

## **ЧАСТИНА 1**

### **ТВОРЧИСТЬ/КРЕАТИВНІСТЬ: ОСНОВНІ ТЕОРІЇ ТА МЕХАНІЗМИ**

#### **Історія дослідження природи творчості в різних наукових парадигмах**

Розуміння творчості та її критеріїв має історичний характер і залежить від домінуючого стилю філософського мислення. Раціональні підстави творчості сформували класичну концепцію творчості, в якій творчість трактується з позицій загальних категорій, а вчення про творче буття є вченням про буття пошуків загального, необхідного і закономірного. У межах класичної традиції творчість визначено як діяльність, якій властива ознака результативної новизни, тому основним і універсальним критерієм творчості в класичній філософії виступає новизна.

Сучасне розуміння реальності як реальності постійних змін і безперервних інновацій стає основою іншого розуміння феномену творчості, бажання вирватися з парадигми класичного філософствування.

Творчість у неklasичних концепціях трактується як протилежність механічному раціоналізму, де місце розуму займає воля, інтуїція, інстинкти та ін. Некласичні філософські концепції творчості вбачають новизну як критеріальну характеристику творчості не в результаті діяльності, а в процесуальності творчості, що розкривається за допомогою таких понять, як тривалість, міжсуб'єктність, поліфонічність, багатоплановість, міжпарадигмальність та ін. Крім того, в неklasичній традиції процес творчості і його результати доповнюються антропологічним і соціальним вимірами.

Зміни в розумінні феномена творчості в некласичній концепції пов'язані, насамперед, з розумінням реальності в її процесуальності, русі, становленні, здебільшого пов'язані з сферою конструювання реальності і ролі людини як суб'єкта цього конструювання.

Творчість найбільш універсальна з універсальних сутностей (А. Уайтхед «Процес і реальність») [див. Кобляков]. У кожен епоху зміст творчості був різним, він визначався суттю епохи і її межами, обмеженнями. Загальної теорії творчості на сьогоднішній день немає, як немає і єдності в трактуванні понять «творчість», «креативність», «творче мислення» [Петров, Петрова].

Синонімічність слів «творчість» і «креативність» в сучасній українській мові не викликає сумнівів. Рівнозначність і тотожність фіксується в науковій літературі [порівн., наприклад Князева, Курдюмов 2002, с. 191-276]. Синонімічність цих слів виникає не тільки через те, що останнє є калька з англійської (*creative* – творчий), але є більш глибокі, смислові взаємозв'язки сучасних уявлень про божественну креативність.

Примітно, що в різних мовах протягом століть слова, що походять від латинського *creare* (створювати, творити), вказували, насамперед, на божественний, тобто незбагненний для людини, акт створення світу. Звичайний спосіб опису креативності – це розгляд її як мистецтва з'єднання двох уже існуючих речей у щось нове і дивовижне (Альф Рен).

За основу визначення творчості можуть братися різні фактори: предмет, результат, процес, суб'єкт, метод творчості. Саме цим пояснюється різноманітність дефініцій творчості. Проте в більшості визначень ідеться про творчість як діяльність з вироблення, розробки, винаходів, реалізації художньо-естетичних

здумів, планів, розв'язання соціальних і теоретичних проблем, як наукове відкриття та ін.

Питання про сутність поняття творчості як такої завжди був одним із центральних питань у філософії. Ставилося і вирішувалося це питання по-різному в різні історичні епохи і в різних філософських напрямках і школах. В історії філософії розуміння природи творчості завжди пов'язувалося з поясненням субстанції і механізмів творчої активності.

На питання – як взагалі можлива творчість, що є її необхідною передумовою і імпульсом – давалася відповідь з тріади: *Бог* (Платон, Гегель, Бердяєв), *Природа* (Епікур, Спіноза, Бергсон), *Людина* (Гельвецій, Маркс, Сартр). У механізмах творчості об'єднували такі здібності людини, як інтуїція, уява, фантазія.

Одні мислителі пояснювали їх через розсуд за допомогою «очей розуму» очевидних ясних істин (Декарт, Кант, Гуссерль), інші, навпаки, протиставляли ці здібності розуму і логіці, бачили в них спосіб безпосереднього розсуду сутності речей – знак божественного одкровення та благодаті (Святий Августин, Шопенгауер, Жильсон).

Оригінальну теорію творчості розробляють теоретики бароко. У роботах Б. Варки, Б. Грассіана-і-Маралеса, Е. Тезауро творчість розглядається як прояв смаку і мистецтво «швидкого розуму». У трактатах класицистів Н. Буало, П. Корнеля, М. Опіца та інших, творчість постає як методична майстерність, що підкоряється правилам розуму.

Проблематика творчості – типова проблема класичної естетики: (роботи І. Канта, Ф.В. Шеллінга, Г.В.Ф. Гегеля); філософії романтизму (праці Ф. Шлегеля, Ф. фон Гарденберга (Новалліса), Т.А. Гофмана, Р. Вагнера); німецької філософії життя

(праці А. Шопенгауера, Ф. Ніцше); російської філософії Срібного століття (дослідження А. Белого, В. Соловйова, М. Бердяєва, І. Ільїна, Н. Лоського, В. Розанова, П. Флоренського, С. Франка, Л. Шестова).

У філософії радянського та пострадянського періодів особливий внесок у розробку проблеми творчості внесли М. Бахтін, В. Біблер, І. Гуревич, О. Лосєв.

Європейська філософія ХХ ст. також не залишила творчість без уваги, хоча питання творчості і ставилися тут не прямо, а у зв'язку з проблемами автора, тексту, образу, мови і т.п. (Р. Барт, Ж. Батай, Г. Башляр, А. Бергсон, П. Валері, Л. Вітгенштейн, Ж. Дельоз, Ж. Дерріда, Ж. Жаннет, А. Камю, Ю. Крістева, Ж.-Ф. Ліотар, Х. Ортега-і-Гассет, Ж.-П. Сартр, М. Фуко, М. Гайдеггер, У. Еко, М. Еліаде).

Творчість досліджувалася і мистецтвознавцями, психологами, самими художниками. Починаючи з епохи Відродження немає жодного великого художника, який не залишив би після себе теоретичних міркувань про суть творчого процесу. До цього ряду відносяться роботи: Леонардо да Вінчі, Л.Б. Альберті, А. Дюрера, Н. Пуссена, У. Блейка, У. Хогарта, Й.В. Гете, І. Гельдерліна, І. Бродського, Б. Пастернака, В. Кандинського, К. Малевича та інші.

Питаннями психології творчого мислення займалися Ж. Піаже, З. Фрейд, К. Юнг, Ф. Гваттарі, Ж. Лакан. Вагомий внесок у розробку психології творчості внесли психологи Л. Виготський, О. Леонт'єв, О. Лурія.

Особливе місце займають мистецтвознавчі дослідження М. Алпатова, М.А. Гуковського, В.Д. Дажіної, Н.А. Дмитрієвої, О.Б. Дубової, О.С. Евангулової, Г.П. Матвієвської, А.К. Якимовича,

М.Н. Соколова, А. Романовського, С. Даниеля, М. Дворжак, Е. Панофського; так само теоретичні трактати Дж. Ломаццо, Ф. Цуккарі, Дж. Вазарі, Дж. Беллорі, І. Вінкельмана, Г. Вьольфліна; праці, присвячені аналізу новоєвропейської культури Е. Гуссерля, М. Фуко, В. Дельтея, Я. Бурхарда, М.С. Кагана, В.С. Біблера, Л.М. Баткіна, А.А. Скакун, Ю.А. Солонина, М.Л. Андрєєва, І.В. Кондакова, Г.Ю. Стерніна, М.К. Петрова, Л.М. Брагіної та ін.

У лінгвістиці мовна творчість як вищий прояв креативності вивчається в рамках лінгвопоетичного мистецтва [Якобсон 1923; Бахтин 1979; Григорьев 1986; Жирмунский 1975; Лотман 1994]. В лінгвістиці після так званого «хомскіанського повороту» особливої популярності набуло положення про те, що мовна творчість є відображенням універсальних розумових процесів.

Згідно Н. Хомського, мовна здатність – це повсякденний творчий процес породження мовних форм, які виробляються або інтерпретуються мовцями вперше. Загальні ідеї Н. Хомського стали стимулом для подальшого розширення поняття креативності – зокрема, в когнітології.

Креативна психологія, що виникла в межах когнітивної науки, задала «моду» на широке трактування креативності як процесу, в результаті якого з'являється об'єкт не тільки новий, але і адаптивний. Останнє означає, що подібний об'єкт виникає і функціонує в умовах порівняння поточного і минулого досвіду, тобто ступінь його новизни визначається мінливим контекстом (див. поняття “*constraints satisfaction*”).

Підкреслюється, що співвідношення новизни та адаптивності може варіюватися залежно від

особливостей індивіда і характеру проблеми [Dictionary of Cognitive Science 2004, p. 92-95]. В когнітивній психології увага приділяється, головним чином, творчим ментальним процесам, що відбуваються у свідомості окремих індивідів [Givon 2005; Bernardez 2005].

Проблеми творчості з позиції досягнень когнітивної науки і неklasичної епістемології аналізуються в книзі «Епістемологія креативності» 2013. Розглядаючи творчість в контексті епістемологічних проблем, автори книги розвивають нові, нетрадиційні поодходи: тілесний, натуралістичний, конструктивістський, нелінійно-динамічний, феноменологічний.

Досліджуються особистісні особливості творчо обдарованих людей (І.А. Бескова, С.А. Філіп'юнок, М.А. Солоненко), механізми функціонування креативного мислення і роботи творчої інтуїції, способи розвитку і тренування креативного мислення, креативність при створенні систем штучного інтелекту.

Особлива увага приділяється розгляду специфіки різних видів творчої діяльності людини – наукової творчості, інженерної творчості (А.С. Майданов, Е.А. Гавриліна, А.Ю. Алексєєв), міфопоетичної творчості, філософської творчості, акторської, поетичної та музичної творчості, а також творчості в процесі освіти (А.С. Майданов, Е.Н. Яркова, Ю.С. Моркіна, А.Г. Кибальчич).

Досліджуються складна структура людської свідомості та світу особистісних смислів, роль свідомого, усвідомлюваного і підсвідомого (Е.Н. Князева, А.А. Ірвін, М.М. Новосьолов, Н.М. Смірнова, Е.Н. Шульга, А.А. Горелов, І.В. Мелік-Гайказян) або, як казав К.С. Станіславський,

надсвідомого у творчості. Показується, що в творчості проявляють себе такі феномени складного пізнання як візуальне мислення, тілесне мислення, зміна сприйняття часу, знаковість сприйняття і мислення.

Розширення трактування творчості/креативності відбулося і в когнітивній лінгвістиці, яка не тільки перенесла це поняття в сферу мови, але й посилила ментальну складову в дослідженні цього феномена (пор. із запропонованим раніше в лінгвістиці поняттям лінгвокреативного мислення).

«Рух углиб» тут можна вбачати за кількома напрямками: по-перше, це звернення до проблем творчого конструювання світу за допомогою мовних одиниць (Дж. Тейлор, Л. Телмі); по-друге, виділення світотворчої функції мови, що орієнтує (О.С. Кубрякова 2009); по-третє, проголошення метафори властивістю повсякденного мислення (Дж. Лакофф, М. Джонсон); по-четверте, опис ролі процесів концептуальної інтеграції в породженні нових значень (Ж. Фоконьє, М. Тернер, І. Суїтсер, В.І. Заботкіна та ін.).

Значний інтерес до творчості виникає у ХХ ст., особливо у другій його половині, в період інтенсивного розвитку науки, появи видатних наукових відкриттів унаслідок усвідомлення ролі творчості у науково-технічному прогресі. Одним із свідчень цього є бібліографія наукових робіт з проблем творчості, видана у 1965 році Каліфорнійським інститутом творчості, яка містить понад 4 тисячі назв.

