

ІРОНІЧНО-ІГРОВИЙ ВИМІР ПОСТМОДЕРНІСТСЬКИХ ПОШУКІВ: СУПЕРЕЧНІСТЬ ЕТИЧНОГО ТА ЕСТЕТИЧНОГО

У статті розкривається вплив естетичного на царину культури в контексті іронічно-ігрової настанови постмодерністського дискурсу. Показано, що трансформація особистісного смислотворення в площину симуляційної дійсності знищує стійкі ціннісні орієнтири, зумовлюючи витіснення духовно-моральнісних начал життєвого світу людини й утверджуючи конфліктність між моральними та естетичними феноменами культури.

Ключові слова: *постмодерн, постмодернізм, культура, іронія, гра, симулякр, етичне, естетичне.*

The article deals with the influence of aesthetic on the sphere of culture in the context of ironical and gaming directions of post-modernist discourse. It is shown that transformation of personal sense-creation into the plane of simulation reality destroys stable value guidelines; what is more it causes ousting of spiritual and moral bases of a man's life world and affirms proneness to conflict between moral and aesthetic phenomena of culture.

Keywords: *post-modern, post-modernism, culture, irony, game, simulacrum, ethical, aesthetic.*

Проблема постмодерну викликає посилений інтерес та дискусії у сучасній царині гуманітаристики та мистецтва, оскільки постає надзвичайно суперечливим, складним та багатовимірним феноменом сучасного стану культури у прояві її кризових тенденцій. Культура у проблемному полі постмодерністських метаморфоз характеризується розширенням меж цивілізаційної реальності, супроводжуючись нівеляцією орієнтирів на вищі метафізичні реальності, втратою "духовного Центру" та ціннісного ядра, рівнозначністю духовно вищих та вітально-периферійних пластів. А відтак, у філософському дискурсі постмодернізму культура позбавлена особистісного ціннісного центру, ієрархічності й осмислюється крізь призму полісемантичних метафоричних категорій лабіринту, хаосу, деконструкції, абсурду, жорстокості, бажань, симулякрів, повсякденності, інтертекстуальності, гіпертексту та ін.

Класичними теоретиками постмодернізму вважають Р. Барта, Ж. Дельоза, Ф. Гваттарі, Ж. Дерріду, Ж.-Ф. Ліотара, У. Еко, Ж. Бодрійяра, М. Фуко, Ю.Крістеву, Р. Ротрі, Ж. Батая, Ж. Лакана. У російській філософській думці цьому феномену присвячені праці В. Бичкова, І. Ільїна. М. Маньковської, А. Якимовича, В. Халіпова, В. Подороги, А. Огурцова, А. Пилипенка та ін. На вітчизняному ґрунті постмодерн як філософський, соціокультурний та естетичний феномен досліджували О. Соболю, В. Лук'янець, В. Лях, Т. Гуменюк, О. Соколов, В. Пахаренко, К. Баранцева, Ю. Легенький, А. Чаус, М. Зелінський, Ф. Власенко, М. Бровко, О. Оніщенко, Л. Мізіна, О. Наконечна, Т. Бондарчук та ін.

У нашому дослідженні під постмодернізмом розумітимемо філософську рефлексію постнекласичного філософування у його тісному взаємозв'язку з художньо-естетичними практиками, що вибудовуються на ґрунті новоонтологічного переорієнтаційного дискурсу кінця XIX – першої половини XX ст., реалізує себе як альтернатива будь-яких центризмів європейської культури у контексті все більш очевидних зростаючих, суперечливих, безперервних трансформацій сучасного життєсвіту людини. А відтак, аналізуючи іронічно-ігровий контекст культури постмодерну, спробуємо розкрити особливість морально-естетичних метаморфоз життєвого світу у філософсько-літературних поглядах постмодернізму.

Розуміння життєвого світу людини культури постмодерну як мовної і текстової реальності посилює інтерес як до літератури, стираючи межі між філософуванням і художньою творчістю, так і до проблем її симулятивної природи. Саме симулятивність і виступає сутнісною характеристикою сучасної культури в розмаїтті її проявів на різних рівнях життєвого світу. В цілому, симулякр – знак, який втрачає зв'язок з базовою реальністю, спотворюючи або маскує її відсутність.

