

Семека Е.С. Типологические схемы четырёх- и восьмичленных моделей мира // III летняя школа по вторичным моделирующим системам. Тезисы. Тарту: Тартуский гос. ун-т, 1968. С. 137–147.

Степанов Н.А. Лирика Пушкина. Очерки и этюды. М.: Худ. лит., 1974. 368 с.

Томашевский Б.В. О стихе. Статьи. Л.: Прибой, 1929. 328 с.

Тюлина Е.В. Храм, мир, текст: вастувидья в традиции пуран. М.: Вост. лит., 2010. 255 с.

Универсальная топология процессов генезиса и самоорганизации: от числовых моделей бытия к секторальной модели освоения пространства: Монография / Д.В. Денисов, М.Ю. Журавлев, Н.Ю. Медведева [и др.]; под общ. ред. Д.В. Денисова. Самара: «Слово», 2022. 320 с.

**А.И. Демина**

ассистент кафедры философии,

Самарский национальный исследовательский университет

имени академика С.П. Королева

г. Самара, Российская Федерация

E-mail: ademina83@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6054-9255>

## **Семиотика творчества: образ творения в произведениях Нила Стивенсона**

**Аннотация:** В статье кратко излагаются основные положения семиотической интерпретации теории творчества: обозначаются онтологические и методологические границы исследования творчества, ставится вопрос об источнике творчества, об общих основаниях познания и творчества, об общности закономерностей всяких видов творческой деятельности. Предлагается рабочее определение творчества как трансформации того или иного семиотического правила на уровне чувственного восприятия, рассудка или разума. Семиотические аспекты творчества иллюстрируются несколькими примерами из романа Нила Стивенсона «Падение, или Додж в аду».

**Ключевые слова:** семиотика творчества, знак, П.К. Энгельмейер, Фр. Дессауэр, Н. Стивенсон.

**Благодарности:** Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-011-00462 А «Философия техники Фридриха Дессауэра: эпистемология и антропология реалистской теории творчества».

Онтологическая и методологическая рамка исследования творчества задается: платонистской онтологией, разрабатываемой в XX веке применительно к технике и творчеству в целом немецким философом техники Фридрихом Дессауэром, общей семиотикой Ч.С. Пирса и У. Морриса, кантианской трансцендентальной схемой познания, включающей чувственное восприятие, рассудок и разум, общей теорией творчества П.К. Энгельмейера, сформулированной в теории «трехакта», теорией деятельности советского философа культуры М.С. Кагана. Остановимся кратко на каждом из названных пунктов.

Во-первых, творчество определяется как деятельность. В самом общем виде творческую деятельность можно определить как деятельность по созданию нового. Соответственно, следует понять, что мы имеем в виду, когда говорим деятельность, и когда говорим новое.

М.С. Каган определяет деятельность как «активность субъекта, направленную на объекты или на других субъектов» (Каган 1974, с. 43), где активность понимается как специфически человеческая форма биосоциального поведения – свойственного живой материи внутренне детерминированного движения. Каган выделяет пять видов деятельности: преобразовательную, познавательную, ценностно-ориентационную, коммуникативную и художественную. По его мнению, каждый из этих видов деятельности может носить творческий, продуктивный или механический, репродуктивный характер. Автор первой систематической теории творчества, русский философ-неокантианец Петр Клементьевич Энгельмейер говорит о двух наиболее общих видах деятельности как о двух способах взаимодействия человека и мира: объективирующей и субъективирующей деятельности: «под субъективирующей деятельностью мы разумеем такую, которую человек приспособливает свое «я» к внешним условиям. Наоборот, объективирующей мы называем такую деятельность, при которой внешние условия, окружающее, приспособляются к требованиям нашего «я»» (Энгельмейер 2010, с. 18). Под субъективацией Энгельмейер в первую очередь понимает познание, под объективацией – творчество. В семиотических терминах субъективация есть рецепция знака, объективация – проекция.

Нам важно, что творчество как деятельность есть система, включающая субъект, процесс и объект (продукт) творчества, творчество связано с познанием как типом деятельности.

