пошук джерел роману М.Шеллі, по-друге – образів творів. Розглянемо, наскільки перший вид гри є способом міжкультурної комунікації. Літературознавці передовсім зацікавлені вивченням концептуального підґрунтя роману. Цьому присвячені дослідження М. Хіндл, В. Лессер, Н. Копалейшвілі, Н. Соловйової, О. Матвієнко, Т. Потніцевої, С. Жижек, С. Гілберт і С. Губар тощо. Дослідники вирізняють різні джерела, що лягли в основу твору. Зокрема М.Праз допускає, що дослідження Еразмуса Дарвіна та розробки Вукансона у галузі штучного відтворення тваринних їжі тваринами та процесу кровообігу людини є головними [14, с. 28-90]. Не можна заперечувати й те, що М.Шеллі знаходилася під впливом філософських ідей, що формували світогляд романтизму, зокрема, «Втраченого Раю» Мільтона. Н.Копалейшвілі, С.Гілберт і С.Губар виділяють цей твір як основне джерело [5, с. 11; 11, с. 213-224]. М. Хіндл, Н. Соловйова та інші наголошували на захопленості письменниці міфологією, філософськими поглядами Годвіна, Локка, Руссо [12, с. 23-34; 9, с. 86-221].

Найбільш творчо, на наш погляд, підходить до роману М.Шеллі С.Жижек, що виявляється велемовним проявом дзеркальної гри як варіанту міжкультурної комунікації. Науковець розглянув роман «Франкенштейн» як модифікацію куртуазної любові. Монстр, на його думку, виявляється фантазійною субстанцією чоловічої ідентичності. Він – об'єкт бажання головного героя, Віктора Франкенштейна. Трагічна помилка «куртуазної любові» героя полягає в проектуванні свого фантазійного образу на невідповідний об'єкт, що призводить до панічної реакції. Фінал куртуазного кохання – суб'єктивізація монстра [4, с. 80-84].

Щодо джерел образної системи, прискіпливий критик упізнав в образі Франкенштейна П. Шеллі [12, с. 20]. В.Лессер вважає, що є підстави вбачати в образах Віктора Франкенштейна та його монстра (двох половинках однієї душі, про що свідчить сучасне ототожнення імені істоти та його творця) саму М.Шеллі [13, с. xvi]. Деякі дослідники (Д.Лоуренс, В.Лессер) у цьому вбачають зв'язок між героєм М.Шеллі та Бенджаміном Франкліном, адже Бенджамін Франклін, у рамках філософської концепції Годвіна, батька М.Шеллі, – ідеальна особистість.

Друга гра – знайди твори, джерелом яких став «Франкенштейн», оскільки художньо-філософський потенціал роману уможливило дзеркальну гру не лише генетичним минулим, але й гіпотетичним майбутнім. Літературознавці й літератори вважають, що «Франкенштейн» є підґрунтям виникнення жанру наукової фантастики. Починається інтертекстуальна гра, яка також вирізняється ефектом віддзеркалення, але дзеркало виступає як прожектор, лінза і спрямоване у майбутнє (стосовно творчості М.Шеллі та часу написання роману). У багатьох інтерпретаторів «Франкенштейн» асоціюється з творами Р.-Л. Стівенсона «Химерна історія з доктором Джекілем та містером Хайдом» (1886), романами Г.Уеллса «Острів доктора Моро» (1896) і «Людина-невидимка» (1897), «Нейромансер» В.Гібсона тощо [3, с. 22; 1, с. 21; 12, с. 37; 5, с. 18-23; 2, с. 23-29; 10, с. 200].

Простежимо за процесом *художнього відтворення образів і концепцій роману «Франкенштейн» у сучасному мистецтві*. Перш за все, кидається у вічі той факт, що найактивнішого відтворення образи роману «Франкенштейн» М.Шеллі набули в кінематографії. Починаючи з 1910 року й до сьогодні, кіноскарбниця нараховує більше сорока FrankensteinFilms, тобто фільмів, які прямо або опосередковано відроджують образи й ідеї роману М.Шеллі. Варто звернути увагу на стрічки «Frankenstein» 1931 р., «Bride of Frankenstein» 1935 р., «Ghost of Frankenstein» 1942 р., «Curse of Frankenstein» 1957 р., «Evil of Frankenstein»

1964 р., «The Rites of Frankenstein» 1972 р., «Frankenstein: The True Story» 1973 р., «Young Frankenstein» 1974 р., «Frankenstein Reborn» 1998 р., та 2005 р., «Frankenstein» 2004 р. тощо.