Вже у Ж. Дельоза Єдине буття у своїй множинності є віртуальною реальністю світу симулякрів. Світ сутностей виявляється "театром симулякрів Буття". Тому існувати для філософа – означає з'являтися як симулякр на поверхні Єдиного, як реальне розгортання Єдиного, що є переплетенням віртуальностей. Тому буття може бути "пустим простором події усіх подій, вираженим в нонсенсі словом усіх смислів" [1, 39].

Водночас Ж. Бодрійяр відстежує еволюцію знаку, який у процесі втрати зв'язку з дійсністю трансформується в симулякр. Феномен тотальної симуляції перетворює реальність в гіперреальність, що на думку, філософа, являє собою простір нового суспільства, яке живе у межах власних міфів у "вічному теперішньому". Символом гіперреальності постає сучасний гіпермаркет, де товар перетво-

рюється в гіпертовар. Гіперреальний світ як гіперкультура наскрізно пронизаний інертним нігілізмом, засвідчує перевагу симулякрів над смислами як таких, що забезпечують безтурботне і зручне існування людини. "Не має більше надії на смисл", – стверджує Ж. Бодрійяр у праці "Симулякри і симуляція" [3]. Такою поверхневою видимістю філософ вважає спокусу, її безсенсовність і пустоту. Вона реалізує стратегію видимості, зосереджуючи в собі не феномен несвідомого, а гри та виклику, коли жіноче не протиставляється чоловічому, а спокушає його. Спокуса виходить за межі бажання та насолоди, а тому протистоїть психічній бі-сексуальності, політичній владі, істині. Варто у даному сенсі говорити про "трансцендентальність спокуси", сила якої у слабкості та відсутності комунікації, жесту погляду, мислення. А відтак, "іманентна сила спокуси: все і вся відкинути, відхилити від істини і перетворити в гру, чисту гру очевидностей, і моментально переграти і перевернути усі системи смислу і влади; заставити очевидності крутитися навкруг себе, розіграти тіло як очевидність, позбавляючи його глибинного виміру бажання – бо усі очевидності відновлюються, – а тільки на цьому рівні системи вони крихкі і незахищені" [4, 62]. Власне тому для мислителя спокуса редукується до влади над очевидністю, яка спрямована проти буття і реальності.

Симулякри та пов'язані з ним маски виражають іронічно-ігрову сутність культури (Г. Дебор). Саме спектакль Г. Дебор вважає способом, за допомогою якого здійснюється сучасне буття. В ньому втрачається демаркаційна лінія між імітацією та дійсністю, маски замінюють реальних людей. А перетворення світу в спектакль очевидності з грою акторів, зовнішність без глибинно смислових акцентів є суцільним Діснейлендом. Зокрема, вагомим інструментом маніпуляції та проявом комерціалізації сучасної людини виявляється маска-імідж. Така маска постсучасної культури скерована на соціальне замовлення. Адже ринкові вимоги виступають головним стимулом заміни іміджу. Це утверджує погляди щодо феномену тотальної естетизації повсякденності у сучасному життєсвіті людини, що відстежується у розвантаженні думки, перевантаженні зору рекламами, вітринами, видовищами тощо. У цьому сенсі роль мас-медіа проявляється не тільки у впливі на світ людини, а у цілковитому його перетворенні у модель тотальної симуляції. Відтак, затребуваними виявляються такі культурні феномени, які мають загальноосязний характер й опираються на повсякденний досвід. А візуальне екранне сприймання на місці світу реального ставить світ фантазмів, глибинне мислення, почуттєвість, переживання модифікує на поверхневій швидкоплинній реакції та швидкозмінні образи. Не дивно, що Ж. Бодрійяр говорить про "естетизацію" симулякрів, відповідно до якої система естетичних художніх образів витісняється гіперреальними об'єктами, за якими не існує реальності. Вона утверджує образи відсутньої дійсності – симулякри, які значно збіднюють смислове розмаїття естетичного. А вагомими рисами естетичного світосприйняття виявляється гра, іронія, шизофренія.