Отже, сформулюємо вихідні тези і основні положення досліджень творчості: а) найбільш загальне визначення творчості свідчить, що це процес створення нового; б) у різні епохи розвитку європейської культури існували різні уявлення про процес виникнення нового –

народження, магія (чаклунство), наслідувальна діяльність (мимесис), еманация, божественна креативність, еволюція, прогрес, розвиток і т.д.; в) недиференційованість в сучасному мисленні цих різних за своєю суттю розумінь виникнення нового призводить до існування некогерентних концепцій і теорій творчості.

Незважаючи на значний внесок вищеназваних дослідників в розробку і вивчення феномена творчості питання про лінгвістичну природу залишилося відкритим.

### **Синтез як складова творчого/креативного процесу**

Якщо хочете розвинути свій розум,  
Вивчайте науку мистецтва,  
Вивчайте мистецтво науки,  
Навчіться бачити,  
Зрозумійте, що все взаємопов'язано.

*Леонардо да Вінчі*

Творчий синтез – це найфундаментальніша характеристика активності людини. Він здійснюється лише суб'єктом діяльності і є універсальним принципом творення. Нині людство вступило в епоху синтезу в сфері культури, науки, філософії, політики, світоглядів. Можна з повним правом говорити про епоху синтезу. Нелінійні, багатоваріантні підходи, світорозуміння, біфуркаційні процеси вимагають нелінійного мислення. А воно можливе лише на основі синтетичного підходу.

Синтезуючи різні форми діяльності в процесі міжсуб'єктивного відношення, людина розкриває свої креативні потенції. Синтезуюча діяльність сприяє поглибленню діяльнісних форм стосунків, виявленню



їхніх нових граней, зв'язків, сторін, тенденцій, різноманітностей. Синтез об'єднує, одухотворяє, стимулює процес творчості.

Синтез (від грец. *synthesis* – з'єднання, поєднання, складання) – філософське поняття, що означає з'єднання різних елементів, сторін предмета в єдине ціле (систему) [Садовский 1989, с. 583]. Синтез дає абсолютно нове утворення, «нове знання», оскільки «об'єднання елементів у нову систему може призвести до нової якості <...> перекомбінування навіть старих елементів, але в інших зв'язках і відносинах може призводити до появи нових систем» [СФТ 2004, с. 508].

Синтез «виступає в парі» з аналізом (*analysis* – розкладання предмета на його складові), доповнює його і перебуває з ним у нерозривній єдності. Синтез є процес об'єднання виділених за допомогою аналізу частин, властивостей, відносин. Платон вживав слова «сінкрізіс» (грец. *synkrisis*) і «діакрісіс» (грец. *diakrisis*) як «зв'язок і поділ, з'єднання і відокремлення, синтез і аналіз».

Й.В. Гете метафорично порівнював синтез і аналіз «із зітханням і видихом» [ФС 2003, с. 406]. У діалектиці Г.Ф. Гегеля синтез є найвищий ступінь розвитку (теза – антитеза – синтез), яка не тільки відкидає антитезис, але й поєднує в собі по-новому деякі риси обох попередніх ступенів розвитку [ФС 1975, с. 421]. Гегелівський синтез поняття і об'єкта є одним зі значень «ідеї» (від грец. *idea* – поняття, уявлення), або ідейно-сислової сторони мистецтва [Хализев 2000, с. 55-56].

У зарубіжному літературознавстві предметом дослідження ставав «синтез» і «художній синтез» [Минералова 1994; Боева 1996; Секриєру 1998; Черницов 2002; Фролова 2003, 2009; Кондрашова 2004;

Штыгашева 2008 та ін.], «синтетичний текст» [Иванов 2008], синтез мистецтв [Поттосина 2001; Горбовская 2002; Горбатенко 2004], синтез жанрів [Гапоненков 1995; Власов 2002; Боровская 2009], синтез літературних напрямів [Фролова 2009], синтез «історичний» [Кагарманова 1998], синтез умовності і життєподібності [Квон 1996; Глинкина 2003], синтез «динамічний» [Гашева 2004] та інші. Методологія цих досліджень неминуче спирається на теоретичну розробку поняття «синтез» у філософії, естетиці та літературознавстві.

Синтез мистецтв трактується як «органічна єдність художніх засобів і образних елементів різних мистецтв, в якій втілюється універсальна здатність людини естетично освоювати світ. Синтез мистецтв реалізується в єдиному художньому образі або системі образів, об'єднаних єдністю задуму, стилю виконання, але створених за законами різних видів мистецтва» [Эстетика 1989, с. 315].

Питання взаємодії і взаємовпливу мистецтв як самостійна сфера вивчення сформувалася в 50-60-ті роки ХХ століття, де в центр уваги висунулася проблема обміну смислами, адже кожна культурно-історична епоха виявляла приклади подібної взаємодії в рамках свого коду. На межі цього часу особливо актуалізується взаємодоповнюваність різних видів мистецтв.

Під синтезом мистецтв розуміється, по-перше, з'єднання різних мистецтв для посилення образної виразності (синтез просторових мистецтв, наприклад, синтез архітектури з образотворчими мистецтвами). З'єднання це не механічне, воно виникає в результаті єдиного художнього задуму і створюється за законами

архітектурної композиції. Мета такого синтезу – створення якісно іншої художньої образності.

По-друге, синтез мистецтв розглядається як тип художньої творчості, який виступає у вигляді групи синтетичних мистецтв (театр, кіно, телебачення). Особливість синтетичних мистецтв полягає в тому, що поза художнього сплаву мистецтв вони існувати не можуть. Синтез обумовлений самою природою цих мистецтв.

По-третє, художній синтез (а разом з ним і протилежне – збереження специфіки мистецтва) проявляється в переведенні твору мистецтва з одного художнього ряду в інший і пов'язаному з цим взаємозбагаченням мистецтв. Мається на увазі зображення життєвих явищ різними мистецтвами, але при цьому кожне звертається до тієї сторони, яка не може бути достатньо повно виражена іншим мистецтвом (наприклад, літературні твори знаходять інтерпретацію в кіно, театральних постановках) [Зись 1978, с. 9-14].

Й.В. Гете зазначав, що самі мистецтва, так само як їх різновиди, споріднені одне з одним, вони мають відому схильність до з'єднання, навіть злиття; але саме в цьому полягає борг, заслуга, достоїнство справжнього художника, що він вміє відокремити ту галузь, в якій він працює, від інших, обґрунтувати кожне мистецтво і кожен рід мистецтва на ньому самому і по можливості їх ізолювати [Гете, див. також Давыдова 1962, с. 11].

Творчість в культурі неможлива без комунікації (як і життя соціуму взагалі [Луман 2005]). А вона вимагає від успішного дослідника побудувати словесну модель виявленого їм феномена, щоб висловити щось істотно нове. І ситуація мовної креативності, в яку він, тим самим, виявляється втягнутим, знаходиться на

перетині багатьох зв'язаних областей культурної життєдіяльності [Лосев 2008, с. 5].

Ідея синтезу розробляється в культурологічному аспекті як «діалог культур», «спілкування культур» (В. Біблер), «концерт культур» (Г. Померанц) і «передбачає взаємодію культур різних регіонів, країн, націй, їх взаємозбагачення», що особливо актуально для ХХ століття [Ирза 1998, с. 212]. У цьому напрямку вивчається проблема взаємовпливу Заходу і Сходу, західних і незахідних культур. Залучення регіонів до західноєвропейської культури позитивне: це перспектива органічної сполуки початків споконвічних, ґрунтових – і засвоєних ззовні [Хализев 2000, с. 369].

Діалогічність культури передбачає розуміння кожної культури (античної, середньовічної, нового часу, східної і т.д.) як співбесідника, як одного з учасників діалогу [Библер 1989, с. 28]. Під діалогом у роботі «До методології гуманітарних наук» М.М. Бахтін розуміє «стикання текстів»: «Текст живе, тільки стикаючись з іншим текстом (контекстом). Тільки в точці цього контакту текстів спалахує світло, що висвітлює і назад і вперед, долучає даний текст до діалогу» [Бахтин 1986, с. 384].

Важливо не тільки «висвітлення» тексту іншими текстами (контекстами), а й «позатекстовою дійсністю»: «В твір входить і необхідний позатекстовий контекст його. Твір як би оповитий музикою інтонаційно-ціннісного контексту, в якому він розуміється і оцінюється (звичайно, контекст цей міняється за епохами сприйняття, що створює нове звучання твору). Взаєморозуміння століть і тисячоліть, народів, націй і культур забезпечує складну єдність всього людства, всіх людських культур (складна єдність людської культури),

складна єдність людської літератури» [Бахтин 1986, с. 390].

Діалогічно (тобто на одному рівні) розташовані конфліктуючі структури, текстові угруповання, що розглядаються в рамках погляду на культуру як на багатофакторний семіотичний механізм, якому органічно властива самосвідомість себе як цілісного і максимально упорядкованого [Лотман 1973, с. 3].

Діалог має певну властивість: трансльований текст і отримана на нього відповідь повинні утворювати єдиний текст, при цьому трансльований текст повинен, попереджуючи відповідь, містити в собі елементи переходу на чужу мову. У семіотичній структурі повідомлення тиражуються, текст перетворюється на «лавину текстів» [Лотман 1992, с. 18-19].

Як інтермедіальність художнього тексту в сучасній науці широко досліджується діалог різних видів мистецтва [Тишуніна 2002; Профе 2005; Тимашков 2006; Сидорова 2006; Дьяконова 2009 та ін.]. Інтермедіальність – це особливий вид внутрішньотекстових взаємозв'язків у художньому творі, заснований на взаємодії мов різних видів мистецтв.

Інтермедіальність – це наявність в художньому творі таких образних структур, які містять інформацію про інший вид мистецтва. При цьому відбувається «переклад» одного художнього коду в інший, а потім взаємодія смислів текстів, і мова одного виду мистецтва включається в систему художньої виразності мови іншого виду мистецтва [Тишуніна 2002, с. 101].

Теза про синтетичну природу літературно-художнього твору висунув у другій половині XIX ст. О.А. Потебня. Його лінгвофілософська концепція викладена у праці «Думка і мова». Праця отримала

резонанс не в момент виходу в світ (1862), а з 1890-х рр., коли його «ідеї стали об'єктом зацікавленого обговорення і полеміки» [Потебня 1989, с. 587].

Вчений проводить аналогію між словом і вивором мистецтва на підставі їх тричленності і однакових ознак: слово має всі властивості художнього твору і пояснює: «У слові ми розрізняємо: зовнішню форму, тобто членороздільний звук, зміст, об'єктивованій за допомогою звуку, і внутрішню форму, або найближче етимологічне значення слова, той спосіб, яким виражається зміст [Потебня 1989, с. 182].

У поетичному, отже, взагалі художньому, творі є ті ж самі стихії, що й у слові: зміст (або ідея), відповідне почуттєвому образу або розвиненому з нього поняттю; внутрішня форма, образ, який вказує на цей зміст, відповідний уявленню (яке теж має значення тільки як символ, натяк на відому сукупність чуттєвих сприйнять або на поняття), і, нарешті, зовнішня форма, в якій об'єктивується художній образ. Таким чином, художній твір є синтез трьох моментів (зовнішньої форми, внутрішньої форми та змісту) [Потебня 1989, с. 160, 165, 176].

Розглядаючи різні аспекти синтезу в літературі, вчені сходяться на думці, що синтез – явище багаторівневе. Він розуміється як домінуючий, основний принцип організації матеріалу на всіх рівнях художнього строю твору, який визначив його художню цілісність і його жанрову природу [Кагарманова 1998, с. 5].

У якості основоположного принципу організації художнього тексту, що проявляється на самих різних рівнях – від структурно-композиційного до поетико-стилістичного, розглядається, наприклад, синтез поезії та прози [Власов 2002, с. 3, 4].

