

ОСОБЕННОСТИ ПОСТСОВРЕМЕННОГО ТВОРЧЕСТВА

В статье рассматриваются ключевые характеристики постсовременного, в частности постмодернистского, творчества, выявляются его специфика и особенности авторской позиции.

Особенности постсовременного творчества (творчества, относящегося ко второй половине XX века), его цели, процесс, результаты явились объектом изучения не так давно. Сложность задач, стоящих перед ученым, объясняется как отсутствием временной дистанции между предметом исследования и исследователем, который “вписан” в постсовременность, живет в ней, так и многогранностью самого феномена творчества.

Различные аспекты творчества второй половины прошедшего столетия рассматривали философы, литературоведы постструктуралистско-постмодернистского направления (Ж.Делез [3], Ж.-Ф.Лиотар [11], Р.Барт [1], Ж.Деррида [4, 5], Р.Краусс [19]), польский ученый А.Гаральский [2], английские исследователи, в частности Д.Валдман [20], российские ученые И. Ильин [8], С.Кусков [10], Н.Терещенко, Т.Шатунова [16], В.Курицын [9], В.Подорога, Н.Маньковская [13], белорусские культурологи, искусствоведы и филологи И.Духан [7], И.Скоропанова [15], Г.Дуркина [6], М.Можейко [12] и многие другие. Очевидно, что целостную научную картину постсовременного творчества как явления становящегося, подчас непредсказуемого дать сложно, поэтому незаполненным остается ряд исследовательских лакун. В данной статье мы рассмотрим одну из особенностей и проблем постсовременного творчества – игровое начало и смысл, а также такие атрибуты постмодернистского творчества, как процессуальность и интертекстуальность.

Творчество сегодня как будто исчерпало потенциал создания нового, уникального, неповторимого, того, что и составляет суть творения. Но это лишь на первый взгляд. При ближайшем рассмотрении оказывается, что творчество не исчезло, сместилось его понимание. В творчество вернулась игра. Они стали неотъемлемы друг от друга, скрепляющими, “схватывающими” в некоторую относительную временную целостность разрозненную фрагментарную реальность.

Возвращение игры в лоно культуры (а культура, как известно, разыгрывается), возможно, станет одним из способов преодоления ее затянувшегося кризиса. Было бы не плохо, если бы столь благородное дело свою лепту внес постмодернизм, для которого игра является определенным метапринципом, не допускающим возможности окончательного толкования текста и “тоталитаризма” структуры, но и не позволяющим культуре также окончательно превратиться в конгломерат противостоящих друг другу осколков. Игра позволяет вырваться из пространства одномерной логики в мир, где все может существовать: и кот без улыбки, и улыбка без кота. Она (игра) вспарывает сухость повседневной монотонности и наполняет одномерное существование жизнью: жизнь и игра переплетаются, а часто и сама жизнь разыгрывается по определенному игровому сценарию.

Постсовременная трактовка, понимание игры, на наш взгляд, не противоречат классике, а именно концепции Й.Хейзинги, но и вносит ряд иных, новых измерений в видение мэтра. Игра как форма человеческой деятельности приобретает особую значимость в силу ее адогматичности, возможности объяснения мира на дорефлексивном уровне. В игре актуализируются архаичные навыки и ценности, утратившие с течением времени свой первоначальный практический смысл.

Процессуальность как изначальное свойство игры стала чрезвычайно привлекательной и для постмодернизма. В любой игре важен не только (и не столько) результат, сколько процесс, живой, наполненный острыми ощущениями, азартом, движением и удовольствием. Не только игра в виртуальные миры доставляет массе людей наслаждение, но и игра в угадывание слов, сюжетов, эпох, литератур дает рядовому обывателю почувствовать себя творцом.

Восприятие творчества как процесса, нацеленного на конкретный, изначально заданный результат в ситуации постсовременности, теряет очертания актуальности. Именно процесс, отложенность смысла, движение от смысла к смыслу, от текста к контексту *по-настоящему* имеют значение. Творчество по-постмодернистски не предполагает создания абсолютно нового, ранее не виденного и не слышанного. Все как бы уже создано, но эту “созданность” можно переписать-переинтерпретировать. Поэтому постмодернистский творческий жест ставит задачу каждый раз быть отличным от предыдущего состояния, быть другим, но не абсолютно новым.

Творчество сродни бартовской структуризации или ризоме Делеза-Гваттари, т. е. предполагает выход за пределы “наличного себя и наличного мира”. Однако парадокс в том, что вырваться за границы текстуализированного мира и сознания не так-то просто. В этом бегстве на помощь творчеству как раз и приходит игра. Стремление быть иным, пребывать в ином и в нем становиться; бегство за пределы, границы, структуры – цель игры и творчества по-постмодернистски.

