



Творча гра та уява — найголовніше в житті письменника. Від того, як ми підживлюємо свою уяву, повністю залежить все, що ми пишемо і як пишемо. Юнг казав: «Рушійною стихією фантазії є гра, яка властива також і дитині. І як така вона здається несумісною зі стихією серйозної роботи. Але без ігор фантазії ще не народжувалася жодна творча праця».

РОЗДІЛ 1: НАТХНЕННЯ І ТВОРЧИЙ ПІДХІД ДО ЖИТТЯ

Найдивовижніший аспект творчості — це здатність вибудовувати образи, персонажів та сюжет нібито з нічого, здатність надихатися, причому так, щоби це натхнення призводило до появи слів на сторінці. Сам цей процес, на мою думку, є фантастичним за своєю суттю. Майже будь-що може стати для уяви сировиною, яка перетворюється на оповідь. Образ колібри на крилі, друкарська помилка в газетній статті, підслуханий уривок розмови, достопамятний рядок з роману. Якось моя дружина надкусила фрукт, який не їла з дитинства, і в ній прокинувся спогад про фруктові дерева на бабусиному подвір'ї. Вона усвідомила, що дуже давно не куштувала тих фруктів, і згадала, як була малою, а навколо росли плодіві дерева. До цього моменту вона багато років не згадувала про той садок, і враз посипалися розповіді про бабусю — ось так один укус відкрив скарбницю особистої історії.

«Натхнення» часто хибно визначають як початкову іскру чи іскри, що призводять до створення історії. Насправді це слово означає безперервний процес, який відбувається протягом усього розвитку конкретного художнього твору — безперервну серію одкровенень, зібраних воедино вашими підсвідомістю й свідомістю, що працюють у тандемі. Ці одкровення часто оформлюються як зв'язки між елементами історії. Прикладами можуть бути кардинальні пертурбації в сюжеті через зміну стосунків між двома персонажами, одкровення про те, яким має бути місце дії, або навіть просто усвідомлення, що одна сцена не потрібна, а слід натомість написати іншу. Або що жінка з пістолетом на початку історії насправді є подругою вашого головного героя-пінгвіна, і вони вже не вперше в цьому місці, а повертаються додому.



Для деяких письменників ці додаткові миттєві «осяяння» можуть ніколи не зрівнятися з тими моментами, коли історія відкрилася їм уперше — проте такі іскри цілком здатні перетворитися на стійку ланцюгову реакцію. Дійсно, письменникам зазвичай простіше розповідати про невтомне відточування техніки, про важку працю в поті чола й про довгий шлях, ніж про натхнення. Можливо, це природно. Для створення художнього тексту нам доводиться витратити багато днів на свого роду виснажливий марш-кидок. Натхнення не триває день у день так само, як не можна бути день у день безумно закоханим — шалено і бездонно. Але ядро нашої творчості визначається саме тим, яким чином проявляються ось такі моменти — коли ти течеш крізь світ, а світ тече крізь тебе.



Робочий простір
Семюела Делані
(Samuel Delany).
Задokumentував
Кайл Кессіді (Kyle
Cassidy), квітень
2009 року.

У цьому розділі я пропоную деякі етюди й міркування про натхнення та уяву. Думаю, цей матеріал може бути цілком корисним для вибудови здорового і продуктивного творчого життя. Читаючи, пам'ятайте, що ми тут відокремлюємо натхнення від самого акту письма лише заради того, щоб проаналізувати, як усе працює. Крім того, оскільки в цьому розділі ми обговорюємо деякі ключові аспекти вашої ідентичності як письменника, маю обов'язково застерегти: коли йдеться про вашу унікальність і особисту творчість, відкиньте все, що з вами не резонує, і використовуйте лише те, що має для вас сенс.

