

УДК 130.2:316.663.5

О. Г. Зайченко
кандидат філософських наук,
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова,
викладач Київського хореографічного коледжу

ІГРОВІ ЧИННИКИ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ ЯК ІНІЦІАТИВНА СПІВПРИЧЕТНІСТЬ ТВОРЧОСТІ

Здатність сучасного мистецтва, особливо в його постмодерному аспекті, залучати глядача до співтворчого акту в його ігрових варіаціях є актуальним питанням дослідження культури кінця ХХ – початку ХХІ ст. Ураховуючи філософію ортодоксального постмодерну, яка знецінює звичний людському образу світ дуалізму, можна констатувати, що виникає низка важливих наукових завдань стосовно можливості поєднання гуманістичних чинників із постмодерним стиранням меж етичних і понятійних полярностей; виникнення нових видів мистецтва, у яких можливі залучення глядача до співтворчості та його участь у трансформації світоглядних цінностей у сучасній культурі; екзистенційних причин, за якими автори витворів сучасного мистецтва уникають однозначності в них та популярності різноманітних методів залучення особистості в творчу гру саме на тлі розвитку постмодерну й сучасних йому розгалужень сучасного мистецтва.

Особливо актуальними поставлені завдання постають у сучасному світі, який може давати підстави вважати його «десакралізованим» через відсутність явних містеріальних основ буття.

Найбільш відомими є публікації, пов'язані з темою філософії й естетики сучасного мистецтва та, зокрема, постмодернізму із його суперечливою та дискусійною етикою А. Ваторпіна, В. Бичкова. Ортодоксальними стали в питанні філософії сучасного мистецтва звернення до авторитету У. Еко, Ж.-Ф. Ліотара, Ж. Бодрійяра, М. Фуко. З відносно нових публікацій відомо, що М. Рюміна належить до когорти дослідників, які «демонізують» ігрові чинники в мистецтві загалом і зокрема в постмодерні. Однією з найновіших є концепція В. Діанової, у якій через осмислення всіх проблем постмодерного мистецтва проведена ідея наслідування художнього розвитку, що тлумачиться як процес складний і позбавлений лінійної однозначності. Монографія О. Голозубова хоч і не є найостаннішою, лишається новою за концепцією, оскільки ґрунтовно доводить можливість гуманістичної варіації постмодерного мистецтва за умови дотримання сакральних орієнтирів.

Метою статті є постановка питання про можливість актуалізації гуманістичних чинників у сучасному мистецтві через його розвиток у рідчизні ігрового долучення глядача до співтворчості, яка здатна компенсувати відсутність

явних містеріальних основ буття в сучасній культурі. Ураховуючи метаантропологічну концепцію Н. Хамітова та С. Крилової [11], у зв'язку з уже згаданою десакралізацією сучасного світу, мета статті, що передбачає постановку питання стосовно ігрового в сучасному мистецтві як потенційної можливості поєднання в ньому граничного й метакричного буття та розв'язання його світоглядних суперечностей, постає досить гостро. А це зумовило основні цілі статті: розглянути, наскільки самоцінність гри в сучасному мистецтві здатна актуалізувати особистісні сенси та цінності або, навпаки, замкнути сенсотворчий потенціал у межі постмодерних «правил гри», позбавлених референціальності; проаналізувати процес того, як саме в сучасному мистецтві прихованість сенсів трансформується на потенційне втягування особистості в захопливу гру його розкодування й розігрування класичного в новітньому постмодерному аспекті.

Людині властиві три сутнісні риси: відчувати потребу у священному, займатись творчістю і впливати на культуру. Більшість авторів, які описують у дослідженнях зв'язки міфу та реальності, пов'язують означені екзистенційні риси особистості з існуванням у міфологічному просторі певних «прототипів», які, у свою чергу, утілюються в часі-просторі об'єктивної реальності. Наприклад, першопочатковий міфологічний «час Воно» – час першотворень, першоелементів, першодій, який описав М. Еліаде в «Аспектах міфу» [19, с. 20–21]. Отже, згідно з М. Еліаде, усе, що має місце в буденному житті, має відповідний прототип у «часі Воно» [19, с. 20–21]. Земною проекцією небесних дій у культурі стають сам процес творіння, значущі світські дії, події й ритуали, у котрі задіяний сенс, надаваний їм лише тому, що вони зумисне повторюють те, що творили від заснування боги, герої чи предки. Творчості властиво надавати особливої співпричетності до священного. Адже в архетипічному часі створення прототипів проявленої реальності Бог творить світ майже в усіх культурах. Людина ж може бути творцем і водночас, керуючись логікою «уподоблення божеству», екзистенційно відчувати співтворчість із Богом. Або сакралізувати натхнення, як це відбувалося в часи Ренесансу. Навіть у сучасності про людину творчої професії або геніальну можуть казати: «Майстер священнодіє». І при тому, від-