Відтак, новим способом орієнтації в сучасному культурному стані стає гра. Вже Й. Гейзінга ігровий інстинкт покладає в основу культури, оскільки, на його думку, культурне полотнище наскрізь пронизане ігровим елементом. В постмодерністському філософуванні гра есплікується крізь призму безкінечного комбінування множинності знаків, текстів, масок, голосів, цінностей. Окреслений ігровий прийом у мистецтві, що постійно готовий до нового комбінування й створення калейдоскопічної картини на основі частин художнього цілого, виражає колаж. Не дивно, що У. Еко нову онтологічну конструкцію називає хаосмосом, уподібнюючи її калейдоскопічній грі руйнації та створення нових комбінацій. Модель складної гри – лабіринт, який відкидає спрямованість, а формує новий образ світу безкінечних можливостей, що породжують все нові потенції руху в нікуди. Ігрова руйнація ціннісного центру виражається в запропонованому Ж. Деррідою понятті деконструкції як знищення логіки бінарності та будь-якої ієрархічності, заперечення центризму, особливо це стосується логоцентризму. Деконструкція цілісності забезпечується іронічно-ігровими та інтертекстуальними принципами відмови від метаративних теорій, що претендують на всезагальність. Тобто гра й пов'язана з нею деконструкція є своєрідною стратегією переоцінки метафізичної рефлексії. Пропозиційність ігрового та деструкційного потенціалу в мові, життєсвіті закладає потенції багатовимірності, пропонуючи розрізненість смислів та їх відношень.

Саме за умови втрати цілісності та фрагментарності світу естетичний досвід шляхом гри та іронії постає універсальним способом його осягнення. Мовна мережа, яка пересновує текст, інтегрується в іронічний текст. Вже після "Критичних фрагментів" Ф. Шлегеля проблема іронії займає провідне місце в естетиці XIX-XX ст. В романтизмі іронія як життєва позиція та філософсько-літературний принцип є таким ігровим способом осягнення реальності, що засвідчує парадоксальність співіснування протилежностей. Ігрова форма іронії тут набуває рівня вищої естетичної категорії. В постмодерністському філософсько-літературному дискурсі світова іронія виявляє себе в процесах симуляції, деконструкції, не дивно, що для Ж. Бодрійяра тотальна симуляція світу є нічим іншим, як "іронічною моделлю". Іронія якраз і відкриває різновекторність простору інтерпретації множинності смислових пластів, вибудовуючись на іронічно-грайливому переосмисленні попередньої культурної традиції. Етичні смисл тут виявляються вторинними стосовно естетичних. І якщо у романтичній традиції іронія в якості фундаменту суб'єктивної сваволі митця ігнорує дійсність, власне мистецтво, добродійність, то у постмодерні виникає можливість відстежити наслідки абсолютизації геніальності митця в його іронічному світобаченні від сп'яніння власною творчістю. Така поляризація етичного та естетичного есплікується на прикладі злочинної геніальності – генія – серійного вбивці. Тобто пріоритетне заперечення здатне реалізувати себе не лише в позитивному ракурсі витіснення гносеологічних настанов свідомо-

сті й протидії будь-якій обов'язковій регламентації, а й проявити себе в нігілізмі, виправданості зла, десакралізації абсолютів та вищих ціннісних ідеалів. Відтак, критична здатність заперечення в іронії закладає підстави для суб'єктивної сваволі митця, знищення позитивно ствердних начал людської буттєвості, приводячи до спустошеності й песимізму.