УЯВА ПОТРЕБУЄ ГРИ

У чудовій книзі «Пристрасна достовірна історія» Керол Блай (Carol Bly) запропонувала таку гіпотетичну ситуацію: Якось за вечерею дівчинка повідомляє батькам, що по сусідству оселилися ведмеді. За одним сценарієм батько каже (я перефразую): «Ведмеді? Не мели дурниць», — тобто просить доньку бути серйознішою. За іншим сценарієм батько каже: «Ведмеді? І скільки їх там? Може, ти вже знаєш, як кого звуть? Які у них хобі? У що ці ведмеді вдягнені?». І донька захоплено розповідає всі подробиці. Підтримка ідеї про те, що поруч тепер оселилися ведмеді, спонукає до творчої гри, розвитку та зміцнення уяви — батько створив для доньки нагоду повправлятися в оповіданні історій. Також цей приклад демонструє, як творча гра виконує комунікативну функцію. Хоча я знаю, що йдеться про вигаданого персонажа, мені шкода ту дівчинку, чий батько не бачить, що вона просто хоче з ним поспілкуватися — щось збудувати разом. (І тут уже приховалася окрема історія.)

Коли підросла моя падчерка, ведмеді посіли поважне місце в нашому домі, уособивши трикстерський аспект нашого спільного життя. Я активно згодовував їй усіляке таке, що можна назвати лише небилицями або творчими вигадками. Наприклад, вона знаходила під подушкою листа не від зубної феї, а від феї «жаб'ячої» — з парою китайських монет у конверті. У листі жаба вибачалася, що не має під рукою американської валюти, і скаржилася, що обмінний курс на зуби нині зовсім не вигідний.

Зрештою, мала вирішила мені помститися. Вона знала, що я — агностик — намагаюся якнайбільше дізнатися про юдейську віру її матері. Тож напередодні наших перших спільних свят дівчинка розповіла мені всю правду про славного і величного

У своїй книзі Блай також заглиблюється в більш практичні теми, як-от етика персонажів і те, як вона повинна керувати їхніми діями.



Джеремі Зерфосс (Jeremy Zerfass).
«Три психоделічні ведмеді».

НАСТУПНІ СТОРІНКИ
Ріккі Дюкорне (Rikki Ducornet).
«Муза».



I think our species is wired to tell stories, just as we are wired to be curious, Loving, playful. We tumble into the world with this extraordinary thing: a creative imagination. And it is erotic—inspired by the breath of life. In other words, the impulse to create, is like the impulse to breathe. (Did you know that people who have been shut down often have trouble breathing?)

The imagination is often distrusted and feared—so much as it is misunderstood. Perhaps because it mirrors the world's mutability. It is supremely restless. It does not accept things as they "are." It is impatient with received ideas. In this way it is subversive. When the child asks "why" (the first great

☆ COSMOGONIC QUESTION ☆

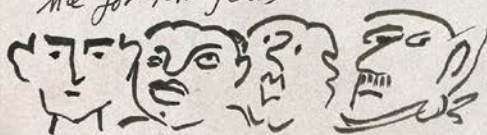
and the parent says "Because I say so." that child has been betrayed. Perhaps we all carry a thorn from Kaspar Hauser's stolen crown. Perhaps we have all been betrayed somehow. Somehow compromised. Writing is a place to reclaim the initial impulse, to ask all the questions, to EXPLORE THE MYSTERIES OF BEING and BECOMING. Writing is a great adventure.

23

The fact that the adventure is often lonely doesn't mean it is narcissistic — a common (and lethal!) mis-understanding. The beautiful paradox of art is that what is a private journey is released to the world where it enters into the fabric of other lives.



At least, this is how I see it. Which means I am not interested in writing a book that has already been written. I want my book to teach me how to see the world differently. I want it to ask me vital questions, questions I never dreamed of asking. A novel is a great excuse to investigate things one knows all too little about. Sometimes a book will stimulate a series of VIBRANT DREAMS. Sometimes a book will be ENGENDERED BY A DREAM. My first novel was precipitated by a dream of such power it sustained me for ten years and enabled me to write four novels in that time.



CHARACTERS have a way of intruding and demanding their OWN Book! When that happens, you are IN LUCK! YOU ARE IN GOOD HANDS!

I HAVE NO "SYSTEM" other than never taking the easy way out, not writing a book that bores me — not for an instant!; above all: WRITING A book I WANT TO READ! Taking the path that has not been taken, seeing each book as A RIDDLE TO BE SOLVED, A RIDDLE and A

REVELATION!