повідно до цивілізаційно-культурного періоду, водночас створюються канони і «правила гри», за якими відбувається акт вияву екзистенційних глибин творчої особистості. Парадоксально, але водночас з'являються й канони «порушення правил гри задля самої гри» та «канони руйнування канонів». Адже, для того щоб відбувалася культурна динаміка епохи, творча особистість щоразу спростовує створене нею напередодні. Більше того, якщо мова йде про геніальну особистість то, за словами Н. Хамітова, геній кожного разу руйнує сталі канони своєї культури задля її оновлення й динамічного відродження [11, с. 260–268].

Варто також зазначити розповсюджену культурологічну ідею стосовно спорідненості гри і творчості, а також те, що ігровий чинник у мистецтві й творчості може набувати якщо не самоцінності, то значної ролі. Отже, можуть створюватися певні культурні явища епохи. Наприклад, наслідком посилення в мистецтві агонального як ігрового змагального чинника може бути як поетичний турнір, так і жанр «творчого шоу» на зразок «Україна має талант» у масовій культурі. Останній при тому повинен стати для учасників певною «ініціацією у велике мистецтво». Але те, що в цьому випадку «чисту гру творчості» перетворюють на змагання, суперечить тому, що вона не має виграшу або програшу. Гра творчості існує або не існує. Те, що мета творчості не вичерпується виключно створенням предметів мистецтва, також споріднює творчу актуалізацію із грою. Адже вона також є більше процесом, ніж метою. Ігровим чином може відбуватись і долучення до священного. Адже через символічне повторення дій божества відтворюються містерія, ритуал та обряд. Отже, людина реалізує свою потребу в сакральному через його наслідування й уводить його у свою реальність. Вона належить до того самого простору екзистенційних потреб особистості, що й творчість. При тому й через творчість, і через священне дійство, і через гру людина здатна долати межі буденності. І долучатись до того, що метаантропологія Н. Хамітова та С. Крилової називає граничним і метаграничним буттям [11, с. 221–223, 285–287]. При тому «метаантропологічна тріада» Н. Хамітова – С. Крилової, де описані буденне-граничне-метаграничне буття, корелює із трьома видами гри у людському бутті – формальною, професійною, тренінговою та екзистенційною. Варто зазначити, що в метаантропології творчість як така пов'язується із граничним і метаграничним буттям. Причому творчий акт підносить особистість над трагічним напруженням і суперечностями граничного буття в метаграничну співпричетність до священного акту креації [11, с. 274–279]. При тому в метаантропологічному образі світу через творчість розв'язуються основні суперечності людського буття [11, с. 274–276]. Але гра і творчість можуть бути

пов'язані через екзистенційний тип гри, тобто через такий, що має найбільший потенціал трансформації буденного буття; він знижується по мірі зниження її екзистенційного компонента. Вона є носієм, зберігачем та основою для виявлення архетипів у культурі. Екзистенційна рольова гра в культурі є одним із визначальних факторів її неповторності. Разом із тим формальна та професійна рольова гра сприяють проростанню ігрових основ на буденних рівнях буття. Професійний художник актуалізується в екзистенційній грі творчості, долаючи межі граничного буття. Професійний актор, співак або хореограф майже завжди долає межі професійної гри задля натхненної могутності гри екзистенційної. Тому творчість є нерозривно пов'язаною з потенціалом зміни світу.

