

Т.Н. Голобородова, И.Н. Дубина

Дискурс творчества в постмодернизме

Хотя первоначально постмодернизм обнаружился в виде новых явлений и направлений в искусстве, развернутой и законченной критической рефлексии на эти течения и на проблемы творчества в новую культурную эпоху не последовало.

В качестве социокультурного феномена постмодернизм характеризуется как культурная парадигма, положившая конец господству идеологии и единомыслия, ознаменовавшаяся отказом от иерархии в пользу культурной анархии, ориентирующаяся не на созидание, конструкцию, а на деконструкцию, разрушение, критически относящаяся к институтам и институализированным ценностям. В статье сделана попытка определить и обозначить моменты специфики понимания природы творчества и творческого процесса в эпоху, утверждающую онтологическую гетерогенность, фрагментарность и прерывистость культурного контекста.

В постмодернизме критически переосмысливаются все классические и современные культурные парадигмы, в том числе и парадигмы творчества. Во многом это обусловлено актуализацией игры в качестве фундаментального принципа культуросозидания. Понимание истоков этого явления невозможно без учета культурно-генетического момента. Игра в постмодернизме превращается в культурную доминанту как реакция «уставшей» культуры на серьезную, жесткую и прямолинейную культуру модернизма, культуру запрета и отказа. Игра оказалась востребована в качестве освобождающего, либертарного культурного момента. Игра как идеальная возможность примеривания разных смыслов в ситуации выбора не могла не оказать влияния на проблему творчества в ситуации культурно-языкового плюрализма. Но при этом следует оговорить весьма специфичное понимание игры постмодернистами, которое проявляется в исчезновении такого важного свойства игры как «пограничность» – способность определять себя посредством игры с тем, что игрой не является (труд, серьезное и пр.) Игровая трансгрессия способствует тотализации игры: выходя за собственные границы, игра отменяет правила. Эти метаморфозы, а также изменение внутренней феноменологии игры в постмодернизме неизбежно эксплицируются на дискурс творчества. Утверждение о том, что новый дискурс творчества целиком и полностью строится на концепции игры, прозвучало бы излишне категорично, однако влияние культурной демаргинализации и актуализа-

ции игры на рассмотрение проблем творчества, несомненно, присутствует. Теоретики и практики постмодернизма, придавая игре онтологический статус (т.е. рассматривая действительность как хаотичную, разорванную, случайную, алогичную, лишенную смысла и закономерности), пытаются создать в своем творчестве художественно-литературный аналог игрового бытия.

Во многом сближением игры и творчества объяснимо понимание последнего как инстинктивного, интуитивного, самоценного, бесцельного и незавершенного процесса. Самоцельность творчества, видение его как «игры для игры» зачастую способствуют тому, что объектом творения, изображения становится сам творческий процесс, как мы наблюдаем это в фильме Родригеса «Факультет» или в романе Дж. Фаулза «Подруга французского лейтенанта». Игровой характер творчества укрепляется также пониманием его постмодернистами как игры с традицией.

Отмечая роль игры в постмодернистском видении проблемы творчества, справедливым будет отметить, что сближение этих феноменов само по себе небеспрецедентно, а потому и неоригинально. Например, еще в мифологических источниках в качестве мирозозидающего принципа рассматривалась божественная игра. Понимание творчества как игры, способствующей реализации внутренней свободы, актуализировалось в культурно-философской рефлексии на протяжении всего ее существования. Потому с радикальным изменением представлений об игре оказались связаны и трансформации дискурса творчества.