My WATCHWORDS ARE, HAVE ALWAYS been and will always be:

Rigor + Imagination

Rikki Ducornet

«ханукального ведмедя». Я переповів ці «факти» рабину з синагоги, куди ходить моя дружина, — і вже він мені повідомив, що дівчинка просто «розвела» мене всім на вітуху. Я зовсім не розсердився — навпаки, був вражений якістю її фантазій. Її бурхлива уява проявлялася у багатьох інших чудових ситуаціях. Одного разу в парку вона вказала на тхора і сказала: «Довга миша». І я не знав, чи жартує вона, чи намагається знайти якнайкращий опис для невідомої їй тварини, — але вже не сумнівався, що ця репліка колись впишеться в якусь історію.

Також ми з нею час від часу свідомо об'єднувалися для творчої діяльності. Одного разу, коли до неї прийшли друзі, я звелів: «Не забудь розшукати ігуану й нагодувати її!» У нас не було ігуани, але це не завадило Ерін зрозуміти натяк і шукати ту істоту по всьому будинку, на превеликий подив її друзів. Пізніше я став удавати, що нас переслідує привид тепер уже мертвої ігуани — логічне продовження сюжету, подумали ми: самим нам не страшно, а інші можуть і потерпіти. Привид



Івіца Стеванович
(Ivica Stevanovic).
«Привид ігуани».

ігуани і ханукальний ведмідь застрягли в моїй голові на більш ніж десять років. Пізніше ці персонажі заповзли до повісті «Комодо» та науково-фантастичної саги «Щоденники доктора Мормека», що охоплює цілу галактику, де фігурують величезні ведмеді-зомбі та вид великих розумних ящірок, які стрибають між вимірами.

Коли уява не обтяжена необхідністю втілюватися в слова на папері, вона часто постає як своєрідна форма любові та взаємодопомоги між людьми — грайлива, щедра і трансформативна. Найкращі літературні твори часто живляться саме цим невидимим двигуном, що гуде, муркоче і зітхає в надрах нашої повсякденності.

Саме це мерехтіння або тріпотіння, що лежить в основі гарних історій, вдихає в них життя. І саме цей рух — завжди різний, завжди непередбачуваний — робить

кожну історію унікальною. Що більше ми випускаємо його у своє життя — то краще, і що менше ми ставимося до всього цього як до пустих вигадок — то більше збагачуємося. У цілком реальному сенсі всю світову історію можна представити як безперервну битву між добрими й поганими фантазіями — і в результаті те життя, яке ми створили тут, на Землі, є водночас жалюгідним і величним. Наші вигадки та наші історії існують абсолютно реально у цьому ширшому контексті — й іноді ми відчуваємо, що нам потрібно звільнитися від чужих фантазій, щоб на передній план вийшла гра нашої власної унікальної уяви.

Можливо, саме через те, що сила і вплив уяви насправді перевершують те, що ми зазвичай думаємо, наше ставлення до неї іноді буває двоїтим. Візьмімо лише один приклад зі світових культур: у середньовічній Європі уяву часто асоціювали з органами чуття і вважали, що вона є однією зі сполучних ланок між людиною і твариною. Католицька церква вважала, що уява є лише механізмом для запам'ятовування та засвоєння божественних слів Святого Письма — нижчою розумовою діяльністю. Фантастичних звірів, як правило, зображали в контексті раю та пекла, як ми бачимо в ілюстрованих манускриптах. Поява гротесків — зухвалих босхівських образів, які зазвичай створювали зі срібла та золота — можливо, дещо підсилила елемент гри і, відповідно, послабила релігійний підтекст, але не вивела уяву з її (блаженної) звичної колії.