Водночас значне місце для розуміння своєрідності постмодерністського світобачення займає таке поняття, як шизоаналіз мистецтва. Зокрема, такі постмодерністські філософи, як Ж. Дельоз та Ф. Гваттарі, психоаналізу протиставляють метод естетичного дослідження шизоаналізу, пасивному невроту – активного шизофреніка. Вільну від будь-якої соціокультурної нормативності поведінку авторів шизоаналізу інтерпретують як шизоїдну. Вона не редукується лише до вчинків психічно хворого (хоча такі дії стають вагомим полем досліджень), а інтерпретується в аспекті машинної реалізації бажань, надаючи перевагу несвідомому. А позаяк виявлення "несвідомого лібідо" в соціально-історичних процесах дістає найбільше втілення в царині мистецтва, то саме аналіз безумства, фантазмів, галюцинацій, що оприявнюються в художньому світі через творчу активність й вітальну енергію окремих митців, потребує особливої дослідницької уваги. "Літературні машини" – це ланки єдиної машини бажань, вогні, що готують єдиний вибух шизофренії" [5, 81], – зауважує Н. Маньковська. Тільки мистецтво здатне кризь призму фантазмів виразити виробництво бажань. Втіленням такого творця шизолітератури постає творчість А. Арто, а сам митець – уособленням письменника-шизофреніка. Метод Арто "сгауте" – жорстокість, "театр жорстокості" як усвідомлення всезагальної дії жорстокості у повсякденності й основи будь-яких людських взаємовідносин. А звідси намагання демонстрації зла з елементами агресії, садизму на сцені, які, як вважає автор, повинні перевернути всі традиційні уявлення про театр. А відтак, як бачимо, резонності набувають спроби теоретичного ствердження маргіналізму. Проблема маргінальності інтерпретується як з допомогою філософсько-теоретичних, так і художньо-практичних засобів. Занурення в жахливе, яке неможливо оцінити традиційними критеріями добра і зла, морального та естетичного світосприйняття, знаходимо в романі П. Зюскінда "Парфумер". Цей постмодерністський твір-колаж, що поєднав історичний роман, детектив, казку та фантастику, а у філософському контексті акумулював романтичний гротеск Гофмана, філософську сатиру Вольтера та ніцшеанську теорію надлюдини, розкриває тему жахливої геніальності в мистецтві. У творі відстежується ігровий елемент з традицією, постійне балансування між високим та низьким, мистецтвом та життям. Головний герой Жан-Батіст Гренуй керується в житті тільки феноменальними нюховими здібностями й, намагаючись оволодіти світовою досконалістю, нищить життя, здійснюючи серію вбивств. Одержимий ідеєю створення єдиного неповторного запаху ароматної колекції, що має стати шедевром парфумерного мистецтва, він стає мисливцем за запахами. В пошуках нової краси Жан-Батіст нищить красу молодих невинних дівчат, адже для його "жіночої есенції" потребувалось 25 вбивств. Геніальний митець ароматів є носієм зла, бо головна цінність життя – ідеальний аромат – заперечує будь-які моральні цінності, демонструючи збайдужіле до всього, окрім пристрасно-загостреного відчуття запахів. Не дивно, що таке буття поза моральнісною цариною на рівні несвідомих інстинктів П. Зюскінд називає "трупом", який жив "таким інтенсивним та спотвореним життям, як ніхто інший, хто живе у світі" [6, 156]. А тому парфумер протягом всього роману порівнюється автором з бактерією, кліщем, павуком, чудовиськом, але ніколи не визначається як людина. Жан-Батіст досягає бажаного ідеалу, а його досконалі парфуми, що мали стати вибухом всезагальної любові проявилися у похитливих оргіях, любовних збоченнях нестримної реалізації бажань багатотисячного натовпу.

Відтак, роман "Парфумер" розкриває наслідки абсолютизації мистецтва закладених романтичною традицією в неусвідомлену пульсацію енергії бажань як машинних процесів, натхнених шизофренічним інстинктом життя. А переосмислення фрейдівського лібідо Ж. Дельозом і Ф. Гваттарі зумовлює фундацію не психічного, а машинного несвідомого, декларуючи новий механічний пансексуалізм, відповідно до якого лібідо "заповнить соціальне поле несвідомими формами, галюцинує всю історію, зведе з розуму усі цивілізації" [5, 79]. Царина реалізованих бажань, на думку постмодерністів, має продуктивно творчий характер. Однак свобода, зосереджена у сфері бажань, ні в якому разі не контрольована, а відтак досить часто проявляється як сваволя, засвідчуючи рівноправність високого та низького, позитивного та негативного, елітарного та масового.