Перейдем к связи познания и деятельности. Мы опираемся на традиционную схему познания, идущую от Николая Кузанского и наиболее разработанную Кантом, согласно которой в познании выделяются три уровня: чувственное восприятие, рассудок как логико-грамматическая система, система языка и разум как инстанция связи рассудка и чувственного восприятия. Очень условно и схематически говоря, процесс познания движется по направлению от чувственного восприятия, в котором субъект вступает во взаимодействие со средой, обрабатывает входящие сигналы, которые даны ему как объекты внешнего мира, к рассудку – логическим операциям с образами восприятия, формированию понятий, и наконец, к разуму – формированию связей между объектами и понятиями, построению теорий о мире и о самом себе, формированию целостной картины мира и себя. Энгельмейер в своей теории творчества показал, что творческая, объективирующая, проективная деятельность включает в себя три этапа, которые соотносятся с тремя уровнями познания. Энгельмейер называет эти три этапа трёхактом. Движение по ступеням трёхакта в процессе изобретения идет в обратном процессе познания направлении: там, где заканчивается акт познания, через интуицию как пересборку опыта, начинается акт творчества. Первый акт – акт интуиции и желания – происходит в разуме, где недискурсивным, нерассудочным путем зарождаются новые идеи, концепты, фантазмы. Второй акт – разработка схемы, плана, конструкции – продукт работы рассудка. Третий акт – акт исполнения, воплощения, обработки – производит новые объекты, принадлежащие чувственно воспринимаемой действительности. Эти новые объекты, воплощаясь, становясь частью действительности, входят как артефакты в общее тело культуры, становятся знаками, объектами рецепции, таким образом, замыкая полный семиотический круг.

Теория трехакта Энгельмейера дает универсальную схему описания творческого процесса. Однако ее недостаточно для прояснения вопроса об источниках творчества. Каким образом возможно новое, откуда оно возникает? Два традиционных способа ответа на этот вопрос хорошо обозначены Андреем Николаевичем Павленко через противопоставление понятий креативности и порождения (генезиса), где креативность базируется на христианской концепции божественного творения из ничего, а порождение есть берущая в античности начало традиция представления о сотворении мира из хаоса, из предзаданных элементов (Pavlenko 2022).

Как кантианец, Энгельмейер отвечает на вопрос об источнике нового через понятие опыта, суммы памяти субъекта, которая пересобирается в творческом акте. Кантианский коперниканский поворот в теории познания приводит к тому, что мы не можем сказать что-либо о том, каков мир сам по себе, вне нашего сознания, и мы можем лишь исследовать структуры нашего познающего ума. XX век после лингвистического поворота показал, что мы ограничены в нашем знании еще сильнее, поскольку структуры ума всегда выражены в том или ином языке. После Пирса можно констатировать, что действительность доступна нам в знаковой форме. Знак понимается предельно широко как то, что осуществляет функцию обозначения. Язык понимается как система знаков, знаковый процесс – семиозис, в котором с необходимостью действует три группы правил: прагматические, синтаксические и семантические. Прагматика есть навык распознавания чего-либо в качестве знака, синтактика описывает правила образования и преобразования знаков, семантика есть правила связи знака с тем, на что он указывает (Моррис 1982). Всякая деятельность, осуществляемая человеком, в своей основе сводится к операциям со знаками: рецептивного либо проективного характера.

Отвечая на вопрос о том, что такое новое и откуда оно возникает, мы выдвигаем гипотезу, что новое возникает в человеческой деятельности в результате сдвига, трансформации того или иного семиотического правила на одном из уровней: чувственного восприятия, рассудка или разума.