Умения видеть, чувствовать, ощущать, проникать и сливаться в бесструктурное (скорее, симбиотическое) целое на уровне игры как творчества и творчества как игры воплощается в эстетике постмодернистской чувствительности, эмоциональность, экзатичность которой смыкаются с еще одним качеством игры – эмоциональной напряженностью и переживаниями. Эпистемологическая неуверенность, выражаемая в критике рационализма и сомнениях в достоверности научного познания, сопровождается убеждением в преимуществе интуитивного мышления с его образностью и ассоциативностью.

Сфера постмодернистского интуитивизма говорит не только о мировоззрении, сколько о мироощущении, т. е. рефлексии человека на уровне глубоко эмоционального, чувственно окрашенного понимания мира. Эмоциональная реакция на окружающий мир сопровождается саморефлексией, столь характерной для автора произведения-текста как резервуара, источника смыслов. Поэтому не удивительны пространные, иногда тяжеловесные попытки постсовременных романистов прокомментировать написанное или рассказать о процессе написания произведения. Таковы пассажи Филиппа Соллерса, Хулио Кортасара, Джона Барта, Джона Фаулза.

Впечатляют, запутывают и порой раздражают интеллектуальные авторские игры, подбрасывающие не всегда искусенному в “игре ума” зрителю-читателю образы, метафоры, ассоциации, рассуждения на уровне “потока сознания” (У.Джеймс). Однако творчество целой плеяды художников-литераторов, первое место в ряду которых, несомненно, принадлежит “праотцу” литературного постмодернизма У.Джойсу (собственно, по некоторым сведениям и постмодернизм начинается с “Поминок по Финнегану”, 1939), заставляет аудиторию подняться над одномерным прочтением произведения-текста, увидеть в нем многомерность коннотаций. С точки зрения У.Эко, “Финнеганов помин” утверждает “такой дискурс, который больше не высказывает утверждений о мире, используя при этом означаемые, организуемые означаемые в некоей определенной связи. Сам дискурс становится прозрачным изображением мира, организуя с этой целью внутренние связи между означаемыми, тогда как означаемые выступают лишь во второстепенной функции, как поддержка означаемых” [18, с. 463]. “Игра поэтик” Джойса приводит к тому, что “автор не может рассчитывать на то, что кто-либо сумеет перевести на понятный язык его ультрафиолетовые аллюзии, сумеет симпровизировать на его утраченных аккордах”, и поэтому “читатель оказывается свободным от всякой ответственности и может приступить к тому, чтобы вкушать поверхностные удовольствия, предлагаемые произведением, удовлетвориться фрагментами, поддающимся пониманию в силу личной конгениальности, аллюзиями, имеющими отношение к нему, читателю, – одним словом, собственной индивидуальной игрой в рамках великой игры” [цит. по: 1, с. 431].

Принцип игровой процессуальности находит применение и в стратегии творения текста здесь и сейчас. Открытость произведения, боязнь автора навязать собственную точку зрения читателю (зрителю), вложить в произведение окончательный смысл приводят к открытости финала (вспомним “Любовницу французского лейтенанта” Фаулза) произведения, расширению текста по всем направлениям, к возможности

добавлений, к читательским интерпретациям. Результатом отсутствия текстовой замкнутости бывает всегда становящийся текст, насыщенный разнообразием смысловых уровней, кодов, “линков”, голосов, направленный к самой претенциозной и к самой нетребовательной аудитории. Не случайна поэтому апелляция Р.Барта к так называемым тексту-удовольствию и тексту-наслаждению. “Текст-удовольствие – это текст, приносящий удовлетворение, заполняющий нас без остатка, вызывающий эйфорию; он идет от культуры, не порывает с нею и связан с практикой комфортабельного чтения. Текст-наслаждение – это текст, вызывающий чувство потерянности, дискомфорта (порой доходящее до тоскливости); он расшатывает исторические, культурные, психологические устои читателя, его привычные вкусы, ценности, воспоминания, вызывает кризис в его отношениях с языком” [1, с. 471]. Если первый текст (или способ прочтения) учитывает протяженность текста, его интригу, то второй “побуждает смаковать каждое слово, как бы лнуть, прикипать к тексту; оно и вправду требует прилежания, увлеченности... при таком чтении текста мы пленяемся не объемом (в логическом смысле слова) текста, расслаивающегося на множество истин, а слоистостью самого акта означивания” [1, с. 470]. Вследствие этого чтение требует подготовленного читателя: “Чтобы читать современных авторов, нужно не глотать, не пожирать книги, а трепетно вкушать, нежно смаковать текст, нужно вновь обрести досуг и привилегию читателя былых времен – стать аристократическим читателем” [1, с. 470]. Совместить в себе одновременно два способа прочтения, два текста практически невозможно. Поэтому читатель, стремящийся сделать это, выглядит, с точки зрения Барта, анахронично. Тем не менее попытки приобщения к обоим текстам делают смысловые перспективы текста открытыми для читателя, который выступает уже не в роли потребителя, а как “производитель” текста. Он производит работу по со-творению текста и его разрушению: удовольствие дает ощущение сопричастности к акту творения и целостности Я, разрушение наполняет личность чувством наслаждения, очевидно, от кажущегося собственного всемогущества. Текст *становится* в процессе деконструкции, игры между текстом-удовольствием и текстом-наслаждением, внутри и между смысловыми потоками. Смысловые и языковые игры напоминают гонки оторвавшихся друг от друга сущностей и явлений, знаков от означаемых: гонки по безграничному пространству, где нет победителей и побежденных, потому что их быть не может.