Відомо, що виконання священного ритуалу може бути формальним, гра може бути як екзистенційно оновлювальною стихією, так і системою соціальних кодів, які умовно називають «правилами гри». Творчість же не може бути формальною за своєю суттю. Але чим більше в ній наявний ігровий чинник, тим більше можливостей для буяння творчих експериментів. Таких, наприклад, як театр-ритуал Є. Гротовського, де талановитий режисер здійснював спроби синтезу театру й містерії, які виклав у своїй праці «Театр і ритуал», що може ілюструвати взаємодію актора з межею професійної та екзистенційної гри [5]. У посиленні ігрового чинника в мистецтві виявляє себе міфологічне мислення суспільства. Той самий М. Еліаде називає художню творчість «елітарним міфом» у тому аспекті, що «міфи закріплені у вузькому колі посвячених, головним чином через глядацький комплекс неповноцінності й офіційні інстанції в галузі мистецтва». У наші часи це набуло парадоксальних рис. До певного періоду розвитку історії мистецтва агресивне неприйняття критиків і глядачів було спрямовано на майстрів і твори, які розривали «шаблон» звичних уявлень щодо мистецтва. Наприклад, у випадку із творчістю Ван Гога це призвело до програшу колекціонерів і музеїв через неприйняття нового та неухважність до нього, що в наші дні викликає страх колекціонерів, критиків і глядачів пропустити нове. Результатом стало те, що найбільш визнаними стають ті майстри, які найбільш незрозумілі, абсурдні, недоступні для розуміння й відкритого сприйняття людською натурою. Сприймавши це як своєрідні «правила гри», майстри сформували своєрідний «академізм навіаки», де панує «перманентна революція» із прагненням шокувати, «розірвати шаблон», заперечити будь-які етичні та естетичні рамки й межі людського та людяного. І вже художник, який створює образи, не враховуючи цього «нового конформізму», ризикує залишитися непоміченим, як той, що, існуючи в межах гри, заперечує її правила. М. Еліаде не вбачає в цьому нічого дивного, тому що, на його думку, означені «пра-

вила гри» досить точно відповідають людській потребі в ініціативних переживаннях [19, с. 476–485, 490–491]. «Прихованою містерією» виявляється мистецтво, складне для розуміння непідготованої людини, і твори як «замкнені світи, герметичні все-світи» [19, с. 476–485, 490–491]. Туди проникають тільки ціною величезних зусиль, які можна порівняти із випробуваннями для посвячених в архаїчних суспільствах. Зберігається відчуття «ініціації», яке майже щезло в сучасному суспільстві. Належність до певної таємної меншини за допомогою «культу екстравагантності й незрозумілої оригінальності еліти» [19, с. 476–485, 490–491] водночас є і захопливою грою в пошуки прихованого сенсу, розкодування глядачем-криптографом витворів сучасного мистецтва як певних «шифрів» із ініціативним сенсом. Реалізація ж культури «руйнування канонів» у мистецтві без деструкції його самого можлива саме через посилення ігрових чинників. Тоді грає із сенсами та розігрує їх новим чином не тільки творець, а й глядач, посвячений у своїх ініціативних переживаннях, кожен раз трактуючи їх по-новому для себе. Обидва гравці – творець і глядач – можуть відчувати себе такими, котрі «грають у кості із гераклітовою Вічністю-дитям». На піку переживання творчості як гри можуть створюватись її нові види, такі як хешпенінги й перфоманси. Останні, хоч і створені в межах постмодерну, за рахунок своєї карнавальної-ігрової суті долають жорсткість постмодерних канонів. Тому їхні творці не зобов'язані демонструвати розрив із традиційним для людини світоглядним дуалізмом та обмежувати себе ним. Вони вільні у відповідальності етичного вибору кожного творця.

До тих пір, поки священне в мистецтві не знецінюється певними правилами гри, «творчий карнавал сенсів» не стає інфернальним. Постмодерн зробив гру та ігрове однією зі своїх основ, стираючи при тому межі етичних і понятійних полярностей за намагання позбутися звичного людському образів світу дуалізму. Утім позбутися дуалізму в образі світу без ризику перетворення його на простір фантазмів і деструктивного буття можливо лише в суспільстві, яке є як мінімум високо етичним і надлюдяним до боголюдяності. Варто зазначити, що ортодоксальний постмодерн, відкидаючи цінності та їх сенсотворчий потенціал, замикає себе в межі гри як тимчасової спроби прожити поза ними. Адже культура не може довго існувати в стані відірваності від будь-якої референціальності. За актом творчої актуалізації стоять безліч образів, символів і знаків духовної, психічної та матеріальної реальності світу й епохи, вибраних для відтворення майстром та ігрового вживання глядача в них. Тобто, зробити симулякр основою творчої гри можна лише до моменту її закінчення, бо він як «... імітація образу ..., за якою не існує ніякої визначної дійсності, пуста шкаралуца, що

маніфестує принципову присутність відсутності реальності» [2, с. 300–301], заперечує особистість і особистісне. А творчістю займається саме особистість. Коли сенс перетворюється на симулякр, то гра стає маніпуляцією.