Зародження теорії художнього синтезу в історії естетичної думки (здійснене набагато пізніше практики синтезу) пов'язане з діяльністю на межі XVIII-XIX ст. німецьких романтиків і так званої йенської школи, в якій Ф.В.Й. Шеллінг був головною фігурою. Естетична теорія синтезу формується в середині XIX ст. на ґрунті пізнього німецького романтизму в концепції “*Gesamtkunstwerk*” («гезамткунстверк») Р. Вагнера.

Народженню поняття *Gesamtkunstwerk* сприяє сама специфіка граматичного ладу німецької мови. Злиге написання слів (“*Gesamtkunstwerk*”) отримує культурологічне звучання: “*Gesamt*” – «цілий», «загальний»; “*kunst*” – «мистецтво»; “*werk*” – «робота», «праця», «елемент робленості». Таким чином, *Gesamtkunstwerk* у своїй етимології містить вказівку на синтез мистецтв, який разом з цим органічно включає вказівку на якусь штучність результату [Едошина 2003, с. 28].

Провісником романтичної теорії синтезу, яку сформулюють брати Август Вільгельм і Фрідріх Шлегель, Ф.В.Й. Шеллінг, В.Г. Вакенродер та ін., називають «Критичні ліси» І.Г. Гердера. Німецький філософ відмовляється від класифікації мистецтв тільки на основі засобів наслідування і від розподілу видів мистецтв на просторові, часові та просторово-часові.

Якщо Г.Е. Лессінг не лише визнав за мистецтвом функції наслідування природі, але й поставив питання про сприйняття і вплив мистецтва, то І.Г. Гердер акцентує ідею синтезу мистецтв на основі емоційного впливу і особливостей сприйняття. За теорією останнього, мистецтва діляться на виразні (емоційні, експресивні, тимчасові), образотворчі (описові, образотворчі, просторові) і синтезуючі в собі обидва начала. Поезія – синтезуюче мистецтво, оскільки дає

уявлення предмета, діючи в часі, являючись «природним виразом пристрастей» [Дудова 1993, с. 50].

У 70-80-і рр. XIX ст. теорія синтезу розробляється в Англії в основному У. Морісом і Дж. Рескіним, у Франції – поетами-символістами Ш. Бодлером і П. Верленом. Останній етап розвитку пов'язаний з російською символічною думкою (кінець XIX – два перших десятиліть XX ст.), яка значно пізніше в порівнянні з європейською звернулася до синтезу мистецтв як теоретичної проблеми [Мазаев 1992, с. 84].

На рубежі XIX-XX ст. поняття «синтез мистецтв» стає світоглядною категорією і отримує онтологічне звучання в контексті культури декадансу. «Кінець століття» (*fin de siècle*) свідчить про вичерпаність «ідеалів і світоспоглядальних підстав антропоцентричної культури» [Едошина 2003, с. 26], а синтез мистецтв втілює прагнення до з'єднання всього з усім, людини зі світом. Синтетизм художнього мислення живописців, графіків, скульпторів став передумовою для створення синтетичних творів [Сарабьянов 2001, с. 227].

Передумовою взаємопроникнення мистецтв виявляється спорідненість самих чуттєвих сприймань людини, їх взаємну відповідність [Ванслов 1966, с. 246]. Георг Філіпп Фрідріх фон Харденберг (псевдонім Новаліс) писав, що пластичні твори мистецтва ніколи не слід було б дивитися без музики, музичні твори, навпаки, потрібно б слухати в прекрасно декорованих залах. Поетичні ж твори слід сприймати лише з тим і іншим спільно.

Тому поезія так сильно вражає в красивому театральному залі або в церкві, прибраній з великим смаком. Кращі страви, громадські ігри, більш



витончений костюм, танець і навіть більш вишукана і більш загальна бесіда виникли завдяки <...> об'єднанню всього прекрасного і оживляючого для створення різноманітних загальних вражень [Литературные манифесты западноевропейских романтиков, 1983, с. 97-98].

Ідея взаємовідповідності, взаємопроникнення мистецтв, їх синтезу – центральна в символізмі. Вона заснована на явищі синестезії, впливі на психіку. Пальма першості серед мистецтв належить поезії, де символізм зародився спочатку. З одного боку, «необхідність літератури як форми, що синтезує в собі переваги живопису і музики, обумовлює її ідеально-знакову природу. З іншого боку, сама умовність вихідного матеріалу літератури (мови) забезпечує її найширші можливості [Крючкова 1994, с. 76].

Поетико-естетичні погляди діячів англійського символізму (О. Уайльд, А. Суїнберн та ін.), формувалися під впливом французької культури (Т. Готье, Ш. Бодлер та ін.). Саме від французів О. Уайльд запозичив тезу «мистецтво для мистецтва». Він заперечує соціальну функцію мистецтва в тому сенсі, як її розуміли Р. Вагнер і У. Морріс. У завдання мистецтва не входить ні повчати, ні як-небудь впливати на вчинки [Уайльд 1993, с. 112].

У лекції «Ренесанс англійського мистецтва» О. Уайльд писав, що тримаючись осторонь від усяких соціальних проблем повсякденності, мистецтво ніколи не буває у збитку, проте мета мистецтва – пробудити ті найглибші божественні струни, що можуть створювати музику в нашій душі [Уайльд 1912, с. 133, 158].

Ідея єдності всіх видів мистецтва розвивається О. Уайльдом в його естетичних мініатюрах «Єдність Мистецтв» (1887), «М-р Морріс про гобелени» (1888),

«Типографська справа й друкарі» (1888), «Близькість мистецтв і ремесел» (1888) та ін. Слідом за романтиками він порівнював існування витвору мистецтва з лугом, на якому ростуть квіти: «Адже де б не росла прекрасна квітка <...> поруч неодмінно має вирости нова квітка <...> бо всі квіти і всі твори мистецтва таємничо тягнуться один до одного» [Уайльд 1993, с. 118].

Але «справжнє братство мистецтв», на думку художника і критика, полягає не в запозиченні прийомів і методів мистецтв один у одного, а в тому, що кожне з мистецтв своїми спеціальними засобами, залишаючись у своїх межах, викличе у нас одну і ту ж, ні з чим незрівнянну художню насолоду [Уайльд 1912, с. 136-137].

Разом з тим, О. Уайльд висловлює думку про «відсутність абсолютних меж між видами і жанрами мистецтва» [Ковальова 2002, с. 60]. Мистецтво – це не множини різних мистецтв, але лише одне мистецтво: вірш, картина і Парфенон, сонет і статуя – все це, по суті, одне і те ж, і тому, кому відомо одне, відомі всі вони. Але вищий митець – поет, тому що він – володар кольору і форми, а на додачу і справжній музикант; він – повелитель усього життя і всіх мистецтв, і тому поетові більше, ніж будь-кому іншому, відомі ці таємниці [Уайльд 1993, 2, с. 92].

Мабуть, всяке розширення меж художньої форми того чи іншого мистецтва, «вторгнення» його в область інших мистецтв дає хороші плоди тоді, коли є внутрішнім, органічним процесом зростання самого цього мистецтва, розгортання його потенційних можливостей. Цей внутрішній ріст, в свою чергу, повинен бути обумовлений розвитком змісту, історично

назрілою потребою в більш широкому захопленні дійсності, в освоєнні нових сфер життя.

У цьому випадку розширення меж, як процес органічний, відбувається не шляхом «передражнювання» інших мистецтв, а на їх основі своєї власної специфіки, своєї головної сили. Досвід інших мистецтв не переноситься механічно на чужий йому ґрунт: він втілюється, переробляється в лоні мистецтва, яке його сприйняло. Плідне зближення мистецтв означає одночасно і кристалізацію специфіки кожного з них [Давыдова 2012, с. 97- 104].

Вживаючи як синоніми слова «синтетичний» і «ансамблевий», Ю.М. Лотман розглядає взаємну необхідність і сполучуваність різних видів мистецтва в ансамблі. Акцентуючи увагу на ансамблі інтер'єру як безпосереднього зв'язку різних речей і витворів мистецтва усередині деякого культурного простору, тартуський вчений вказує на суміщення за тимчасовою віссю різних епох, за просторовою – всіляких жанрів, аналізує внутрішню і зовнішню точки зору, що впливають на сполучуваність різнорідних складових синтетичного простору [Лотман 2005, с. 577].

Д.С. Лихачов, досліджуючи в своїх працях проблему художнього простору і часу, розглядає різні аспекти синтезу як в давньоруській літературі та живописі [Лихачов 1985], так і в садово-парковому ансамблі [Лихачов 1988].

Поняття «синтез» співвідноситься з культурою в цілому, взаємодією різних видів мистецтва, взаємодією родів, видів, жанрів в контексті одного мистецтва відповідно до загальнофілософської концепції О.Ф. Лосєва.

Художній літературний твір виявляє свою синтетичну природу на всіх рівнях поетики. Спроби

виявити механізми синтезу в літературі пов'язані з розвитком міфопоетики, психопоетики, вивченням інтертекстуальності і інтермедіальності. Теоретичне і практичне вивчення проблеми синтезу не тільки в літературознавстві, а й лінгвістиці, має значення для розробки проблем цілісності художнього світу твору і творчої індивідуальності письменника, його ідіостилю.

Синтетичність твору обумовлена синтетичним характером мислення автора, глобальною якістю структури художнього мислення. Уміння масштабно мислити народжує необхідну свободу в естетичному освоєнні життєвого матеріалу.

З іншого боку, на основі досвіду синтезу просторових мистецтв дослідником було висловлене припущення про те, що тяжіння до синтезу – більш загальна закономірність, що лежить в природі всякої художньої творчості [Зись 1978, с. 10, 17]. Синтез мистецтв постає загальною закономірністю існування художньої творчості взагалі [Мазаев 1992, с. 15].

Словом «креативність» позначається різна, але обов'язково і творча діяльність, робота на результат, заради створення кінцевого продукту – креативного дискурсу.

### **Символізм як складова творчого/креативного процесу**

Дослідження символу потрапило у поле зору спочатку філософії, а потім і лінгвістики. Тут можна виділити два напрямки вивчення символу – по-перше, як немовні символи відображаються в мові, і, по-друге, що являє собою сама мова, чи є вона символічною системою або знаковою. Проблему ускладнює те, що

єдиного розуміння того, що являє собою символ, досі немає.

Наразі термін «символ» активно використовується в різних областях наукового знання. Він входить до термінологічних систем цілого ряду наук: міфології, культурології, філології, інформатики, математики, фізики, і т.д. При цьому символ то зближується за своїм змістом зі «знаком», то ототожнюється з «образом», то виступає як один із засобів художньої виразності, то зводиться в ранг «всеосяжної категорії культури» [Свасьян 1980, с. 9].

Його багатозначність визначається тим, що в історії світової культури інтерпретація цього терміна йшла в кількох напрямках залежно від домінуючого аспекту в підході до поняття. Виходячи з цього, виділяється кілька підходів: семіотичний, психологічний, культурологічний та функціонально-стилістичний. Слід зазначити, що поділ названих підходів у відомому сенсі умовний, так як індивідуальні системи тлумачення символу в ряді випадків перетинаються.

Найбільш давнім є семіотичний підхід, в основі якого лежить співвідношення поняття «символ» з поняттям «знак». Семіотичний підхід до символу зароджується в античності. Термін «символ» походить від грецького слова “*symbolon*”, що означає «знак», «прикмета», «ознака», «пароль», «сигнал», «договір в галузі торгових відносин між державами».

Можливо, має сенс привести також грецьке дієслово “*symbollo*” одного кореня з попереднім словом, що означає «скидаю в одне місце», «зливаюю», «з’єдную», «збиваю», «зіштовхую», «порівнюю», «обмірковуюю», «укладаю», «зустрічаю», «домовляюсь».

Етимологія цих грецьких слів вказує на збіг двох планів дійсності, а саме на те, що символ має значення не сам по собі, але як арена зустрічі відомих конструкцій свідомості з тим чи іншим можливим предметом цієї свідомості. Значення цих грецьких слів в історії філософії та естетики відрізняється настільки великою сплутаністю і неясністю, що майже кожен автор розуміє їх по своєму, плутаючи то з «алегорією», то просто зі «знаком», то з «художнім образом», то з «уособленням», то з «емблемою», то з «виразом» і т.д. і т.п.