Условие возможности подобной трансформации мы находим в неоплатонистской концепции «четвертого царства», принадлежащей Фридриху Дессауэру. Человек в актах познания и творчества постоянно сдвигает границы познаваемого и непознаваемого, возможного и невозможного, тем самым – потенциального и актуального. Будучи теологом, Дессауэр использует понятие творения для обозначения динамического характера космического порядка, который не ограничивается чувственно доступными «телесными субстанциями», но включает в себя «потенциальную часть»: «существенно большую сферу латентных, то есть скрытых, еще не реализованных образов, которые посредством человеческой деятельности переносятся, “высвобождаются” к реальному существованию» (Дессауэр 2017, с. 107). Эту потенциальную часть Дессауэр называет четвертым царством, которое содержит в себе все предустановленные формы технических решений, которые человек извлекает в акте творчества посредством озарения, интуиции, решая ту или иную проблему, то есть реализуя ту или иную потребность. Дессауэр продолжает традицию понимания космоса как объективно существующего порядка, умопостигаемых правил, извлекаемых человеком. Эти правила даны нам как законы природы (речь идет о законах не только физического мира), знание о которых постоянно расширяется. В самом общем виде эти правила могут быть сведены к трем группам правил семиозиса – прагматическим, семантическим и синтаксическим.

На уровне разума прагматическое правило проективного семиозиса есть навык интуиции, пересборки имеющегося опыта, его трансформация влечёт наиболее существенные изменения для содержания и форм деятельности; синтаксическое правило – это способ комбинирования идей, мыслей, его трансформация приводит, как правило, к новой догадке или гипотезе; семантическое правило – это способ выражения идей, его пластичность позволяет возникнуть новому в виде озарения, прозрения, образа, фантазма, – того, что в техническом творчестве обозначается в качестве «изобретения».

На уровне рассудка прагматическое правило проективного семиозиса есть навык употребления логико-грамматических схем или языков для выражения изобретения, его трансформация подразумевает экстенсивное расширение знаковой системы относительно среды, сдвиг границ выразимого. Синтаксическое правило – это способ построения (образования и преобразования) предложений и текстов в среде рассудка, его трансформация связана с увеличением известного количества правил комбинирования элементов, влекущего новые смыслы. Семантическое правило – это связывание в акте

референции синтаксических мест (смыслов) и объектов; как правило, создание нового смысла влечёт появление нового конструктивного значения.

На уровне исполнения прагматическое правило проективного семиозиса есть навык обращения с физическими предметами, «техне» в исходном значении этого термина, его трансформация подразумевает новые умения. Синтаксическое правило проективного семиозиса – это правило следования (причинения) в физически детерминированном универсуме, новое здесь представляет собой создание новых технологий как новых «технических объектов во времени». Семантическое правило – это правило, позволяющее из следования получать новые физически воспринимаемые объекты, трансформация этого правила умножает число артефактов.

Минимальная структура творческого акта как порождения нового включает в себя три ступени, каждая из которых определяется собственным прагматическим, синтаксическим и семантическим правилом. Новое как таковое представляет собой изменение, связанное с ростом сложности прагматического, синтаксического либо семантического измерения семиозиса.

Научная фантастика в лучших своих образцах дает нам примеры художественной рефлексии не только над путями развития технического творчества и социальными последствиями этого развития, но и вбирает в себя традицию поэтологического романа XX века, рефлексировав над основаниями художественного творчества и творчества в целом. В своем докладе на Пятых Лемовских чтениях я приводила примеры тематизации творческих стратегий в романах Уильяма Гибсона, Дэна Симмонса, Роберта Желязны, Джефа Нуна и братьев Стругацких (Демина 2020). Этот список может быть расширен, а также дополнен многочисленными примерами научно-фантастической рефлексии научного и технического творчества. В частности, выберем в качестве примера изображение в научно-фантастическом романе того, как создается мир. Его можно назвать виртуальным, но только отчасти. Обратимся к творчеству Нила Стивенсона, который в последнее время вышел на пик актуальности благодаря действиям Марка Цукерберга – переименование компании в «Мета» и программного заявления о создании метаверса. Понятие метаверса как виртуальной вселенной появляется в романе Стивенсона «Лавина», и Стивенсон в целом довольно много посвящает описанию виртуального мира. Роман 2019 года «Падение, или Додж в аду» является продолжением вселенной, описанной в романе 2011 г. «Вирус «REAMDE»», в сюжете которого значительную роль играет виртуальный мир многопользовательской компьютерной игры.