Становящийся текст, или произведение-в-движении (*work-in-movement* у У.Эко), содержит в себе огромное количество потенциальных значений, ни одно из которых не является доминирующим. Открытость предполагает, что произведение искусства может обладать относительно законченной и целостной формой, но в любой момент готовой к “росту” и интерпретации. Разрастание текста и его “раздвигаемость” осуществляются за счет того, что реципиент (читатель) в смысловой игре с авторским текстом создает свой мини-текст, который, в свою очередь, обрастает новыми смыслами, вступающими в игру со смыслами и контекстами основного (первичного) текста. Текст подобен многомерному нелинейному пространству, к точкам которого можно прирастить не один, а множество текстов. Бесконечность возникающих точек-центров препятствует выделению одного доминирующего центра с подчиняющейся периферией.

Игра как принцип творчества способствует, как нам представляется, высвобождению личности из-под гнета стереотипного мышления, стандартов, а также “засыпает рвы” между так называемыми массовой и элитарной культурами. Это означает, что любой человек может почувствовать себя творцом, не принадлежа к профессиональной (художественной, в частности) элите. Например, вы приходите в дизайн-студию с трепетным желанием заказать нечто необычное для своей стандартной, малогабаритной квартиры. Вам предлагают ряд вариантов, ни один из которых в полной мере не отвечает требуемым запросам и вкусу. Вы пытаетесь донести до дизайнера всю гамму собственных желаний и, наконец, добиваетесь понимания и результата. Появляются вариации проектов, в которых уже *ваши* идеи оформляются в некоторый материальный, “мебельный” объект. Ощущая себя творцом, мини-дизайнером, вы испытываете чувство глубокого удовлетворения.

Игра в форме иронии и юмора помогает снять духовное и душевное напряжение, снять противоречие между комфортом жизненно-бытовых условий и духовной пустотой,

дискомфортом. Не плохо устроившись в обществе массового потребления, “обогащаясь” опытом массовой культуры или приобщаясь к наследию и новациям культуры элиты (напомним, что граница между массовой и элитарной культурой в постмодернизме в общем трактуется как призрачная или, скорее, как прозрачная), человек все равно чувствует себя одиноким. Более того, человеческое сознание не поспевает за стремительно преобразующимся миром. “Вы просыпаетесь утром, – пишет Э.Тоффлер, – и обнаруживаете, что мир, который долгие годы воспринимался как фон вашей жизни, переменялся. Все, к чему вы привыкли, становится совсем иным. Причем в рекордные сроки, буквально ежесекундно... Пора бы, наверное, смириться, ведь впереди еще множество испытаний. Но душа не поспевает за переменами. Мир кажется враждебным и страшит непостижимым” [17, с. 3]. Одиночество при огромном скоплении народа везде и всюду, оно также ощущается везде и повсюду. Ирония позволяет избавиться, хотя бы на время, от него, посмеяться над своим вечно двойственным положением “между Богом и зверем” (“в смехе рождается смелость”).

В постсовременных играх ценятся кратковременные межличностные отношения: они дают ощущение свободы, поскольку ты ни перед кем не обязан, можешь говорить что угодно, делать, что захочется. Отсюда, по-видимому, любовь к задушевым беседам в поездах, очередях, парикмахерских и т.д. Прелесть кратковременного общения влечет толпы студентов США и других стран в Форт Лодердейл во Флориде, где в течение недели вся масса парней и девушек ест, пьет, говорит, занимается сексом, поскольку хочет избавиться от серости будней и потому, что больше никто, как правило, никого не увидит. Здесь, на залитом солнцем побережье, оказывается возможным кратковременное слияние друг с другом или хотя бы призрачное понимание друг друга. Призрачное, поскольку полное понимание и слияние не возможны – они приводят лишь к саморазрушению и эмоциональному опустошению (Г.Зиммель). Возможно, именно юмор и ироничное отношение к себе самому и происходящему могут уберечь от внутреннего опустошения, как-то связать мир души и внешний мир.