Зародження вчення про символізм пов'язують з ім'ям Платона. Його філософія являє собою ідеалістичний символізм. У Платона це, по-перше, світ чуттєвих речей а, по-друге, світ надчуттєвих ідей, причому світ надчуттєвих ідей розглядається як онтологічно первинне по відношенню до речей.

Символізм Платона найбільш яскраво проявляється у вченні про Ерос. Ерос розглядається Платоном як збіг двох протилежностей – ідеального і матеріального і трактується як вічне любовне прагнення. Зображення шляхів любові і є визначення символізму. Від закоханості в прекрасне тіло душа сходить до любові до ідеї, або, іншими словами, до Бога [Платон 1994, с. 598; див. також Вяч. Иванов 1999, с. 605].

Важливою для подальшої семіотичної традиції стало вчення Платона про природу імені. «Кратіл» є одним з класичних діалогів, в якому Платон викладає теорію імен і ставить питання про те, чи є знаки довільними або природними. Основна ідея діалогу полягає в тому, що імена даються не довільно. Створення імен відбувається не за свавіллям людей, але через об'єктивну природу речей.

Теорія мови Арістотеля є знаковою теорією. Імена, вважає Арістотель, є звукосполученнями з умовним значенням. Тим не менш, Арістотель розглядав слово і як символ. Символ є неповним без своєї другої половини, і тільки разом з нею становить ціле. Між словом і рухом душі, за Арістотелем, існують символічні відносини, їм обом не вистачає одне одного. Вони повинні заповнити взаємну нестачу і з'єднатися в одне ціле. Отже, Арістотель дав нам класичне визначення символу, яке полягає у вказівці на відсутнє.

Приблизно в V – IV ст. до н.е. слово «символ» стає терміном в античній філософії і починає вживатися у значенні «знак» в працях Арістотеля, Піфагора, Плутарха та інших філософів. З цим значенням термін «символ» переходить з мови давньогрецької філософії в термінологічні системи цілого ряду точних і природничих наук (математики, фізики, хімії і т.д.).

Однак у надрах античності формується також і інше уявлення про символ. Приблизно в V ст. н.е. у філософії неоплатонізму «символ» змінює своє термінологічне значення і відокремлюється від «знака». Розвиваючи ідею Платона про відображення в кожному явищі матеріального світу якоїсь абсолютної, ідеальної сутності (ейдосу), неоплатоніки розглядають матеріальний світ, доступний нашим органам почуттів, як осередок символів, наповнюючи тим самим «символ» новим змістом.

Символ і символізація, – на їхню думку, – припускають існування двох світів, двох порядків буття. Символ говорить про те, що сенс одного світу лежить в іншому світі, що з іншого світу подається знак про сенс. Символ є міст між двома світами [Бердяев 1994, с. 50]. Саме неоплатоніки вперше вжили слово «символ» для позначення особливої філософської категорії.

Символ, виростаючи із знака, переростає його і стає «особливим знаком», як би включеним одночасно в дві знакові системи: матеріального світу і якогось ідеального. Причому значення, придбані символом всередині тієї й іншої системи, виступають у ньому як єдине ціле, зливаються в нерозкладний цілісний образ. Образність стає, на думку неплатників, одним з найважливіших, конститутивних ознак символу, що відрізняють його від знака.

Великий внесок у розвиток вчення про символ вніс Е. Кассіер. З його точки зору, символ є своєрідним ключем до пізнання людини і його культури. Символізм розглядається Е. Кассіером як функція свідомості. Він називає символічність свідомості «природною» символікою, тобто вродженою.

Мова, з точки зору Е. Кассієра, є і знак, і символ. Розмірковуючи про знакову функцію мови, він зазначає, що, якщо розуміти знак лише як копію з оригіналу, то неминуче приходиш до скепсису щодо знака. Однак мова є не просто відбитком даного світу відчуттів і споглядань, а скоріше має самостійний характер «надання сенсу».

Американський філософ, логік і математик Ч. Пірс розробив найбільш докладну класифікацію знаків. Найважливішою є друга трихотомія, де Ч. Пірс розглядає знак в його відношенні до об'єкта. При цьому знак може бути кваліфікований як Ікона, Індекс або Символ.

Знак може бути іконічним, якщо він має схожість чи подібність до об'єкту. Індекс не має схожості зі своїм об'єктом, він пов'язаний з ним за суміжністю. Символ є знак, який відсилає до об'єкту, що їм позначається, за законом, тобто через



конвенціональність. Всі слова, речення, книги є символами, з точки зору Ч. Пірса.

Теоретичні положення, розроблені Ч. Пірсом, знайшли продовження в роботах іншого американського вченого – Ч. Морріса. Їх ідеї настільки близькі, що часто їхні праці об'єднують, називаючи їх «теорією Пірса – Морріса». Близька концепція знаків і символів була розроблена американським філософом С. Лангер.

Розглядаючи основні теорії символізму і знаковості, ми не можемо не згадати роботи Ф. де Сосюра. Основна ознака знака, по Сосюру, – це довільність зв'язку того, що означає, і означуваного. У той же час Ф. де Сосюр зауважує, що для позначення мовного знака іноді використовують термін «символ», що призводить до плутанини понять. Символ, на думку Ф. Де Сосюра, відрізняється від знака тим, що він не до кінця довільний.

Символ не до кінця «порожній», вважає Ф. де Сосюр, у ньому є рудимент природного зв'язку між тим, що означає, і означуваним. Символ справедливості терези не можна замінити, чим попало, наприклад, колісницею. В цілому потрібно відзначити, що теорія Ф. Де Сосюра справила величезний вплив на лінгвістів. Цей вплив відчувається в теорії Ж. Піаже. Він протиставляв символ знаку саме за ознакою схожості/відмінності між тим, що означає, і означуваним.

Погляди Ф. де Сосюра вплинули й на Ю.М. Лотмана. Він вважав, що символ відрізняється від конвенційного знака наявністю іконічного елемента, певною подібністю між планом змісту і планом вираження. Однак ця подібність така, що в символі зміст лише мерехтить крізь вираження, а вираження лише натякає на зміст.

Приблизно в цей же час з'являються праці Л.С. Виготського. Для нього слово – і знак, і символ. Все залежить від того значення, яке вкладає в слово людина. Символічна функція мови при цьому, згідно Л.С. Виготського, є основою знакової функції.

Символізм, за А.Н. Уайтхедом, є універсальний закон людського життя. При цьому А.Н. Уайтхед підкреслює, що символи виступають у формі актуально діючих на нас речей, що існують самі по собі. У своїй теорії А.Н. Уайтхед відводив велику роль підсвідомості. Він вважав, що саме неусвідомлена діяльність свідомості є джерелом символізму. У теорії символізму А.Н. Уайтхеда мова займає окреме місце. Визнаючи знакову природу мови, А.Н. Уайтхед вважав символізм її основною функцією.

Цікаве трактування символу і знака дає видатний російський філософ А.Ф. Лосев. Кожен знак потенційно може мати нескінченну кількість значень, тобто може бути символом, згідно А.Ф. Лосева. Такі знаки він називає «зародками символу». Кожен символ, таким чином, виступає як різновид знака, і йому, відповідно, притаманні всі властивості знака.

При цьому треба мати на увазі, що не кожен знак є символом. Знак можна визначити як символ, але в зародковій формі, як потенційний, «нерозгорнутий» символ, тоді як символ можна визначити як «розгорнутий» знак [Лосев 1995]. Отже, мова є і знаковою, і символічною системою. Цей симбіоз не є протиріччям, а говорить про синергетичний характер мови, про її потенцію в одному слові відобразити увесь світ.

Друга тенденція в розробці теорії символу з точки зору семіотичного підходу пов'язана з висунутим неоплатоніками питанням про його знакову або образну

природу. Якщо самі неоплатоніки розглядали символ як знак, наділений деякими властивостями образу, то в Середні віки і в епоху Відродження «знаковість» символу відходить на другий план, поступаючись місцем «образності».

Мистецтво епохи Відродження, намагаючись осягнути цю «невидиму красу», створює цілу систему символів. Кольори, предмети, образи живопису і поезії стають носіями «божественного» сенсу і співвідносяться з духовним життям людини. В епоху класицизму ця символічна система застигає. Символи перестають бути живими, такими що саморозвиваються, під впливом християнської догматики вони мертвіють, втрачають свою образність, багатозначність і поступаються місцем алегорії. Протягом багатьох століть символ змішують з цією естетичною категорією.

Інтерес до «образності» символу пробуджується знову в XVIII столітті в естетиці німецького романтизму. Відзначаючи знакову природу символу, романтики все ж віддають пріоритет його образній стороні: невизначеності, багатозначності, цілісності сприйняття.

Ф. Шлегель, теоретик німецького романтизму XVIII століття, апелює до символу як до єдиного способу осягнення і відображення в творі мистецтва «нескінченності». «Як можна нескінченне вивести на поверхню, зробити явним? – пише він. Тільки символічно, за допомогою образів і знаків. Заняття поезією є не що інше, як вічна символізація» [див. Тодоров 1999, с. 227-232].

Поняття «символ» пов'язує з поняттям образу Й.В. Гете. У символах явище перетворюється в ідею, ідея – в образ, але так, що ідея залишається нескінченно активною і недоступною в образі, і навіть будучи

висловленою на всіх мовах, вона залишається неозвучуваною» (рус. «неизрекаемой»). Істинний символізм, – на думку Й.В. Гете, – там, де частка є представником більш загального, не як мрія чи тінь, але як живе миттєве одкровення того, що не піддається науковому дослідженню [див. Лагутина 1997, с. 10].

Як органічну єдність ідеї і образу виділяє символ на тлі інших естетичних категорій Ф.В. Шеллінг. У своїх роботах він розкриває глибинну і діалогічну природу символу, вказуючи на рівноправність виступаючих в ньому значень [СФС, с. 450].

Рівноправність значень в символі, його цілісність, неподільність, на думку романтиків, більшою мірою зближує його з образом, ніж зі знаком. Саме в цю епоху в надрах європейського романтизму закріпилася і донині популярна думка про символ як про багатозначний, багатоплановий образ, який живе самостійним, «органічним» життям [Бутырин 1972, с. 249].

Багатозначність символу пояснюється рядом дослідників його співвіднесенням із категорією образу. Так, за визначенням С.С. Аверінцева, символ – це образ, взятий в аспекті своєї знаковості; знак, наділений всією органічністю міфу і невичерпною багатозначністю образу [Аверинцев 1987, с. 826].

Отже, результатом розробки проблеми символу з позицій семіотичного підходу стало формування в сучасній філософії подвійного поняття про символ: як про простий знак і як про особливий знак, що має слабо виражений мотивований зв'язок між планом вираження і планом змісту, і що проявляє крім своїх «знакових» властивостей такі властивості образу, як цілісність, багатозначність, незавершеність, архетипічність і деякі

інші [Лосев 1978; Потебня 2000; Тодоров 1999; Шелестюк 1997 и др.].

### **Парадоксальність як складова творчого/креативного процесу**

Творчість завжди парадоксальна: виявивши протиріччя, воно прагне до їх синтезу, долаючи тим самим одвічну дуалістичність Буття. Саме в такому синтезі антитез, який переводить опозиції в додатковості і з'єднує, здавалося б, непеєднуване – специфічна особливість саме творчого вирішення проблеми. Творчість є процес вирішення проблеми через перехід від диз'юнкції до кон'юнкції з народженням нової якості, нового результату (синтез антитез, який утворює «нову сутність»). Саме в цьому переході від диз'юнкції до кон'юнкції і криється, очевидно, сама суть творчості [Кобляков А.А.].