В «Падении» Стивенсон обращается к популярной в последнее время теме цифрового посмертия (одним из первых к этой теме обращается Филип Дик в романе «Убик») – попыткам обрести бессмертие при помощи сканирования мозга (коннектома). Утративший физическое тело и существующий только в виде оцифрованного коннектома герой – Додж (который, как мы знаем из «Вируса «REAMDE»», является создателем виртуального мира компьютерной игры «Г' Эрра») – создает вселенную и самого себя в ней. Описание этого процесса Стивенсоном позволяет нам использовать его в качестве примера творчества как семиотической деятельности.

Во-первых, вопрос об источнике творчества. Герой-творец у Стивенсона теряет память о предыдущей жизни, ему приходится создавать все (и мир, и себя) как бы с нуля, однако не из ничего. Творение происходит из хаоса – шума, ряби, неоформленных квалиа: «только зрительные и слуховые помехи, шипение и рябь, которые возникали и пропадали без всякой закономерности» (Стивенсон 2020, с. 326).

Первым актом творчества оказывается структурирование восприятия – обнаружение порядка, правила в хаосе, закономерности, узнавание последовательности, то есть включение прагматического правила – отделение сигнала от шума: «Просто он узнал в себе последовательность отклика... Чувства сменялись в определенной последовательности. Он научился узнавать последовательность» (Стивенсон 2020, с. 326); «Затем нечто произошло с удивительной на фоне всего прежнего быстротой, а именно:

мысли о бороздках, рытвинах и колеях его сознания сошлись с пятнышком несовсем-такого-как-остальное. То, что из этого получилось, он мог созерцать, ощущать и исследовать довольно долго, прежде чем оно рассыпалось на мельтешение точек, из которых возникло. Однако накатила следующая волна, и он вновь различил то же самое или по крайней мере отблеск того же самого. А может, он каждый раз воссоздавал это заново... Не важно. Он видел это несколько, потом много раз. У того, что он видел, были свойства»; «А через некоторое время шипение и рев как-то странно к нему воззвали. Так же как он научился видеть форму в волнах мерцающей ряби, он начал вычленять моменты шума и собирать их в узнаваемую последовательность. Они выстраивались один за другим не так, как точки сгущались в зримый предмет, однако, освоив трюк, он научился нанизывать их вместе. Нанизанные звуки обладали не меньшим смыслом, чем предмет, на который он взирал. То был лист. Способность собирать пятнышки в то, что можно удержать взором, и соединять фрагменты шума в узнаваемые последовательности нарастала сперва медленно, потом с непомерной быстротой» (Стивенсон 2020, с. 327-328).

Освоение прагматического правила приводит к постепенному созданию из хаоса квалиа целостных форм восприятий объектов – листьев, которые влекут за собой создание других, связанных с ними объектов – веток, деревьев, групп деревьев, земли. Освоение прагматического правила также неизбежно влечет за собой возникновение семантики как соотнесения групп последовательностей – то есть акустического знака и визуального восприятия, а также синтаксиса как связи знаков – появление из понятия листа понятия дерева, из нескольких деревьев – понятия леса, парка, улицы: «Он организовал листья в более крупные структуры, тоже листоподобные. То были ветки. Ветки можно было составить в деревья, и сделать столько деревьев, сколько он пожелает, и расположить их, как пожелает: произвольно, что составляло нечто под названием лес, редко (это был парк) либо ровными рядами (улица)» (Стивенсон 2020, с. 329).

В описании процесса творчества у Стивенсона отчетливо прослеживается семиотический круг: от рецепции к проекции и снова к рецепции: «Поначалу лист приходилось всякий раз выстраивать заново, но теперь предметы возникали без его приказа, и он наткнулся на них уже готовые. Он заново открывал вещи, которые сам создал и организовал <...> Давая вещам имена, он получал над ними власть» (Стивенсон 2020, с. 330). Тема творчества через власть имени подробно разрабатывается Тедом Чаном в рассказе «72 буквы» - новой версии истории о Големе.

Созданный героем мир находится в его власти, но эта власть ограничена правилами – законами, которым подчиняются вещи в силу их упорядоченности: «Листья падали на землю. Он не знал, почему так происходит. Быть листом значило падать» (Стивенсон 2020, с. 330); «Однако законы места – законы, которые он сам установил неустанным созиданием и улучшением, - запрещали упавшим листьям перемещаться» (Стивенсон 2020, с. 333).