Впрочем, вполне обыденная, повседневная жизнь человека с ее, между прочим, страстями и стихийностью может стать источником творчества и вдохновения. Она ничем не лучше и не хуже деятельности культурфилософской или художественной элиты, политических хитросплетений, добычи нефти, финансовых операций – она другая. Мы творим в процессе общения, создавая “странные” словечки, “подколки”, понятные нашему кругу. Мы играем с детьми, творя свою реальность, делаем ремонт, вышиваем крестиком, выезжаем на природу, потому что все это действительно важно, поскольку здесь ощущается свобода, реализуемая или проявляемая в творчестве.

Игра как бы растворяется в потоке жизни, не давая среднестатистическому индивиду исчезнуть под бременем ежедневного потребления и работы на удовлетворение потребительских инстинктов. Впрочем, само потребление превращается в наслаждение и в некий акт творения: потребительский гедонизм не мешает создавать. Как отмечает В.Курицын, домашние альбомы, любительские альбомы, устраиваемые праздники, личная переписка, особенно по интернету, забавные развлечения, “мобильные” разговоры и SMS-ки – это и есть искусство настоящего времени [9, с. 269].

Резюмируя сказанное выше, мы пришли к следующим *выводам*.

1. Акценты в понимании творчества смещены: творчество лишь опосредованно связано с созданием абсолютно нового объекта. Его отличительными особенностями являются процессуальность, игра, смысловая отложенность.

2. Постсовременное, в частности постмодернистское, творчество отражает, с одной стороны, восприятие мира как текста, с другой, пытается высвободиться из-под власти или давления социальных, политических, иных структур, прибегая к помощи игры.

3. Творчество как игра служит определенным стимулом для самораскрытия личностного потенциала. В то же время растворение игры в жизни, в мире повседневности придает последним характер нереальности, оказывающейся актуальнее реальности настоящей.

2. *Гаральский, А.* Теория творчества / А.Гаральский; пер. с польск. В.Яворского, И.Бобкова. – СПб.: Невский проспект, 2004.
3. *Делез, Ж.* Логика смысла / Ж.Делез; пер. с франц. – М.: Раритет, 1998.
4. *Деррида, Ж.* Позиции / Ж.Деррида. – Киев: Д.Л., 1996.
5. *Деррида, Ж.* О грамматологии / Ж.Деррида; пер. с франц. – М.: Ad Marginem, 2000.
6. *Дуркина, Г.Г.* Литература постмодернизма: учеб. пособие / Г.Г.Дуркина. – Мн.: БГУ культуры, 2004.
7. *Духан, И.* Теория искусств. Категория времени в изобразительном искусстве и архитектуре / И.Духан. – Мн.: БГУ, 2005.
8. *Ильин, И.* Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа / И.Ильин. – М.: Интрада, 1998.
9. *Курицын, В.* Русский литературный постмодернизм / В.Курицын. – М.: ОГИ, 2001.
10. *Кусков, С. И.* Палимпсест постмодернизма как “сохранение следов” традиции / С.И.Кусков // Диалог культур: Випперовские чтения. – М., 1994.
11. *Лиотар, Ж.-Ф.* Состояние постмодерна / Ж.-Ф.Лиотар. – СПб.: Алетейя, 1998.
12. *Можейко, М.А.* Постмодернизм: энциклопедия / М.А.Можейко, А.А.Грицанов. – Мн.: Интерпресссервис; Книжный Дом, 2001.
13. *Маньковская, Н.* Эстетика постмодернизма / Н.Маньковская. – СПб.: Алетейя, 2000.
14. *Подорога, В.А.* Человек без кожи / В.А.Подорога // Ad marginem 93: ежегодник. – М., 1994.
15. *Скоропанова, И.* Русская постмодернистская литература / И.Скоропанова. – М.: Флинта, 2002.
16. *Терещенко, Н.А.* Постмодерн как ситуация философствования / Н.А.Терещенко, Т.М.Шатунова. – СПб.: Алетейя, 2003.
17. *Тоффлер, Э.* Шок будущего / Э.Тоффлер; пер. с англ. – М.: АСЕ, 2002.
18. *Эко, У.* Поэтики Джойса / У.Эко; пер. с ит. А.Коваля. – СПб.: Symposium, 2003.
19. *Krauss, R.* Sculpture in the Expanded Field / R.Krauss // The Anti-Aesthetic essays on postmodern culture. – New York: The New Press, 1998.
20. *Waldman, D.* Collage, Assemblage and the Found Object / D.Waldman. – London, 1992.