Мистецтво ХХ століття – це мистецтво парадоксу, оскільки через парадокс воно піддає сумніву всі без винятку істини, які до того часу здавалися самоочевидними та непорушними [Зорницька 2014]. Мистецтво не знає більш прекрасної миті, ніж тієї, коли змикаються найбільш непримиренні протиріччя (С. Цвейг). Так як ми не в змозі прямо висловити те, що відбувається в нас, то розум намагається оперувати протилежностями, висвітлити питання з двох сторін і таким способом як би поставити предмет посередині (Й.В. Гете).

Парадокс (від грецької *parádoxes* – несподіваний, дивний), несподівана, незвична (хоч би формою) думка (вислів, пропозиція), що різко розходиться із загальноприйнятою, традиційною думкою з даного питання. У цьому сенсі епітет «парадоксальний», тобто

нестандартний, такий, що відхиляється від найбільш поширеної традиції, протиставляється епітету «ортодоксальний», що розуміється як синонім слова «перевірений», тобто загальноприйнятий.

Парадокси завжди існували в житті людства. На різних етапах історичного розвитку вони мали свої особливі форми і прояви. Перша спроба визначити сутність даного явища належить Аристотелю (384-322 рр. до н.е.). Філософське розуміння парадоксальності самим логічним чином впливає з діалектичного методу Аристотеля.

Поняття «парадокс» (παράδοξος, παρά τήν δόξαν), що етимонно позначає вислів, що суперечить «доксі», тобто пануючій, загальноприйнятій думці, очікуванню. Його антонім ενδοξος означає «загальноновизнаний». Оскільки таке протиріччя спантеличує, в античних риториках відбувається ототожнення парадоксу з несподіваним, чудесним, дивним [Шмид 2001].

В античності парадокс розглядався як категорія риторичної дії. Тому еквівалентами парадоксу були умоовні, “*sustentatio*” (відкладення), “*inopinatum*” (несподіване), тобто категорії, що стосуються процесу сприйняття і які передбачають продовження ідентифікації. Парадокс залишає думку на півдорозі, тоді він приводить щось більш-менш суперечне очікуванню слухача, і тому він називається «відкладення» або «несподіване»: “[παράδοξον] *suspendit sensum, deinde subicit aliquid eo, contra expectationem auditoris, sive maius sive minus, et idco sustentatio vel inopinatum dicitur*” [цит. за Шмид 2001].

У давньогрецькій філософії стоїків термін парадокс позначав химерну, оригінальну думку, яка суперечить здоровому глузду. Вчені-стоїки використовували його з метою позначення

оригінальності поглядів. Популярності терміна сприяв трактат Цицерона «Парадокси». Подібно до стоїків римський оратор і філософ звернувся до парадоксів тому, що вони вражали слухачів своєю новизною.

Цицерон називає парадокси стоїків дивацтвами, що суперечать думці всіх: “*admirabilia contraque opinionem omnium*”. Квінтіліан здійснює розмежування між παράδοξον “*admirabile*”, ενδοξον “*honestum*”, αδοξον “*humile*” і αμφίδοξον “*dubium vel anceps*”: дивним називають те, що встановлено проти думки людей (*admirabile autem vocant, quod est praeter opinionem hominum constitutum*) [див. Шмид 2001].

Парадокс у той час відповідав прагненню до ясності, майже математичній точності та стислості під час трактування загальних положень філософії, етики, моралі. У значенні незвичайного, оригінального судження, яке вражає своєю новизною і суперечить загальноновизнаному, слово перейшло в новітні мови.

Спостереження давніх філософів над мовою сприяли висновкам щодо існування тропів та схем, фігур. Аристотель нараховував понад 40 таких схем, які ґрунтовно вивчалися Цицероном та Квінтіліаном. У давніх дослідників зустрічаємо значну кількість суттєвих зауважень щодо мови. Цицерон, наприклад, порівнював мудрі думки із покладами солі, з яких добувають її для того, щоб розсипати там, де це необхідно [див. Шмид 2001].

Давні ритори виокремлюють парадокс як фігуру мовлення. Парадокс відносили разом із іронією, антитезою до фігур, що зупиняють увагу на окремій думці, трактуючи його як сполучення непоєднаних понять із глибинним зв'язком [Горнфельд 1911, с. 339].

У науковому пізнанні найчастіше виявляється багатоцільове призначення парадоксів. Вони

виявляються вузловими моментами знання. Парадокси часто стимулюють висунення нових дослідницьких програм. Гносеологічні аспекти парадоксів, парадоксального мислення можна найбільш продуктивно виявити за допомогою інструментарію, пропонуваного як філософією, так і іншими нематематичними дисциплінами.

Парадокс – явище багатогранне, тому цілком закономірно, що він ставав об'єктом дослідження в рамках різних наук: філософії і логіки, риторики та естетики, психології, літературознавства. В загальнофілософському аспекті парадокс досліджували (Г.М. Артамонов, Б.Д. Базаров, Г.Л. Брутян, І.С. Нарський, В. Шмід та ін.), загальнолінгвістичному (Н.Д. Арутюнова, В.Д. Девкін, Л.А. Нефьодова, В.В. Одинцов ін.), лінгвокогнітивному (Н.Ф. Алеференко, Є.Ю. Жигadlo, В.Д. Тармаєва, Е.Б. Темяннікова та ін.), соціально-прагматичному та психологічному аспектах (Д. Бівіна, П. Вацлавік, Д. Джексона, Є.В. Левченко та ін.), у риторичному та естетичному плані (Аристотель, Цицерон, Е. Іріг, К. Брукс, Барнет, С.Б. Донгак, Ж. Дюбуа, Л.В. Карасьов, О.Н. Лук, В.Я. Пропп, Л.І. Сокольська, Н.Т. Федоренко та ін.).

З точки зору стилістики парадокс розглядали як деякий семантико-стилістичний засіб оригінальності (Х. Пальяра 1964; К. Коморовський 1975; Н.Ю. Шпекторова 1975; В.В. Овсянніков 1981; Т.І. Манякіна 1981; В.А. Успенський 1982; Н.Г. Еліна 1985; Г.Я. Семен 1986; В.З. Санніков 2002; Є.Г. Шестакова 1999).

Деякі лінгвістичні дослідження були присвячені розробці окремих властивостей парадоксальних висловлювань. Прагматикою таких висловлювань



займався Б.Т. Ганєєв, лінгвокогнітивний та прагматичний аспекти даного феномена також аналізувалися Є.Ю. Жигadlo, когнітивну природу формування фразеологічного парадоксу вивчала В.Д. Тармаєва.

Мовним механізмам і когнітивним моделям створення парадоксу присвячена праця Е.Б. Темянікової. Досить широка палітра мовного матеріалу, на якому розглядалися парадоксальні висловлювання: афоризми (Манякіна 1981), англійська термінологія (Подколзина 1994), публіцистичні тексти (Терентьєва 1987), українська фразеологія (Селіванова 2006).

Парадоксальність констатується як логіко-когнітивна проблема сучасності, яка стала фактором не тільки свідомості, що сприймає текст (читача, спостерігача, дослідника), але і створює текст свідомості (автора, корпоративного ініціатора, універсального, інтелектуального автора / читача чи персони) [Пигаркіна; Сулимов 2011; Тощенко 2008].

Міждисциплінарний характер дослідження феномена парадоксу пов'язаний з тим, що опора на різні підходи призводить до більш повного розуміння значення парадоксу як одиниці смислоутворення в художньому креативному дискурсі, зокрема англomовному.

Теоретичну і методологічну базу нашого дослідження склали роботи:

✓ з теорії парадоксу в сучасній лінгвістиці: А.В. Бересневої, Б.Т. Ганєєва, А.А. Джіванян, М.В. Ляпон, М.Ф. Мисник, Т.П. Сазонової, Г.Я. Семен, Л.І. Татанової, Е.Б. Темянікової, О.В. Тумбіної, Н.Ю. Шпекторова, J. Caris та ін.;

✓ з теорії парадоксу в загальнофілософському, логічному і психологічному аспектах: Н.А. Бердяєва, А.Є. Зімбулі, А.Н. Казакова, Е.А. Сидоренко, І.В. Силантьєва, Є.Д. Смирнової, А.В. Щипкової, А. Cantini, R.R. La Croix, G. Deleuze, J.L. Mackie, G. Priest, K. Tanaka та ін.;

✓ з проблем парадоксальності свідомості: В.М. Аллахвердова, Е. Голдберга, М.К. Мамардашвілі, Ж.Т. Тощенко, J. Caris, G. Deleuze, E. Sandoz, M. Velmans та ін.;

✓ з теорії концепту, ментальності, англійської ментальності: А.А. Джиоевої, В.І. Карасика, Е.С. Кубрякової, Дж. Лакофф, Д.С. Лихачова, Л.А. Манерко, О.Л. Палій, А.А. Пилипенко, R.K. Johnson, E. Rosch, L. Thomassen та ін.;

✓ з теорії дискурсу і дискурс-аналізу: В.В. Богданова, В.З. Дем'янкова, М.В. Йоргенсен, В.І. Карасика, М.Л. Макарова, Т.В. Мілевської, Т.Б. Радбіль, О.Г. Ревзіної, Л. Філіпса, В.Є. Чернявської, Т.А. Ширяєвої, В.Н. Ярцевої, С. Condren, T.A. van Dijk, W. Kintsch та ін.;

✓ з теорії синтезу: Р.Г. Баранцева, Н.В. Косінова, С.А. Кравченко, Д.В. Суботіної, А.М. Хазена, Л.Г. Хмільної.

Парадокси завжди існували в житті людства. На різних етапах історичного розвитку вони мали свої особливі форми і прояви. Перша спроба визначити сутність даного явища належить Аристотелю (384-322 рр. до н.е.). Філософське розуміння парадоксальності самим логічним чином впливає з діалектичного методу Аристотеля.

Світ думки опиняється в полоні парадоксу (Вільям Сомерсет Моєм «На віллі»). Видатних мислителів Цицерона, Квінтіліана, Ж.Ж. Руссо,

Ф. Ларошфуко, Г. Гейне, А. Шопенгауера, Б. Рассела та багатьох інших також приваблювала до себе таємниця парадоксу. Відомий німецький філософ і теолог П. Тілліх визначив парадокс як щось, що приходить в наш розум звідкись зверху подібно осяянню; це логічна форма, в якій зливаються воєдино конкретне і абсолютне [Tillich 1923, с. 263-269].

Парадокс, що виростає на стику логіки, математики, філософії, психології та філології, може, на погляд деяких вчених, зіграти важливу роль у пізнанні. Парадокс також може виступати методом пізнання, якщо під останнім традиційно розуміти шлях, спосіб освоєння навколишнього світу.

Парадокс правомірний остільки, оскільки відображає суперечливість світу, природи, мислення. Парадокс «виростає» з антиномічності суцього точно так само, як інші діалектичні категорії. У певному сенсі буде правомірним стверджувати, що парадокс – це «сходинка», по якій наше мислення «піднімається» до нових форм осмислення дійсності [Лепешко 2007, с. 139]. Парадокс в англomовному креативному дискурсі тісно пов'язаний з грою.

### **Гра як найпоширеніша форма креативності**

Гра – вища форма дослідження (Альберт Ейнштейн). Гра – це багатогранне явище, яке знаходиться на перетині ряду наук, пов'язаних з антропологією: філософії, соціології, психології, педагогіки, культурології, лінгвістики та ін. Кожна з них розглядає гру зі своїх позицій, а тому існує потреба в дослідженні, визначенні ролі і місця «гри» як в житті окремої людини, так і в соціумі. Гра є обов'язковою

складовою культури, елементарною функцією людського життя, вона універсальна і має свою історію.

Розглянемо основні аспекти вивчення гри в історії філософії.

Гра як феномен буття була предметом дослідження багатьох філософів і вчених, які намагалися дати відповідь на наступні питання: що є гра, через що, чому і як у людини виникла потреба, потяг до постійної гри. На неутилітарний, естетичний і сутнісно-значущий для людського життя характер гри філософська думка звернула свою увагу фактично з самого свого виникнення, хоча довгий час її висновки фіксувалися тільки в метафоричній, образній або спорадичній формі [НФЭ, с. 67].