Така популяризація «Франкенштейна» призвела до того, що слово *франкенштейн* вийшло з царини літературної антропонімії в обшир загальних слів. Слово ввійшло до словника з такими значеннями: 1) творіння рук людських, що спричинило смерть своєму творцю; 2) чудовисько в людській подобі (переклад українською наш. – Л.П.) [8, с. 289]. Незважаючи на те, що істота безіменна, сучасний читач-інтерпретатор переніс прізвище науковця на його творіння. Цікавим у цьому контексті є фільм В.Тодоровського «Мій зведений брат Франкенштейн» (2004 р.). Виокремлюється фізичне каліцтво головного героя, й тому молодший брат його боїться і вважає Франкенштейном. Однак виявляється, що внаслідок війни з'явилося багато «Франкенштейнів», скалічених людей, яких не розуміють, від яких відсторонюються і відмовляються близькі. Незважаючи на безмежну відданість і бажання допомоги, Франкенштейн несе загрозу своєму оточенню.

У сучасному красному письменстві творчість М.Шеллі також зазнала художнього відтворення. Світової слави зажили романи Б.Олдіса «Звільнений Франкенштейн» (1973 р.), Ф.Андахазі «Милосердні» (1998 р.) та ціла серія романів Діна Кунца «Франкенштейн: Блудний син», «Франкенштейн: Місто ночі» (2005 р.) і готується до публікації «Франкенштейн: Живий і мертвий». Едвард Філд опублікував три поезії про Франкенштейна: «Франкенштейн», «Наречена Франкенштейна» і «Непотрібний».

Так чи інакше, художнє відтворення образів і концепцій роману «Франкенштейн» у сучасному мистецтві висвітлює те, яким чином відбувається використання образів роману М.Шеллі для осмислення злободенних проблем сьогодення. Однак веломовним свідченням того, що слово *франкенштейн* увійшло для позначення сучасної картини світу є «Хроніки Франкенштейна» – серія листів, написаних М.Коллісом у березні 2003 р. для газети «The Conway Daily Sun» [15].

Доцільно зауважити, що внаслідок сучасної історико-культурної комунікації герої М.Шеллі постають як певного роду моделі, знаки, що в результаті імітації, тиражованості, інсталяції перетворились на порожні форми. Часом таке банальне тиражування образів «Франкенштейна» руйнує історично визнану авторитетність твору і обертає його на привілейований орієнтир моди. З іншого боку, підрип загального історико-літературного значення роману, штучна актуалізація знайомих рис і властивостей відкривають маргінальні смисли твору в контексті постмодерністської культури.

Дзеркальна гра на матеріалі роману М.Шеллі «Франкенштейн» засвідчує потенційну здатність на кілька різних реалізацій. У нових варіантах гри здійснюються дзеркальне поєднання, накладання та асоціативно-символічне зближення декількох культурних, семантичних, подієвих полів. У сукупності вони утворюють у художньому контексті складну структурно-змістову єдність, в якій приховано чи явно відчутна діалектика конкретного, всезагального, гносеологічного, аксіологічного значення. Внаслідок такої дзеркально-ігрової взаємодії, відбувається ідейно-естетичне оновлення загальновідомих констант. Виникає додаткова смислова напруга, яка мотивує міжкультурну комунікацію. Це унаочнює цілий ряд проблем для подальшого дослідження.