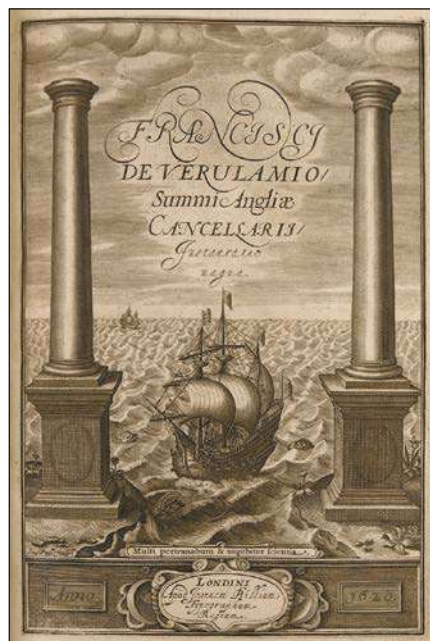
Лише в епоху Відродження уяву стали пов'язувати з інтелектом, частково — через так звані «філософські повісті» (*contes philosophiques*). Засновані на працях Френсиса Бекона та Йоганна Кеплера, ці історії використовували фантазію для ілюстрації моделі всесвіту, створеної Коперником. Зазвичай вони мали форму уявної подорожі або сновидіння й дозволяли описати нездійсненну в інший спосіб мандрівку Сонячною системою або вглиб надр Землі. Наприклад, «Сомніум» Кеплера — це трактат про рух планет, стилізований під фантастичну історію про сина відьми, якого демони перенесли на Місяць.

У наш час на уяву впливають найрізноманітніші сили. Сучасні ідеали функціональності й тенденція до бездоганного дизайну в технологіях спираються на дуже людське прагнення до досконалості й дають нам ілюзію її досягнення (що, за іронією долі, виглядає як суцільне розлюднення). У такому середовищі деякі письменники переосмислюють свої інстинкти і знецінюють відчуття гри, яке пронизує собою творчість: «Ця антикварна лампа Тіффані повинна давати світло негайно, ще до того, як я вкручу лампочку і увімкну її в розетку, інакше вона нічого не варта». У кращому випадку уява може сприйматися як гарячий спалах блискавки без жодної реальної ваги чи



«Вуста пекла» з «Часослова Катерини Клевської» (бл. 1440).

Титульна сторінка книги Френсиса Бекона «*Novum Organum Scientiarum*», або «Нове знаряддя науки» (1620).





Інтерпретація
«Аліси в Дивокраї»
авторства Джона
Кулгартта (John
Coulthart) (2010).

НАВПРОТИ
Підсвічені монстри
на полях Латрел-
льського Псалтиря,
колекція Британ-
ської бібліотеки (бл.
1325–1335).

Проста структура
спроб і невдач
головного героя
у трьох актах, яка
стала підходом,
схожим на розфар-
бовування картин
за номерами.

впливу — а не як джерело спалаху. А в найгіршому випадку її геть відкидають як несерйозну і марну трату часу без жодного сенсу в реальному житті.

Я можу частково зрозуміти причини цього ставлення. Творча гра апелює до аспекту уяви, який важко виміряти. Вона вносить ще один рівень невизначеності у справу, і так наскрізь суб'єктивну. Усвідомлення цієї істини може спричинити дискомфорт як у письменника, так і в читача. Світ хоче вірити, що головними запоруками успіху є майстерність і вправність, наполегливість і працьовитість. На цю тему існує повчальна історія про двох письменників. Один із них мав блискучу уяву, а інший — трохи мен-

шу, зате більше завзяття і драйву. Тож Більший зазнав невдачі, а Менший зробив успішну кар'єру. Після цього ми рідко обговорюємо долю Більшого (і його можливі втрати на шляху) — хіба що в контексті легкого жалю до тих, хто не зумів дорости до такого рівня. Можливо, тому, що кожен боїться сам виявитися таким невдахою. Або, можливо, тому, що іноді ми дивимося на навислу над нами тінь власної уяви в протилежному кутку кімнати і розуміємо, що не здатні впоратися з усіма іноді неприємними речами, які вона може нам принести. (У світі повно людей, які мають надто багату уяву лише через те, що у всіх інших вона надто бідна).