Більше того, славетний У. Еко вважав постмодерн відповіддю «модернізму: коли минуле неможливо знищити або його знищення робить його німим, його треба переосмислити іронічно, без наївності» [18]. Тобто, у широкому сенсі, за У. Еко, він споріднений із природною «зміною епох» у мистецтві. Якщо продовжити думку, стане ясным те, що сама жорсткість ортодоксального постмодерну як локального явища французької школи обертається надто міцними межами для самого явища, у природі якого не визнавати будь-яких меж узагалі. І, отже, створюється сутнісна суперечність у самому явищі. Але жорсткість ланок постмодерного самообмеження долає ігровий чинник сучасного мистецтва, продовжуючи тим непередбачуваний процес творчої актуалізації епохи, що також підкреслює локальність самого явища постмодерну, який може «входити в моду» поряд з іншими явищами сучасної культури.

Отже, доходимо таких висновків. Якщо ігрові імпульси буття здатні стати загальним поєднувальним елементом для творчості і священного, то саме вільна гра творчості актуалізує й оновлює сакральне в сучасній культурі, що відповідає глибинній потребі у священному людини сучасної культури та сприяє неабиякій популярності залучення особистості у творчі або співтворчі дійства, розвитку креативності тощо. При тому, якщо враховувати необхідність гуманістичних чинників у культурі, священне у творчій грі сучасного мистецтва має стати над блазнівським, не знецінюючи його потужного потенціалу трансформації буття. У сучасному деса-кралізованому суспільстві через гру може відбуватись актуалізація містеріальних сенсів мистецтва відповідно до людської потреби в сакральному. А за умови збереження й оновлення священного гра та ігрове оновлення сучасної культури здатні оновлювати вільний дух творчості й надавати ініціативних переживань особистості, утягнути особистість у захопливу гру співтворчості із божественним, розкодування прихованих сенсів сучасного мистецтва та розігрування класичного в новітньому постмодерному аспекті, що зумовлює перспективи подальших пошуків у цьому науковому напрямі.

Література

1. Андрущенко І.В. Постмодернізм / І.В. Андрущенко, О.А. Вусатюк // Філософський словарь. – К. : А.С.К., 2006. – С. 675–676.
2. Бычков В.В. Эстетика : [учебник] / В.В. Бычков. – М. : Гардарики, 2004. – 556 с.
3. Ваторпин А.С. Религиозный модернизм и постмодернизм / А.С. Ваторпин // Социологические исследования. – 2001. – № 11. – С. 84–92.

4. Голозубов А.В. Теология смеха как феномен западной культуры : [монография] / А.В. Голозубов. – Х. : Т.О. «Эксклюзив», 2000. – 468 с.

5. Гротовский Е. Театр. Ритуал. Перформер / Е. Гротовский. – Л. : Літопис, 1999. – 185 с. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://proхu.michaelcristina.com/flibusta.net/b/192832/read>.

6. Демидов А.В. Феномены человеческого бытия / А.В. Демидов. – Минск : ЗАО Издательский центр «Экономпресс», 1999. – С. 15–23.

7. Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность / В.М. Дианова. – СПб., 2000. – 300 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://anthropology.ru/ru/texts/dianova/prra_1_0.html.

8. Леви Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении / Л. Леви Брюль. – М. : Педагогика-Пресс, 1994. – 608 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://flibusta.net/b/174462>.

9. Рюмина М.Т. Смех как виртуальная реальность / М.Т. Рюмина. – М. : Едиториал УРСС, 2003. – С. 39, 147–148.

10. Сигов К.Б. Игра как проблема философской антропологии : автореф. дисс. ... канд. филос. наук : спец. 09.00.01 «Диалектический и исторический материализм» / К.Б. Сигов. – К., 1990. – 18 с.