Принципово непродуктивний і позараціональний характер гри здавна пов'язав її з сакральними і культовими діями, з мистецтвом, наділив таємничими, магічними смислами. З давнини гра використовувалася також в якості ефективного тренінгу для мисливців, воїнів, спортсменів, в навчанні і вихованні дітей.

З давніх часів філософи і вчені намагаються дати чітке обґрунтування цьому феномену з різних позицій. Давньогрецький філософ Геракліт уподібнює еон дитині, що грає. Метафорою буття, що постійно відбувається, виявляється у Геракліта гра: кожен раз нова партія тієї ж самої гри.

Інші античні мислителі, зокрема, Платон, Аристотель, стоїки бачили в грі дієвий виховний засіб. Властива грі швидка зміна ситуацій, їх нестандартний характер і необхідність пристосування до них того, хто грає, робить її найважливішою складовою частиною навчання і виховання.

Платон засновує свій моралізм на міфі про людей як про ляльок і іграшках в руках богів. У «Законах» філософ називає людину якоюсь вигаданою іграшкою бога, смисл життя якої полягає в тому, щоб жити граючи в прекрасні ігри, до яких він відносив жертвопринесення, пісні, танці і битви з ворогами. Треба жити граючи. Що ж це за гра? Жертвопринесення, пісні, танці, щоб уміти здобути до себе милість богів, а ворогів відобразити і перемогти в битвах [Платон Диалоги 1999, с. 256].

Ця лялькова міфологія є для нього принципом перетворення всього людського життя в своєрідну гру, в якийсь суцільний танець, в якусь насолоду при виконанні законів. Він стверджував, що в серйозних справах треба бути серйозним, а в несерйозних – не треба. Божество за своєю природою гідне всілякої блаженної турботи, людина ж, як ми говорили раніше, це якась вигадана іграшка бога, і по суті це стало найкращим її призначенням. Цьому-то і треба слідувати; кожен чоловік і кожна жінка хай проводять своє життя, граючи в прекрасні ігри, хоча це і суперечить тому, що тепер прийнято [Платон 1994, с. 255].

Терміном «гра» Платон позначає всі мистецтва, спрямовані винятково до нашого задоволення – живопис, прикраси, музику, тобто «витончені мистецтва» в новоевропейській термінології. Однак способи гри з метою принести задоволення можуть бути найрізноманітнішими. Немає універсального способу, придатного для всіх. Так, насолода гри залежить від різних соціальних груп і від кожного індивіда окремо [Платон Диалоги 1999, с. 256].

У вченні про мистецтво Аристотель стверджував, що суть мистецтва – наслідування (мимесис). Метою гри в античній філософії є тренінг, виховний засіб;

функція – насолода, задоволення; учасники – люди (воїни, мисливці, спортсмени, діти); константною величиною може служити непродуктивний і позараціональний характер гри; в якості перемінних – жертвопринесення, пісні, танці, битви з ворогами. Гра в античний час мала спільні зв'язки з магією, сакральними і культовими діями, витонченими мистецтвами: живописом, музикою, прикрасами.

Німецька класична філософія висуває на перший план естетичний аспект гри. Гра – одна з головних і найдавніших форм естетичної діяльності, тобто неутилітарної, яку здійснюють заради неї самої і що доставляє, як правило, її учасникам і глядачам естетичну насолоду, задоволення, радість [Естетика 1989, с. 97].

І. Кант в «Критиці здатності судження» (1789-1790), описуючи естетичні феномени і мистецтво, досить часто говорить про «вільну гру пізнавальних здібностей», «вільну гру здібностей уявлення», «гру душевних сил» (уяви і розуму). Він відносить гру до галузі естетичного мистецтва, безпосередня мета якого – викликати почуття задоволення, яке може бути або приємним, або витонченим мистецтвом. У першому випадку мета мистецтва полягає в тому, щоб задоволення супроводжувало уявленням тільки як відчуттям; у другому випадку – щоб воно супроводжувало уявленням як видам пізнання [Кант 1994, с. 146].

До «витончених мистецтв» І. Кант відносить три види мистецтв: словесні, образотворчі і мистецтво гри відчуттів; в основі всіх їх лежить гра тих чи інших духовних сил людини. Мистецтво прекрасної гри відчуттів, на думку німецького філософа, можна розділити на азартну гру, гру звуків і гру думок.

Перша вимагає інтересу, будь то марнославства або своєкорисливості; друга вимагає лише зміни відчуттів, кожне з яких співвідноситься з афектом і збуджує естетичні ідеї; третя виникає лише із зміни уявлень в здатності судження, що, правда, не породжує думку, пов'язану з яким-небудь інтересом, але все-таки оживляє душу [Кант 1994, с. 173]. Тільки останні два види він пов'язує з витонченими мистецтвами, хоча у всіх трьох вбачає естетичний характер різного ступеня інтенсивності.

Ф. Шиллер виходить з філософської системи І. Канта і пропонує свою теорію гри, викладену в «Листах про естетичне виховання» (1786). Людина, згідно Ф. Шиллера, живе двома абсолютно протилежними спонуканнями – перше вимагає абсолютної реальності (людина повинна повністю виявити всі свої здібності в діяльності, в явищі), друге – абсолютної формальності (всьому зовнішньому надати форму).

Ці два спонукання взаємно обґрунтовують і обмежують один одного. Це взаємовідношення двох спонукань являє собою завдання розуму [Шиллер 1966, с. 11]. У досвіді ці спонукання можуть реально зв'язуватися, не зливаючись, у новому спонуканні, яке протилежно кожному з двох, узятих окремо – спонуканні до гри.

З усіх станів людини саме гра і тільки гра робить її досконалою і відразу розкриває її двоїсту природу. Тому для Ф. Шиллера людина грає тільки тоді, коли вона в повному значенні слова людина, і вона буває цілком людиною лише тоді, коли грає [Шиллер 1966, с. 12]. Естетичному (і грі як спонуканню) Ф. Шиллер відводить головну роль у створенні гармонії людини і суспільства.

І. Кант, чия система лягла в основу філософських робіт Ф. Шиллера, підходить до проблеми «видимості», яка так важлива для розуміння гри, із естетики. Це розуміння естетичного робить можливим для Ф. Шиллера виведення естетичної діяльності з гри. Двоїста, розколота свідомість граючого для І. Канта і Ф. Шиллера передумова, умова естетичної діяльності та ігри. Свободу, гармонію та інші види Ф. Шиллер виводить як феномен естетики, гра виступає як спонування до естетичної діяльності [Шиллер 1966, с. 13].

Ф.Д. Шлейермахер (1799) розглядав гру як одну з форм моральності, тісно пов'язану з мистецтвом і дружбою, як сферу «вільного спілкування», де людина має можливість оптимально реалізувати свою індивідуальність. Гра сприяє розвитку інтелектуальної діяльності. Суть мистецтва полягає у «вільній грі фантазії»; тут людина реально досягає своєї внутрішньої свободи і усвідомлення цієї свободи.

Твір мистецтва для Ф. Шлегеля і німецьких романтиків розумівся як гра невловимих символічних смислів. Шлегель осмислює гру в якості онтологічного принципу буття універсуму (концепція *Welt-Spiel*), а в мистецтвах бачить лише далекі відтворення нескінченної гри світу, вічно несформованого художнього твору [Шлегель 1983, с. 394; див. також НФЭ игра].

Ідеї Ф. Шлегеля виявилися близькими романтикам, які нечасто вживали сам термін «гра», але по суті все мистецтво осмислювали в модусі гри, що розуміється як «гра повторення» (*Wiederholungsspiel*). Твір мистецтва розумівся ними як якась структура повторення, що постійно відкладається і переводить в інше (трансцендентує), тобто гри невловимих



символічних смислів. Це повторення самоцінне і не припускає пошуку за ним якоїсь іншої глибинної ідеальної сутності.

З концепції Ф. Шлегеля багато в чому виходив і Ф. Ніцше в своєму визначенні мистецтва як особливого «наслідування» «гри універсуму», що розуміється в сенсі зняття постійного конфлікту між «необхідністю» і «грою», коли все зростаючий потяг до гри викликає до життя нові світи – «інші світи».

У «Веселій науці» (1882) Ф. Ніцше висуває в якості парадигми «надлюдської» культури майбутнього ідеал духу, який наївно, стало бути, сам того не бажаючи і із того, що б'є через край надлишку повноти і могутності, грає з усім, що до цього часу називалося священним, добрим, недоторканим, божественним [Ницше 1999, с. 382; Ницше 2005]. Цей ідеал виявився спокусливим і пророчим для багатьох гуманітаріїв ХХ століття.

Варто було роману Г. Гессе «Гра в бісер» (1943) стати надбанням світової культури, – концепт гра придбав сенс «аналог високоінтелектуальної діяльності». Утопічний твір Г. Гессе «Гра в бісер» про «естетичну державу» в футурологічній перспективі розкриває сутність гри як «гри в собі і для себе» адекватними їй художніми засобами.

Жанр цього твору у загальних рисах можна визначити як утопію. Звернення до подібного способу викладу філософських поглядів є доволі оригінальним та майже нерозповсюдженим у філософській думці ХХ-ХХІ століть, незважаючи на те, що він розкриває широкі можливості для покращення розуміння авторських концепцій, шляхом відходу від теоретизування та необхідності суворої доказовості.

Гра у бісер являє собою поєднання мистецтва та точних наук: осягнення гармонії відбувається шляхом її виразу у математичному вигляді. Гра у бісер є гра із усім змістом та всіма цінностями нашої культури, вона грає ними приблизно так, як у часи розквіту мистецтв художник грав барвами своєї палітри [Гессе 2004, с. 11]. Гра в бісер – це всезагальна система, універсальна мова, що здатна виразити і зіставити всі відкриті смисли, весь духовний світ людства, фактично елітарній духовній культурі людства майбутнього.

Головний акцент на естетичній сутності гри зробив Х.-Г. Гадамер в основній герменевтичній праці «Істина і метод» (1960). Він розглядає феномен гри з позицій герменевтики і прямо пов'язує гру з естетичним і мистецтвом, направляє свою увагу на гру як на спосіб буття самого твору мистецтва [Гадамер 1988, с. 147].

Онтологізуючи мову, Х.-Г. Гадамер оголошує сутність мови гри, в якій він бачить також і основу, і суть пізнання і розуміння історії. Перш за все, Х.-Г. Гадамер, як він заявляє, прагне звільнити це поняття від суб'єктивності, привнесеної І. Кантом і Ф. Шиллером. На його думку, гра передбачає не поведінку того, хто створює твір мистецтва або насолоджується ним, а спосіб буття самого твору мистецтва [Гадамер 1988, с. 148].

За його словами, що не ті, хто грають є суб'єктами, а гра через них досягає свого втілення. Суб'єкт гри – не гравець, а сама гра. Гра – це вчинення дії як такої. Отже, спосіб буття гри не такий, щоб передбачати наявність суб'єкта з ігровою поведінкою, завдяки якій і грається гра; скоріше вже початковий смисл поняття «грати» – медіальний. Рух і є гра – він позбавлений кінцевої мети (гра кольорів), це досягнення руху як такого. Гра має медіальний сенс, її світ закритий

цілепокладанню, а граючий пізнає гру як переважаючу його дійсність [Гадамер 1988, с. 150].

На його думку, саме у грі, швидше за все, досягається естетично-незацікавлена насолода, а отже, її пізнання. Тому, вважає Х.-Г. Гадамер, чим ближче наше розуміння до гри, тим воно справжнє. Сутність гри відображається в ігровій поведінці: всяка гра – це становлення стану гри [Гадамер 1988, с. 152]. Чарівність гри, її вплив, що підкорює, полягає саме в тому, що гра захоплює граючих, оволодіває ними.