Традиционно творчество, равно как и игра, предполагает удвоение бытия, фундируя оппозиции: реальное / искусственное, первое бытие / второе бытие. В постмодернизме разрушение логики бинаризма ведет к реверсии этих оппозиций: мир, творимый человеком, оказывается «реальнее реального» (например, фильмы «Матрица», «Газонокосильщик» и подобные). В ситуации, когда искусственный имидж и виртуальный мир первичны по отношению к реальному «Я», резонно возникает вопрос: сохраняет ли в постмодернизме игра несерьезный, развлекательный характер? Игра теперь утверждает принципиально иные бытийственные черты, нежели свобода, легкость и радость бытия. Игра, доведенная до предела, становится тотальной, релятивизирует свои правила и неизбежно смыкается со смертью. Поэтому в отличие от классического идеала творчества как создания нового по

законам Красоты и Гармонии в постмодернистском дискурсе творчества на первый план выдвигаются деконструкция, уродство, разложение, смерть. Со времен Платона и вплоть до психологических исследований XX в. основной аналогией, проясняющей творчество, служил процесс рождения. В постмодернизме в качестве основной метафоры, проясняющей феномен творчества, оказалась смерть.

Следствием экспликации сопряженности игры и смерти на дискурс творчества является максимализация роли последней, проявляющаяся наиболее ярко и последовательно в феномене «смерти автора». Превращение автора из креатора в функцию становится возможным в пространстве письма как игры знаков, в пространстве, где пишущий субъект начинает исчезать. В случае когда автор выступает лишь принципом некоторого единства письма, проблематичной оказывается не только индивидуальность автора, но также и само произведение. Таким образом творчество перестало рассматриваться как созидание, оно видится теперь деконструкцией, проявляющейся в постмодернистском искусстве всюду: в растворении автора, распадении темы, расслоении сюжета и пр. Постмодернистский идеал творческой деконструкции при создании произведений выражается в применении таких приемов, как, например, повторение, перечисление (часто избыточное), обрыв темы, и пр. Для создания художественного эффекта хаоса и фрагментарности целенаправленно используются цитатное мышление, эффект мозаики и коллаж, монтаж и деструкция центрального персонажа, «растворение характера». Все это делает произведение дискретным, онтологически согласуя при этом распадение и разорванность текста с разорванностью, распадением самой действительности. Этим же легко объясняется столь частое для культуры конца XX в. обращение к лабиринту как новому мирообразу. Лабиринт в качестве смысловой доминанты постсовременной культуры служит символом хаотичного мира, основанного на противостоянии пространственной и временной однонаправленности. Превращения творческого акта в игру, а произведения в лабиринт основаны на том, что постсовременное эстетическое сознание «впускает» в состав произведения потенциальные смысловые разветвления, уподобляя процесс рецепции игре. Проявляя игровую природу таким образом, творчество уже не справляется с задачей упорядочивания бытийного хаоса: игра не упорядочивает, а лишь создает иллюзию осмысленного движения в лабиринте.

Понимание творчества как игры без границ, игры, размывающей границы самой игры, в значительной степени усиливает наметившиеся в XIX в. и обосновываемые в XX в. представления об анти-

субстанциальности творчества. Классическое субстанциальное представление предполагает, что в самом субъекте присутствует некое устойчивое начало, некая неизменная особенность, определяющая возможность и развитие творческой деятельности. Постулируемая постмодернистами антисубстанциальность обусловлена провозглашенной «смертью субъекта». Постмодернистская культура лишает нас возможности говорить о сущности человека, так как эта сущность подвергается «разнесению», «рассеиванию» на множество масок. Этим объясняется факт легитимирования постмодернистской культурой нового идеала человека и нового идеала творца как гистриона, игрока, меняющего маски, способного к бесконечному пластичному изменению.

Аннигиляция субъективности, основанная на преодолении представлений о субъекте как централизованной целостности, в дискурсе творчества проявляет себя как абсолютизация антисубстанциальности: в творчестве нет ничего заданного, ничего постоянного и жестко детерминированного, так как перед творцом уже не стоит задача поиска своего единственно верного образа или построения идентичности. Ускользящая идентичность автора является истоком и причиной превращения творчества в паутину образов, которая каждый раз сплетается заново, по новым правилам создания нового.