Властиво, за Ж. Батаєм ядро людської істоти становить негативізм – деструктивні прагнення руйнації, садизму, некрофільї. "Можна сказати, що Зло, – зауважує філософ, – будучи однією з форм життя, сутністю своєю пов'язане зі смертю, але при цьому дивним чином є основою людини. Людина приречена на Зло й повинна, у міру можливості, не сковувати себе межами розуму" [2, 28].

Отже, новоонтологічне розуміння людини за допомогою визначальних понять буття, існування, екзистенції замінюють суверенність (у цьому понятті зливаються значення верховної влади та вищої незалежності, проявляючись в необмеженій волі, силі, владі), трансгресії (переступання загальноприйнятих настанов соціокультурного буття, інтегрування по той бік обмежень і заборон) та гетерогенності (однорідній гомогенності розумності людської буттєвості протиставляється поле негідних, низьких, безчесних, насильницьких, брутальних явищ). Вона конститує реальність шокового порядку, оскільки їй іманентні афективні реакції різної інтенсивності, таке джерело енергії, що, на протиположності однорідності, породжує інеродне та цілком відмінне, необхідне для функціонування будь-якого суспільства. У сферу постмодерністського дискурсу переносяться такі характеристики людини, як влада та

сексуальність, тіло як джерело звільнення енергії. Теорія "звільнення бажань" виводить сексуальність з процесу виробництва (дискурсу, мови, бажання). Найвищою цінністю в людині проголошується потенціал, позаяк рушійна сила активності, навіть негативна, звільняє, на думку постмодерністів, від тотальності ідеологічних схем, чинить опір диктату логоцентризму. А своєрідна машинна концепція людини стосовно бажань продукує чистий, вибраний автоматично вибір, вільний від всіляких цілей.

Таким чином, ігрова свідомість сприймає культуру як симулякр і обігрує її, обумовлюючи зникнення реальності та заміну її системою симулякрів. У зв'язку з цим онтологічне розуміння естетичного смислу в якості небайдужого ставлення до світу, характерне для нової онтологічної парадигми в постмодерністському світобаченні, замінюється спокусами, бажаннями, грою з текстами, смислами, цінностями, що, пронизуючи життя, руйнують межі між ним та мистецтвом.

Традиційно прийняті естетичні категорії (гра, іронія, текст) набувають статусу загальнокультурних феноменів. Отже, новий образ культури вибудовується під впливом естетизації повсякденності, що передбачає розширення впливу естетичного на царину культури з характерною імпліцитністю етично-естетичної суперечності. А особливість проникнення естетичного в життєвий світ людини формує нове світовідчуття, пронизане такими властивими для постмодерну метафорами, як симулякр, спокуса (Ж.Бодрийяр), деструкція (Ж. Дерріда), бажання (Ж. Дельоз, Ф. Гваттарі), лабіринт (У. Еко), тощо. Вибудовуючись на іронічно-ігровій настанові, вони знищують універсальність загальнолюдських цінностей, призводять до роздвоєння свідомості і виправдовують витіснення моральних смислів у світі культури.

Використані джерела

1. Бадью А. Делез. "Шум бытия" / Ален Бадью ; [пер. с фр. Д. Скопина]. – М. : Фонд науч. исслед. "Прагматика культуры" ; Логос-Альтера, 2004. – 184 с.
2. Батай Ж. Литература и зло / Жорж Батай ; [пер. с фр. и коммент. Н. В. Бунтман и Е. Г. Домогацкой]. – М. : Изд-во МГУ, 1994. – 166 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр // Философия эпохи постмодерна. – Минск, 1996. – Режим доступа: <http://www.rus-lib.ru/book/30/eko/02/02-1/023-052.html>.
4. Дебор Г. Общество спектакля / Ги Дебор ; [пер. с фр. М. Якубович]. – М. : Лоуо (Радек), 2000. – 183 с. – (Політика).
5. Маньковская Н. Феномен постмодернизма : худож.-эстет. ракурс / Маньковская Н. Б. – М. ; СПб. : Центр гуманитар. инициатив ; Унив. кн., 2009. – 495 с. – (Серия "Письмена времени").
6. Зюскинд П. Парфюмер. История одного убийства / П. Зюскинд ; [пер. с нем. Э. В. Ветеровой]. – СПб. : Азбука, 1999. – 298 с.