Нарушать законы означает возвращаться к хаосу, нарушать связность мира и таким образом выходить из иллюзии его реальности и неизменности. Проблема связности мира подробно проработана Станиславом Лемом в рассказе «Робинзонады» из сборника «Абсолютная пустота». Стивенсон также поднимает проблему другого наблюдателя, населяя созданный Доджем мир множеством других душ – оставшихся без тела сознаний. Каждая из этих душ потенциально обладает способностью к творению собственного мира, но попав в уже созданный, оказывается избавлена от мук творчества: «Они жаждут ощутить что-нибудь, кроме хаоса, но не умеют вызвать ощущения из шума. Так пусть мучатся много эонов, как он, пусть осваивают умение извлекать из хаоса красивые целостные вещи. Почему они этого не делают? Потому что в этом нет нужды. Если бы он в начале нашел мир другого умершего и сумел туда вселиться, он бы поступил ровно как они и радовался. Однако ничего такого ему доступно не было, а значит, оставалось лишь страдать и учиться» (Стивенсон 2020, с. 363).

Способность к творческому преобразованию мира становится критерием различения населяющих загробный мир душ, обладающие ею в наибольшей степени составляют божественный пантеон. Чем больше душ населяют мир и воспринимают его как связанное упорядоченное целое, тем сложнее оказывается его создателю нарушать это целое, внося в него какие-либо изменения: «В одиночестве он волен менять что угодно – надо лишь вообразить желаемый результат. На глазах у других душ все сложнее. Видимо, любая перемена – например, строительство башни – производит соответствующие перемены в умах всех наблюдающих душ. А души сильны сами по себе и обладают некоторой инерцией, особенно когда должны согласно увидеть создаваемое со множества разных точек зрения. Все в мире связано узами, которые необходимо разорвать, прежде чем произвести перемены, и узы эти плетутся восприятием душ» (Стивенсон 2020, с. 411).

Приведенные примеры демонстрируют, что создание мира в романе Нила Стивенсона происходит по законам, описываемым средствами семиотики, что может служить иллюстрацией определения творчества как проективной семиотической деятельности, в результате которой происходит трансформация прагматического, синтаксического или семантического правила чувственного восприятия, рассудка или разума и возникают либо новые объекты материальной действительности, либо новые понятия, новые способы сочетания знаков, новые идеи, концепты, фантазмы.

#### **Источники фактического материала**

Стивенсон Н. Падение, или Додж в аду. Книга первая. М.: Эксмо, 2020.

#### **Библиографический список**

Pavlenko A. (2022) Creativity as a Technology. In: Bylieva D., Nordmann A. (eds) Technology, Innovation and Creativity in Digital Society. PCSF 2021. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 345. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-89708-6\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-030-89708-6_4)

Демина А.И. Стратегии творчества как сюжет научной фантастики // Пятые Лемовские чтения: сб. материалов Международной научной конференции памяти Станислава Лема / отв. ред. А.Ю. Нестеров. – Самара: Самарская гуманитарная академия, 2020. – 466 с. – С. 211-219.

Каган М.С. Человеческая деятельность. (Опыт системного анализа). – М.: Политиздат, 1974. – 328 с.

Моррис Ч.У. Основания теории знаков // Семиотика. Сборник переводов. Под ред. Ю.С. Степанова. – М.: Радуга, 1983. – С.37-89.

Энгельмейер П.К. Теория творчества. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. – 208 с.

**А.В. Думов**

Государственный академический университет гуманитарных наук,  
философский факультет, магистрант (г. Москва)

**В.И. Кудашов**

Сибирский федеральный университет, Гуманитарный институт,  
кафедра философии, заведующий кафедрой (г. Красноярск)

### **«Новая космогония» Лема о взаимоотношениях философии и науки**

**Аннотация:** Рассматривается тот образ взаимоотношений философии и науки, который формируется в рамках осмысления достижений мысли Аристидиса Ахеропулоса физиком