Постмодернизм в качестве автора утверждает уже не локального субъекта, генерирующего креативные потоки, направленные к реципиенту-зрителю, а креативное поле, образуемое креативными потоками, идущими от многих субъектов. Яркой иллюстрацией того, как автор в качестве субстанциального (т.е. единого, целостного, автономно-локального) субъекта и единственного создателя произведения исчезает в коллективном авторстве, является художественное направление мейл-арта. В постмодернистском дискурсе творчества автор произведения размывается, размывается в коммуникациях по времени (интертекстуальность) и пространству (коллективное сотворчество). Иллюзорность субстанциального и автономного автора отчетливо проявляется в феноменах «литературной маски», «плавающей точки зрения», «эффекта реальности» и пр.

Но творчество рождается в коммуникациях, творческое произведение всегда направлено на реципиента, который тоже оказывается втянутым в игру-творчество. Зритель вынужден участвовать в расшифровке-создании смыслов произведения, играть с текстом и деконструировать его. Именно для того, чтобы установить и не потерять коммуникацию со зрителем, искусственно создается образ автора в произведении – «маска автора».

«Смерть автора» и все вытекающие из этого следствия оказались подготовлены попыткой постмодернистской реализации эстетического принципа «мир как текст» и последовавшей за ней онтологизацией феномена интертекстуальности, при котором в тексте эхом отзываются другие тексты. Интертекстуальность, как и игра, переносится в стилистику произведений постмодернизма, где с помощью намеренного многочисленного и порой рекурсивного цитирования автор стремится выразить свое ощущение хаотичности и распада мира.

Поскольку творчество всегда согласуется с бытием, онтологизация хаоса не могла не найти отклика в художественных практиках постмодернизма. Очевидно, что творить в фрагментарном мире в полной мере способен лишь человек с разорванным сознанием. Интерес к случайному, спрятанному, лишённому смысла приводит к тому, что древний и популярный миф о патологичности творчества, долгое время стимулировавший и направлявший исследования этого феномена, стал одним из центральных концептов постмодернистского дискурса. Шизофрения рассматривается как естественный аналог разорванности социальной и природной реальности. Чтобы творить, нужно быть безумным. Но в мире постмодернистской трансгрессии нет четких границ между безумием и нормой, поэтому писатели и художники в отличие от обычных шизофреников являются, по определению Ж. Делеза и Д. Гваттари, «состоявшимися шизофрениками».

Творчество как процесс «шизономадического кочевья» представляет собой перебирание уже имеющегося культурного материала, перманентный выбор, где «все равно». Поскольку в постмодернистской рефлексии творчества центральной идеей является то, что новое не создается, а компилируется (комбинируется), то именно выбор определяет творческий характер постмодернист-

ского произведения. Творчество заключается в создании новых принципов выбора имеющегося культурного материала, т.е. в создании игры с правилами. Существующие правила игры (каноны творчества, законы жанров и т.д.) становятся материалом для новой игры, игры по новым правилам.

Но вместе с тем очевидное стремление смешать стили, стереть грани между высокой и низкой культурой, реалистическими и модернистскими течениями, между массовым и элитарным в немалой степени способствует мистифицированию творчества, превращению его в репродукцию, технологию, псевдотворчество.

Было бы наивным буквальное понимание постмодернистского сопоставления творчества с игрой без правил, актуализировавшейся в постмодернистской культурной ситуации. В любом произведении (в т.ч. творческом) могут быть обнаружены правила его построения. Художник-постмодернист, постулирующий творчество как игру без правил, тоже задает жесткие правила, но маскирует их и прячет под маской. Именно эти правила заставляют воспринимать постмодернистское произведение как целое, а не как разрозненный набор цитат и событий. В итоге творческий дискурс становится непрозрачным, многослойным: один слой предназначен для массового читателя и носит вызывающе эпатажный и провоцирующий характер, другой – для посвященного в эти правила и различающего реальность задаваемых правил и искусственно создаваемую иллюзию хаоса и случайности, а также замечающего пародийный и иронический характер произведения, неизбежные при его «двойном кодировании» и пастиче. В этом заключается раздвоенность самого постмодернистского творчества, творческого произведения и рефлексии творчества.