У тезах про незрілість і легковажність «гри» закладена ідея про те, що всі творчі процеси (подібно до бізнесових) мають бути ефективними, вчасними, лінійними, організованими і легко піддаватися узагальненню. «Коли щось не є надійним засобом для досягнення певної мети, то це, мабуть, марнування часу». У найгірших підручниках з літературної творчості ці методики втілені в якихось стандартних планах сюжету на сім пунктів та інших простих схемках — а не у вигляді вправ, які заохочували б органічний розвиток вашого власного підходу. Можливо, така схематизація є виявом страху перед тотальною невизначеністю, яка панує у світі уяви, — люди потребують чітких правил, за допомогою яких можна розуміти всесвіт.

Також цей підхід не означає, що ханукальний ведмідь або ігуана-привид обов'язково мають якусь творчу цінність. «Ведмеді — це просто ведмеді. Ігуани мають бути справжніми». Ігуана не окреслює весь сюжет. І все-таки вона окреслює принаймні початок сюжету, бо ж творчий процес може початися будь-де і виглядати як завгодно. Структура оповіді може вирости з обрисів континенту на дні кавового горнятка так само легко, як і з прочитаної похапцем газетної статті про героїчний вчинок. Найважливіше — дозволити своїй підсвідомості долучитися до гри, яка згодом веде до формування зв'язків, необхідних для створення наративу.

ФАНТАСТИЧНЕ Й УЯВНЕ

Коли ми намагаємося визначати цінність «фентезі» та «наукової фантастики» — видів художньої літератури, що досі сприймаються як такі, де задум і декорація важливіші за персонажа, — нас не відпускає відчуття, що уява є чимось «легковажним». І це відчуття тісно пов'язане з настановами суспільства про те, що заведено називати «серйозними справами», а що — «пустощами». Письменники-фантасти — як-от Урсула К. Ле Гуїн, Хорхе Луїс Борхес та Італо Кальвіно — вміють нерозривно й невимушено переплітати гру з дослідженням складних інтелектуальних концепцій, але цей аспект їхньої творчості часто ігнорують у рецензіях — можливо, тому, що певні речі здаються вторинними, коли йдеться про «суть» гарної фантастики. А насправді ж саме вони є базовими, ключовими і невід'ємними.

У підтексті таких підходів ховається слово «легковажний», а також припущення, що польоти фантазії не мають прив'язки до реальності — прив'язки, яку дехто вважає конче необхідною. Однак абсолютно непрактичні фантастичні «документи» на кшталт славнозвісного «Codex Seraphinianus» (створеного Луїджі Серафіні у 1970-х роках), таємничого «Рукопису Войнича» XV століття чи дивовижних образів на картинах із серії «Іконоборець» письменника і художника Річарда А. Кірка (Richard A. Kirk) — всі вони мають якусь таємничу самоцінність незалежно від того, що ми насправді можемо з них почерпнути. «Аліса у Дивокраї» Льюїса Керрола може містити, а може й не містити важливих життєвих уроків, але це не ніяк не стосується математичної точності, з якою проявляється її легковажність. Як зазначає австралійська письменниця Ліза Л. Ганнетт (Lisa L. Hannett), «"легковажне" читання так само важливе, як творча гра. Читання заради розваги, читання, щоб підживлювати свою уяву, читання, щоб насолоджуватися дитячим дивом від перебування десь не тут».

Незалежно від того, чи прийняв їх мейнстрим (як «Алісу»), чи вони залишилися на маргінесі (як «Codex»), ці твори — серед найкращих зразків чистої гри уяви у жанрі фентезі. «Codex» являє собою енциклопедію зображень і текстів вигаданого світу, написану вигаданою мовою, — а отже, вона не має жодної практичної цінності. «Рукопис Войнича» (теж написаний мовою, яку ніхто не зміг розшифрувати) містить ботанічні й астрологічні розділи, явно фантастичні — незалежно від того, якою є справжня мета створення цього документа. Він теж існує лише заради самого себе. Серія Кірка «Іконоборець» має, можливо, трохи більший практичний сенс — але зовсім трішки. Йдеться про дивний альтернативний всесвіт, де мова виражена через складні образи. В результаті навіть найпростіші комунікації займають тижні; і, оскільки учасники «говорять» у різних стилях, порозуміння в кращому випадку рудиментарне, а іноді через те, що якась картина викривила закладену в неї



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