11. Хамитов Н. Философия. Бытие. Человек. Мир : [курс лекций] / Н. Хамитов. – К : КНТ, Центр учебной литературы, 2006. – 456 с.

12. Хамитов Н. Бытие запредельное / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый // Философская антропология : [словарь] / под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова. – К. : КНТ, 2011. – С. 67–68.

13. Хамитов Н. Бытие обыденное / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый // Философская антропология : [словарь] / под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова. – К. : КНТ, 2011. – С. 68–69.

14. Хамитов Н. Бытие предельное / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый // Философская антропология : [словарь] / под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова. – К. : КНТ, 2011. – С. 69–70.

15. Хамитов Н. Игра / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый // Философская антропология : [словарь] / под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова. – К. : КНТ, 2011. – С. 130–131.

16. Хамитов Н. Философия и психология пола / Н. Хамитов. – К. : Ника-центр ; М. : Институт общегуманитарных исследований, 2001. – 224 с.

17. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс, 1992. – 250 с.

18. Эко У. Заметки на полях «Имени розы» / У. Эко. – М. : Астрель, Corpus, 2011. – 160 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://flibusta.net/b/92190/read>.

19. Элиаде М. Аспекты мифа / М. Элиаде. – М. : Инвест-ППП ; СТ «ППП», 1996. – 240 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://proхu.michaelcristina.com/flibusta>.

Анотація

Зайченко О. Г. Ігрові чинники в сучасному мистецтві як ініціативна співпричетність творчості. – Стаття.

У статті розглянуто проблему ігрового в сучасному мистецтві як такого, що поєднує граничне й метагра-

ничне буття. Водночас ставиться питання, наскільки самоцінність гри в сучасному мистецтві здатна актуалізувати особистісні сенси та цінності або, навпаки, замкнути сенсотворчий потенціал в ігрові межі, позбавлені референціальності. Також аналізується можливість причетності постмодерного «карнавалу сенсів» не тільки до граничного, а й до метаграничного буття. Прихованість сенсів у сучасному мистецтві розглядається в аспекті потенційного втягування особистості в захопливу гру розкодування його та розігрування класичного в новітньому постмодерному аспекті. Також описується, як саме глибинна потреба у священному людини сучасної культури пов'язана з неабиякою популярністю залучення особистості у творчі або співтворчі дії, розвитком креативності тощо.

Ключові слова: гра, культуротворчість, ініціація, розкодування, творче, симулякр, референціальність.

Аннотация

Зайченко Е. Г. Игровые импульсы в современном искусстве как инициативная сопричастность творчества. – Статья.

В статье рассматривается проблема игрового в современном искусстве как объединяющего предельное и запредельное бытие. Одновременно ставится вопрос, насколько самоценность игры в современном искусстве способна актуализировать личностные смыслы и ценности или, наоборот, замкнуть смыслотворческий потенциал в рамки игры, лишённой референциальности. Также анализируется возможность причастности постмодернистского «карнавала смыслов» не только к предельному, но и запредельному бытию. Скрытость и неочевидность смыслов современного искусства рассматривается в аспекте потенциального втягивания личности в захватывающую игру его раскодирования и разыгрывания классического в постмодернистском аспекте. Также описывается, каким образом глубинная потребность в священном человека современной культуры связана с немалой популярностью приобщения личности к творческим или сотворческим действиям и развитием креативности.

Ключевые слова: игра, культуротворчество, инициация, раскодирование, творческое, симулякр, референциальность.

Summary

Zaychenko E. G. Game impulses in contemporary art, as an initiative complicity of creativity. – Article.

The article deals with the problem of role-playing in modern art, as a means of linking bounded and meta-bounded existence. Besides, the author examines the question whether the role-playing element in modern art is a useful tool for actualizing the senses and values of a person or, vice versa, it hinders the sense-creating potential to reach beyond the game boundaries which have no references. The possibility of post-modernist “carnaval of senses” to be a part of both bounded and meta-bounded existence is also analyzed. Hidden senses, a feature of modern art, are considered from the point of view of potential invitation of a personality to join the thrilling game of decoding them and representing classical elements in the newest post-modernist context. Also describes in which way deep need in sacred of men of modern culture connected to big popularity of personality initiation to creative and so-creative actions and progress of creativity.

Key words: playing, initiation, decoding, creativity, simulacr, referentially.