Сутністю гри, на думку Х.-Г. Гадамера, є «самовикладення». Існування гри передбачає викладення для когось: і для того, хто бере участь в грі, і для того, хто за нею спостерігає. Проводячи аналогію між мистецтвом і грою, Х.-Г. Гадамер ставить принципову естетичну проблему: як гра не існує без програвання, поза самовикладення, так і не існує витвір мистецтва без того, хто його сприймає.

Гра мистецтва обов'язково передбачає глядача, це зображення або дійство для когось, навіть якщо в даний момент немає реципієнта. Буття мистецтва як гри невіддільне від його дійства. У свою чергу істинний глядач повністю віддається грі мистецтва, занурюється в його світ, де знаходить тотожність з самим собою. Ігри самі по собі розрізняються своїм духом. Правила і порядок, що пропонують певне заповнення ігрового простору, становлять сутність гри [Гадамер 1988, с. 152].

Термін «грати», що виражає сутність поведінки актора або музиканта, відповідає, на думку Х.-Г. Гадамера, поводженню кожного, хто творить, і будь-кого, хто сприймає художній твір. Виклад передбачає тлумачення. Тому для Х.-Г. Гадамера питання про мистецтво та гру є принциповим питанням

про істину і методи її досягнення. Гра і художній твір належать до різних сфер, але вони аналогічні за способом існування.

Гра – це внутрішня форма художнього твору, і всі характеристики гри є його характеристиками. Гра завжди «інша», завжди творчість, імпровізація, тлумачення. Концепцією «мистецтво – гра» Х.-Г. Гадамер піднімає відоме питання про гру буття. При прийнятті цієї концепції гра стає формою існування буття в цілому.

Гра – це спосіб буття твору мистецтва (його внутрішня форма) і форма існування самого буття. Константами є правила і порядок, подвійність гри, а її перемінними характеристиками – вільна гра фантазій, невловимих символічних смислів, частини і цілого і т.д. Вищим ступенем людської гри, її завершенням, досягненням ідеального стану є мистецтво, яке потенційно закладене в грі і складає її сутнісне ядро.

У 30-і роки ХХ століття була створена культурологічна концепція гри голландським ученим Й. Хейзінгою, в якій гра розглядається як найважливіша характеристика людини як культурної істоти, як одне з найістотніших її визначень.

Мова йде про фундаментальне дослідження Й. Хейзінги “*Homo ludens*” (1938) («Людина, що грає»), де автор, розвиваючи ідеї Ф. Шиллера, показав, що гра відноситься до сутнісних характеристик людини поряд з розумністю і творчою здатністю і підбив певний підсумок метафоричним, інтуїтивним, метафізичним і спорадичним прозрінням і висловлюванням європейських мислителів щодо сутності та функцій гри.

Вже з назви книги “*Homo ludens*” ясно, яке значення надається грі. Дійсно, автор вважає, що гра пронизує всі елементи і сторони культури, має свою

історію. На думку Й. Хейзінги, багато сторін культури не можна зрозуміти, не враховуючи їх ігрового характеру. Гра старша за культуру, культура виникає і розвивається в грі, як гра, має ігровий характер [Хейзінга 1992, с. 7].

Й. Хейзінга підкреслює, що більшість дослідників гри пропускають або недооцінюють, що вона переважно розташовується на території естетичного і головне в ній – естетичний зміст. Здійснюючи пошук категоріальних груп, до яких можна віднести гру, Й. Хейзінга звертається до естетичної категорії прекрасного, таким чином, ніби апелюючи до переважної більшості концепцій гри, що були розроблені у ХІХ столітті і розглядали гру як конотацію до мистецької діяльності.

Він послідовно показує і обґрунтовує ігрові принципи основних складових культури, включаючи не тільки сфери релігійних культів, мистецтва, свята, спортивних змагань, а й філософію, правосуддя, війну, політику. При визначенні гри в роботі «У тіні завтрашнього дня» (1992) автор зазначає, що це вільна діяльність: гра є добровільна дія, що здійснюється всередині встановлених меж місця і часу по добровільно прийнятим, але абсолютно обов'язковим правилам з метою, укладеної в ній самій, супроводжувана почуттям напруження і радості, а також свідомістю «іншого буття», ніж буденне життя [Хейзінга 1992, с. 254].

Й. Хейзінга наводить докладне дослідження позначень гри та пов'язаних з нею реалій в різних мовах. Різні мови він ділить на дві групи – мови, в яких є спільне слово для позначення різного роду ігор (наприклад, японська, семітські мови, латину, сучасні германські мови) і мови, в яких таких слів немає, а є лише різні слова для позначення ігор дітей, змагальних

ігор, ігор-вистав, азартних ігор і т.п. (наприклад, грецька, китайська, санскрит).

Й. Хейзінга намагається пояснити це розходження особливостями культурного життя тих народів, мови яких він розглядає. Автори, які шукають смисл і основу гри поза грою, і їх теорії про те, що гра повинна служити чомусь, що не є грою, мати якусь мету, на думку Й. Хейзінга, не пояснюють гри.

Гру можна зрозуміти, зазначає Й. Хейзінга, лише визнавши її первинною сутністю, тобто виходячи з гри як із самостійної цілісності. Він шукає формальні характеристики, яким задовольняли б і дитячі ігри, і спортивні змагання, і азартні ігри, і драматичні вистави тощо, тобто намагається знайти щось спільне між найрізноманітнішими і різноякісними діяльностями, що позначаються словом «гра» [Хейзінга 2001, с. 14].

У результаті він дає наступне формальне визначення: гра – вільна активність, що знаходиться усвідомлено поза звичайного життя і не серйозна, але пристрасно і сильно захоплює гравця. Ця активність не пов'язана з матеріальними інтересами, безкорислива. Вона протікає всередині власних просторових і часових меж у відповідності з певними правилами. Вона викликає утворення соціальних груп, які прагнуть оточувати себе секретністю і підкреслювати свою особливість за допомогою маскуванню (*disguise*) або іншими засобами [Хейзінга 2001, с. 15].

У цій дефініції, як ми бачимо, вийшов набір формальних ознак, не пов'язаних між собою, деякі з них відносяться не до всіх видів ігор, багато в рівній мірі відносяться і до гри, і до інших явищ. Цікавий той факт, що, коли Й. Хейзінга описує ігровий характер окремих явищ культури (а він аналізує з цієї точки зору і ритуали, і змагання, і театр, і війну, і суд, і карнавал і

багато інших явищ), вчений займається не тільки і навіть не стільки цими формальними ознаками.

З'ясовуючи культурну функцію гри, її значення як елемента культури, Й. Хейзінга показує співвідношення гри з явищами, що їй протистоять серйозністю (*earnest*), буденним життям (*everyday life*), з близькими, суміжними явищами (з комічним, жартом, дурістю, дотепністю (*wit*), блазнюванням, пародією і т.п.). І виявляється, що саме у ставленні гри до цих явищ і виявляється її значення для культури. За Й. Хейзінгою, гра виконує інновативну функцію, сприяючи розвитку культури.

На питання – чому саме людина захопилася грою (в житті тварин також присутня гра) і постійно генерує культуру; чи означає, що справжня гра властива виключно людині – стверджувально відповідає Е. Фінк в роботі «Основні феномени людського буття» (1960). У типології автора існує п'ять феноменів – смерть, праця, влада, любов і гра. Гра охоплює все людське життя, оволодіває нею, істотним чином визначає склад буття людини і, на думку Е. Фінка, пронизує основні феномени людського існування.

Гра розглядається як основний спосіб людського спілкування: кожен знає гру з свого власного життя, має уявлення про гру, знає ігрову поведінку близьких, незліченні форми гри, знає громадські ігри, розважальні ігри і дещо більш напружені, менш легкі і привабливі, ніж дитячі ігри, ігри дорослих; кожен знає про ігрові елементи у сферах праці й політики, у спілкуванні статей один з одним, ігрові елементи майже у всіх областях культури [Фінк 1988, с. 361].

У трактуванні Е. Фінка, гра – це імпульсивна дія, що протікає спонтанно. Чим менше утилітарне навантаження на неї, тим раніше ми знайдемо в ній

задоволення. З грою у Е. Фінка, як і у Й. Хейзінги, зв'язане походження культури, бо без гри людське буття занурилося б в рослинне існування.

Інобуття гри, її незвичність і небуденність, її святковий характер включають в її орбіту не тільки все сценічні мистецтва, а й такі феномени культури, як маскарад (маска як феномен гри і театральна маска), ритуальне переодягання, карнавал, карнавалізація. Сутність останньої розкрив і детально опрацював М.М. Бахтін, особливо в монографії «Творчість Франсуа Рабле і народна культура середньовіччя і Ренесансу» (1965).

Основи карнавалізації М.М. Бахтін вбачав у народній сміховій культурі, для якої характерна гра протилежними смислами в їх перестановках місцями (життя – смерть, високе – низьке, прекрасне – потворне, добре – зле, високе – низьке, сакральне – профане, увінчання – розвінчання тощо), в ігровій профанації цінностей, в знятті сутнісних антиномій культури у сміху, в утвердженні релятивності культурних пріоритетів, в поліфонії і внутрішньому діалогізмі формо-сміслових ходів в культурі [Бахтин 1990, с. 48].

Багато з цих ідей домінують у модерністській і постмодерністській культурологічних парадигмах і дослідженнях. Теорія культури, розроблена М.М. Бахтіним, дозволяє зрозуміти гру як явище культури, в якому найбільш яскраво проявляється особливість культури взагалі.

З проникненням у другій половині ХХ століття ігрової концепції в філософію, культурологію та інші науки з'являються численні класифікації гри. Р. Кайо, наприклад, в роботі «Людина, гра та ігри» (1962) виділяє п'ять видів гри: змагання, ігри ризику, перевдягання (маскування), наслідування і екстатичні.



Йельські постструктуралісти («Ігри, гра, література», 1968), філологи та філософи постмодерністської орієнтації, почасти спираються на розуміння гри М. Гайдеггером. У своїй роботі «Питання про речі» (1962), написаної дуже яскравою, образною метафоричною мовою, філософ говорить про пізнання об'єкта і приходять до символу кільця як вираженню феномена гри. Слідом за ним, постструктуралісти виводять принцип гри в поле своєї «текстології», вивчаючи ігри з референтними світами тексту, ігри з подіями, розробленими в тексті, віртуальні ігри з читачем і т.п.

Зокрема, Ж. Дерріда, зі свого боку, розвиває романтичну концепцію гри як такої, що «нескінченно грається», гри повторення (*repetition*), яка повністю замкнута в собі. Від «репетитивної» він переходить до гри відмінностей (*difference*) і «грі розрізень» (*differance*), яку розуміє як нескінченне відкладання і вислизання і кладе в основу свого методу деконструкції.

Гру літературного тексту він розглядає як окремий випадок більш загальної семантичної гри («Структура, знак і гра в дискурсі гуманітарних наук», 1967) і переносить поняття гри на мистецтво. Особливу увагу Ж. Дерріда приділяє асоціативній грі інтертекстуальних і вербальних полів, окремих слів, музично-фонетичній грі складів, голосних, приголосних.

Теорію «мовної гри» розробив австрійський філософ Людвіг Вітгенштейн (1889-1951). З введенням терміна «мовної гри» (*Sprachspiel*) Л. Вітгенштейном поняття гри входить в теорію мови і лінгвістичну філософію (пор. ігровий конвенціоналізм, ігрове розуміння мови, «гру» з етимологічним смислами і текстами в постмодернізмі і т.п.).

Розглянемо в чому полягає суть «мовної гри». Відомо, що Людвіга Вітгенштейна привів у філософію інтерес до комплексу проблем символічної логіки, основ математики та логічного аналізу мови. Успіхи в цій галузі (думки Г. Фреге, Б. Рассела та ін.) надихнули його на пошук максимально зрозумілої логічної моделі знання-мови, спільної матриці речення, в якій була б виявлена сутність будь-якого висловлювання, а, отже, – так думалося автору – і мисленнєвого осягнення фактів, цієї основи основ справжнього знання про світ.