Література

1. Аринштейн Л. Комментарии // Английская романтическая повесть. – М.: Искусство, 1980. – С. 509-534.
2. Волков А., Рихло П., Бойченко О. Наскрісні сюжети і образи в літературах Європи. – Чернівці – Київ: Бібліотека тижневика «Зарубіжна література», 1998. – 64 с.
3. Елистратова А. Предисловие // Шелли М. Франкенштейн, или Современный Прометей. – М.: Художественная литература, 1965. – С. 3-23.
4. Жижек С. Метастази насолоди: Шість нарисів про жінку й причинність. – К.: Видавничий дім «Альтернативи», 2000. – 188 с.
5. Копалейшвили Н.Г. Роман М.Шеллі «Франкенштейн или современный Прометей»: Автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.05 / Тбилисский государственный педагогический университет им. А.С.Пушкина – Тбилиси, 1975. – 25 с.
6. Матвієнко О.В. Традиції готики в англійській літературі XIX століття: Автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.04 / Чернівецький національний університет ім. Ю.Федьковича. – Львів, 2000. – 20 с.
7. Мифологический словарь. / Гл. ред. Е.М.Мелетинский – М.: Советская энциклопедия, 1990. – 736 с.
8. Мюллер В.К. Англо-русский словарь. – М.: Русский язык, 1992. – 842 с.
9. Соловьева Н.А. У истоков английского романтизма. – М.: Издательство Московского университета, 1988. – 230 с.
10. Damyantov O. Technology and its dangerous effects on nature and human life as perceived in Mary Shelley's Frankenstein and William Gibson's Neuromancer [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.geocities.com/Paris/5972/gibson.html>
11. Gilbert S.M., Gubar S. The Madwoman in the Attic: The woman writer and the nineteenth century literary imagination. – New Haven, Lnd.: Yale University Press, 1984. – 719 p.
12. Hindle M. Introduction // Frankenstein. – Lnd. Etc.: Penguin Books, 1985. – P. 7-42.
13. Lesser V. Introduction // Frankenstein. – London: Campbell, 1992. – P. 9-22.
14. Praz M. Introductory Essay // Three Gothic Novels. – Lnd. Etc.: Penguin Books, 1968. – 505 p.
15. Callis Michael Frankenstein Chronicles [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://frankensteinweb.com/frankenstein-chronicles.htm>.

Литературная зеркальная игра культурным достоянием как вариант современной межкультурной коммуникации

Статья посвящена изучению литературной зеркальной игры культурным достоянием. Межкультурная коммуникация исследуется на материале романа М.Шелли «Франкенштейн» на уровне литературно-критического осмысления произведения; художественного воссоздания образов и концепций романа; использования образов романа М.Шелли для постижения злободневных проблем современности.

Ключевые слова: зеркало, игра, достояние культуры, межкультурная коммуникация.

Pikun L.V.

Literary Mirror Play with Cultural Heritage as a Variant of Modern Intercultural Communication

The article focuses on the investigation of literary mirror play with cultural heritage. Modern intercultural communication study bases on the novel "Frankenstein" by M.Shelley and explores the novel comprehension in the literary criticism, in fiction, in the picturing of modern-day problems.

Key words: mirror, play, cultural heritage, intercultural communication.

Надійшла до редакції 11.07.08

УДК 373.5.046.12

Прокопчук М.М.

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ НАВЧАННЯ ДРУГОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ
УЧНІВ 5 КЛАСУ**

Уточнюються психолого-педагогічні особливості навчання другої іноземної мови учнів 5 класу загальноосвітніх навчальних закладів України та, в зв'язку з цим, розглядаються деякі аспекти роботи над навчальним матеріалом в умовах шкільної субординативної багатомовності.

Ключові слова: двомовність, багатомовність, тип шкільної багатомовності, інтерференція, система вправ і завдань.

У світлі реформ, які відбуваються в галузі іншомовної освіти, набуває актуальності навчання другої іноземної мови (ІМ2) у загальноосвітніх навчальних закладах (ЗНЗ) України. Введення ІМ2 у перелік навчальних предметів, ініційоване Міністерством освіти і науки в 2005/06 навчальному році, зумовило підготовку програми та концепції навчання ІМ2 і відповідно до них – підручників.

Водночас, моніторинг процесу навчання ІМ2 в ЗНЗ м. Києва, опитування вчителів дають підстави стверджувати, що у процесі навчання нової мови (третьої або четвертої для учнів) часто нехтується попередній лінгвістичний досвід учнів, не враховуються психологічні закономірності штучної субординативної шкільної багатомовності, що частково пояснюється відсутністю:

- аналізу раніше набутого теоретичного, практичного досвіду в сфері навчання ІМ2 та його переосмислення щодо сучасних умов навчання;
- необхідного рівня підготовки та перепідготовки вчителів у цій галузі;
- систем вправ і завдань для організації позитивного переносу раніше сформованих навичок і вмій з першої іноземної мови (ІМ1) в ІМ2 у чинних підручниках.

Проведений нами аналіз низки публікацій з цієї проблеми дозволив зробити висновок, що в галузі навчання ІМ2 у ЗНЗ визначено цілі, принципи, зміст навчання ІМ2 у ЗНЗ (М.В. Баришніков, Н.П. Басай, І.Л. Бім, Н.Д. Гальскова, В.Г. Редько та ін.); зросла кількість публікацій, в яких висвітлюються основні положення концепцій підручників для ІМ2, пояснюється структура, надаються практичні рекомендації щодо використання матеріалів підручників (М.М. Прокопчук, Т.Л. Сірик, Н.П. Чумак та ін.)