Розроблена Л. Вітгенштейном в 1912-1914 рр. концепція базувалася на трьох принципах: тлумаченні предметних термінів мови як імен об'єктів, елементарних висловлювань – як логічних картин найпростіших ситуацій (або, інакше кажучи, конфігурацій об'єктів) і, нарешті, складних висловлювань (логічних комбінацій елементарних речень) – як картин відповідних їм комплексних ситуацій – фактів. В результаті сукупність істинних висловлювань мислилася як картина світу. Ретельно продумана логічна модель «мова – логіка – реальність» була представлена в «Логіко-філософському трактаті» (1921).

Що дійсно необхідно, на переконання Л. Вітгенштейна, так це вміння орієнтуватися в дії, функціях мови, її практичному використанні в «тканині» самого життя, «поведінки», – тобто там, де робота слів, фраз цілком відкрита погляду. При такому реалістичному (його ще називають прагматичному), земному погляді на речі базовими структурними утвореннями мови Л. Вітгенштейн уявив не шукані колишні деякі його граничні елементи у вигляді елементарних речень, співвіднесених з найпростішими

(теж граничними) ситуаціями нібито що становлять свого роду «субстанцію» мови, а щось інше.

У міркуванні, оповіданні, читанні, письмі та інших формах мовленнєвого розуміння висвічувались «сімейства» більш-менш споріднених один одному, рухливих і живих функціональних систем, практик. Л. Вітгенштейн назвав їх *мовними іграми*. Ідея мовних ігор зайняла дуже важливе місце в його новій концепції, ставши не просто одним з понять, які фіксують певні реалії, але постійно працюючим принципом з'ясування все нових практик людей укупі з їх мовленнєвим, комунікативним оснащенням.

Здогадки про те, що важливо брати до уваги динаміку мови, її роботу, функції, вживання пролунали ще в «Логіко-філософському трактаті»: «Питання: “Для чого власне ми використовуємо це слово, це речення?” – Завжди веде до цінних прозрінь у філософії» [Витгенштейн 1994, с. 56].

У Трактаті, в цілому побудованому методом апріорного теоретичного міркування, кількома штрихами було дано ескіз, як би вгадана можливість розвитку іншої концепції, що ще не оформилася, тих ідей, що вийшли на авансцену в другий період творчості філософа, коли предметом пильного вивчення стала дія мови.

І саме новий акцент привів до позицій, що істотно відрізняються від початкових. Вони представлені в «Філософських дослідженнях» (1953) та інших роботах «пізнього» Л. Вітгенштейна. Що ж підштовхнуло його до радикальної зміни точки зору? Заслуговують на увагу думки про мовні ігри в останній роботі Л. Вітгенштейна «Про достовірність» (1947), у тому числі тлумачення ігор як форм життя. Але, мабуть, найбільш вражаючим і повчальним є віртуозне

застосування його ігрової методики при аналізі концептуальної розгубленості.

Зовсім особливе місце в цьому досвіді займають ігрові з'ясування філософських формул і слів, в яких приховано безліч смислових відтінків і таїться постійна небезпека збитися в міркуванні, піти хибним шляхом. На відміну від раннього «Логіко-філософського трактату», де мова розумілася як певна ідеальна сутність, пізній Л. Вітгенштейн стверджує, що елементи мови можуть існувати і мати сенс тільки як частина певної гри зі зводом правил і конвенцій, тобто значення існує тільки в конкретних випадках вживання мови, а не як абстрактна сутність (платонівська ідеальний сенс).

Поза даного соціолінгвістичного контексту, або ситуації гри з конкретними правилами та учасниками, мови з її смислами не існує. Будь-яка спроба «відфільтрувати» соціальний контекст і дістатися до сутності мови призводить до втрати цієї сутності, яка тільки й існує в процесі конкретної гри конкретних застосувань мови.

Таке розуміння мови наводить прямі мости між лінгвістикою і естетикою, а також обґрунтовує, зокрема, необмежену можливість створення штучних мов і навіть в якійсь мірі пояснює феномен «вживання» в іншу, віртуальну реальність в комп'ютерних іграх або при комп'ютерному контролі (через монітор) апаратів-роботів в космосі, спеціальних виробництвах і т.п. Як тільки мозок реципієнта «приймає» правила гри, він адаптується до віртуального світу і здатний орієнтуватися і успішно функціонувати в ньому як у реальному світі.

Так чи інакше, але якщо в «Логіко-філософському трактаті» мова представляється як проекція фактів і речення завжди або істинне, або хибне

– третього не дано, то в 1930-і рр. відбувається поворот у бік прагматики, тобто з точки зору слухача і реальної мовленнєвої ситуації. Л. Вітгенштейн тепер з властивим йому запалом відкидає свою стару концепцію мови: мова не констатація фактів і не завжди висловлювання істини і брехні.

У «Філософських дослідженнях» він наводить відоме порівняння мови з містом: «Нашу мову можна розглядати як старовинне місто: лабіринт маленьких вуличок і площ, старих і нових будинків, будинків з прибудовами різних епох; і все це оточене безліччю нових районів з прямими вулицями регулярного планування і стандартними будинками». І далі: «Уявити собі якусь мову – значить, представити деяку форму життя» [Вітгенштейн 1994, с. 75].

У розумінні Л. Вітгенштейна мовна гра – це не те, що роблять люди, коли хочуть розважитися. Він вважає всю мову в цілому сукупністю мовних ігор. Ось що він пише з цього приводу в «Філософських дослідженнях»: «Скільки ж існує типів речень? Скажімо, твердження, питання, поведінка? – Мається незліченна безліч таких типів – нескінченно різноманітні види вживання всього того, що ми називаємо «знаками», «словами», «реченнями». І ця множинність не представляє собою чогось стійкого, навпаки, виникають нові типи мов, або, можна сказати, нові мовні ігри, а старі застарівають і забуваються.

Термін «мовна гра» покликаний підкреслити, що говорити на Мові – компонент діяльності, або форма життя. Наказувати, питати, розповідати, базікати – в тій же мірі частина нашої натуральної історії, як ходьба, їжа, питво, гра [Вітгенштейн 1994, с. 90]. В якості ілюстрації Л. Вітгенштейн пропонує уявити собі все

різноманіття мовних ігор на таких ось і інших прикладах:

- ✓ віддавати накази чи виконувати їх;
- ✓ описувати зовнішній вигляд предмета або його розміри;
- ✓ виготовляти предмет за його описом (кресленням);
- ✓ інформувати про подію;
- ✓ міркувати про подію;
- ✓ висувати і перевіряти гіпотезу;
- ✓ представляти результати деякого експерименту в таблицях і діаграмах;
- ✓ складати оповідання й читати його;
- ✓ грати в театрі;
- ✓ виспівувати пісні хороводів;
- ✓ розгадувати загадки;
- ✓ жартувати;
- ✓ розповідати кумедні історії;
- ✓ вирішувати арифметичні завдання;
- ✓ перекладати з однієї мови на іншу; просити, дякувати, проклинати, вітати, молити [Вітгенштейн 1994, с. 90].

Концепція мови як мовної гри вплинула, в першу чергу, на теорію мовних актів (так само як, втім, і на лінгвістичну апологетику, лінгвістичну терапію, філософію вимислу, семантику можливих світів, концепцію семантичних примітивів).

І як прихильники теорії мовних актів зрештою дійшли висновку, що вся мовленнєва діяльність, а не тільки окремі її фрагменти складається з мовних актів, або дій, так і Л. Вітгенштейн вважав, що мовні ігри – це форми самого життя і що не тільки мову, а сама реальність, яку ми сприймаємо тільки через призму мови є сукупністю мовних ігор.

Людина встає вранці за дзвінком будильника, кип'ятить воду, їсть певну їжу з певного посуду, пише собі завдання на день, слухає радіо чи дивиться телевізор, читає газету, гладить собаку і розмовляє з нею, лає уряд, їде в тролейбусі, спізнюється на роботу. Все це – мовні ігри [Витгенштейн 1994, с. 314].

Виходячи з концепції Л. Вітгенштейна, кожна мовна гра як закінчена система комунікації відповідає деякій формі життя. Таким чином, лінгвістична філософія висуває на перший план не стільки когнітивну, скільки інструментальну (пов'язану з дією і впливом) функцію мови.

Її об'єкт – мова в дії, час – мова в діячності, ігровий простір полягає в процесі певної гри з конкретними проявами мови. Учасники гри слухач і реальна мовна ситуація, що підпорядковуються зводу правил і конвенцій у вживанні мови. У ролі константної величини виступає модель, структура мови, змінними є рухливі функціональні системи мови.

Для існування людини значимість гри настільки висока, що саме її визначення як виду, за Й. Хейзінгою, це: *homo sapiens* – *homo faber* – *homo ludens*. Бути людиною розумною значить бути людиною діяльною і людиною, яка грає. Цілком очевидно, що гра постає у цьому трактуванні не як дозвілля, а як екзистенційний принцип, що створює людську природу як таку.

Існує три підходи до визначення поняття «гра». При першому сутність гри визначається її детермінованістю правилами гри. При другому сутність гри визначається її спонтанністю, непередбачуваністю. У третьому випадку сутність гри визначається як гнучке поєднання факторів випадковості з диктатом правил.

На думку Р. Кайюа, висловлену в роботі “*Les jeux et les homes*” («Ігри і люди»), мовна гра складається у

відході на деяку відстань, у відстороненні, і грати зі словами – це подивитися з боку на мову і на себе [Caillois 1967, с. 75]. Це і є реалізація однієї з основних функцій мови – металінгвістичної (за Р. Якобсоном).

В межах теорії «ігрової поетики», ми дотримуємося наступного визначення *мовної гри*: мовна гра представляє собою ігрові маніпуляції з мовою – її фонетичними, граматичними, лексичними, синтаксичними ресурсами, метою яких є отримання «кваліфікованим» (ідеальним) читачем-ерудитом естетичного задоволення від побудованого на ігрових взаєминах з ним тексту.

Під *креативною грою* нами розуміється творче вживання мови. Креативна гра в широкому значенні – порушення системних відносин між мовними знаками, яке дозволяє реалізувати нові, нестандартні зв'язки між ними; це свідомий перехід людини мовця на позиції людини гравця. У вузькому значенні – це навмисне порушення норми мови і мовлення (мовна і мовленнєва аномалія), тобто гра з метою.

Креативна гра – це творчість, орієнтована на досягнення певної мети. Акти маркованої творчості та нормативні акти передбачають один одного, відступ від норми – настільки ж закономірне явище, як і норма. Процес мовної діяльності – це постійне поєднання стандарту і відхилення від нього. Норма при цьому, будучи певним фоном, забезпечує автоматизм мовлення, а все відзначене індивідуальною мовною творчістю проявляється як відступ від норми, що насправді нормативно і органічно в мовній діяльності [Карасик 2010, с. 8-18].

Принциповий креативний імпульс всякої гри представляє собою якусь інверсію реальній життєвій ситуації. Гра утворює всередині справжнього життя



магічне коло: вона всіх переносить в інший світ, відмінний від звичайного. Гра – універсальна метафора. Співвіднесення з грою додає привабливості будь-якому феномену. Подібно спектаклю, креативний дискурс як процес, а лінгвістичний текст як його мовленнєвий продукт – це гра, тобто імовірнісний процес з недетермінованим результатом.

На рівні інтерпретації художній твір – гра з читачем (Х.-Г. Гадамер), в якій автор задає певний умовний ігровий код, що декодується і приймається читачем. Отже, художній дискурс (“*literary discourse*” – термін Т. ван Дейка) – це процес створення художнього твору і сам художній текст, який набуває всі характеристики дискурсу як обміну висловлюваннями. У центрі креативного художнього дискурсу лежить не опис реальної ситуації, а діяльність автора по створенню вигаданої ситуації, героїв, простору – часу і спілкування з читачем за допомогою їх.