

культурологічним, у результаті чого можна буде отримати повнішу інформацію про особливості аналізованого корпусу текстів.

Крім того, пропонуємо власний підхід до класифікації універсалій. Інваріантні виміри буття, на наш погляд, можна розглядати на декількох основних рівнях. Так, на онтологічному ми можемо виокремити категорії граничних основ – константні структури народження, життя, смерті та безсмертя, зважаючи при цьому на те, що перші три є реаліями (категоріями об'єктивної дійсності), четверта – швидше, світоглядною універсалією. Під поняттям онтологічних універсалій розумітимемо найзагальніші буттєві домінанти існування людства, що осмислюються кожним конкретним індивідом як на свідомому, так і на позасвідомому рівнях. Не варто, на нашу думку, при цьому заперечувати й функціональність культурно-історичних констант, що зародилися як результат культурного освоєння людиною зовнішнього світу й можуть набувати функцій надкультурних реалій або властивих лише певній культурі. Серед них пропонуємо виокремлювати такі групи: 1) власне культурні (універсалії дому, танцю, пісні, бенкету та ін.); 2) міфо-поетичні (зокрема, чотири стихії – вогонь, вода, земля, повітря); 3) культурно-історичні реалії (на ґрунті української культури – степ, село та ін.). Культурні інваріанти функціонують у силовому полі сучасних технологічних реалій – універсалій цивілізації, домінуючими серед яких виступають константи “гроші” та “залізо”. Отже, четвертим різновидом культурних універсалій вважаємо цивілізаційні інваріантні категорії. Варто також зазначити, що культурні константи експлікуються завжди на тлі домінант певної онтологічної універсалії.

Отже, питання розробки теорії універсально-культурного аналізу має свої перспективи. Спроба узагальнити існуючі концепції можна вважати лише першим кроком у розв'язанні цієї проблеми. Важливим залишається й питання практичного втілення означеного підходу, при якому необхідно враховувати, що кожна з універсалій реалізується в художньому тексті як продукт предметного буття митця та специфіки його свідомості, проте саме це є вектором для загального цілісного аналізу феномену буття людини.

м. Запоріжжя

Леся Пікун

ЛІТЕРАТУРНА ДЗЕРКАЛЬНА ГРА НАБУТКАМИ КУЛЬТУРИ

Роздуми людства над проблемами пошуку першооснов життя, роллю особистості в контексті всесвіту споконвіку втілювалися в літературних творах у певних образах, котрі за глибиною художнього узагальнення вийшли за межі конкретних творів та зображеної в них історичної доби. Вони містять у собі невичерпні можливості філософського осмислення буття і характеризують ключові моменти літературної спадковості та історико-літературного процесу, набувши статусу “вічних”, “вікових”, “мандрівних”, а отже, традиційних у світовій літературі. Вони стали концентрацією найбільш універсальних категорій та понять загальнолюдського досвіду, набуваючи в ході використання певних значень та інтерпретацій. У цьому контексті слушною видається думка А.Нямцу про закономірність традиції, оскільки звернення літератури до вічних образів – це не спроба формальної реконструкції минулого, знання і досвід якого замасковані в культурних пам'ятках, а прагнення по-новому, на сучасному рівні, пережити та осмислити певне минуле на основі якісно нового духовного контексту. Дослідник розуміє традицію як певне знання про минуле й тому стверджує, що минуле співзвучне до теперішнього¹.

¹ *Нямцу А.* Легендарно-мифологическая традиция в мировой литературе (теоретические и историко-литературные аспекты): Дис. ... д-ра филол. наук. – Черновцы, 1997. – С.165–169.

Існування традиційних образів у культурі — складне та суперечливе явище. О.Бушмін вималював його таким чином: культурні набутки, втілені в сюжетно-образному матеріалі, свідомо чи несвідомо “вступають у мисленні художника у взаємодію з враженнями його життєвого досвіду, доповнюються роботою творчої уяви, піддаються глибокій трансформації, входять у неповторні співвідношення та поетичні асоціації”². Отже, функціонування традиційних образів у художній літературі вільне, часто несвідоме, іноді — це уявна діяльність “не всерйоз”, не пов’язана з усіма умовами реального світу, перериває усталений порядок речей, повторює і породжує нові духовні й соціальні зв’язки, виражає певний спектр цінностей тощо. За цими ознаками можемо назвати таку діяльність літературною грою. Й.Гейзінга та Ю.Лотман вважають, що кожний різкий перелом в історії людства “випускає на волю нові сили”, які можуть стимулювати регенерацію досить архаїчних структур, культурних моделей і моделей свідомості³. Кожна нова літературна епоха надає їм нового творчого потрактування, що закріплюється в літературі. Одного разу зіграна гра залишається в пам’яті як певне духовне надбання чи духовна цінність і передається від однієї культури до іншої.

Гра має спільні риси з іншими видами діяльності, приміром з інтелектуальною, емоційною, вольовою, оскільки всі вони мають довільний характер і спрямовані не на створення речей, а на звичайну їх модифікацію та задоволення нематеріальних потреб. Але саме гра може реалізувати той потенціал, для здійснення якого в реальній дійсності існують певні перешкоди. Вона руйнує бар’єр шляхом створення іншого ірреального, ігрового світу. Спираючись на дослідження психології гри Е.Берна, можна припустити, що в будь-якій грі, в міру нагромадження досвіду (в нашому випадку — накопичення культурних набутків), гравці набуває майстерності і кожен хід стає концентрованішим заради досягнення кращого результату⁴. Відчуття й ситуація гри дає максимально можливу свободу її учасникам і реалізується в рамках контексту, що зводиться до появи тих чи тих жорстко окреслених правил. Немає контексту — немає ігрових правил.

Виділяються різноманітні форми та засоби рецепції, переосмислення і трансформації традиційних образів світової літератури. Вже у середньовіччі художня оповідь передбачала опанування існуючих сюжетів, їх доповнення і розповсюдження. В трактатах Матвія Вандомського “Мистецтво віршування”, Іоана Гарландського, Гальфріда Винсальського “Наставови в мистецтві віршування” пропонуються такі форми амплікації: “discriptio” — опис, “prosopopeia” — уособлення, “apostrophiatio” — зміна особи при звертанні, “digressio” — відступ, “expolitio” — прикрашення, “circumlocutio” — перифраза та “interpretatio” — пояснення⁵. А.Нямцу визначає повторення, продовження, дописування, “обробку”⁶. Т.Руда виділяє наслідування, запозичення, стилізацію та аналогію, або ремінісценцію⁷. Оскільки вказані форми ґрунтуються на копіюванні, наслідуванні, подвоєнні, пародіюванні, дифузії тощо, пропонуємо об’єднати їх поняттям *дзеркальності*, бо вказані характеристики тотожні семантичним потенціям дзеркала і дзеркальності.

У філософсько-культурологічній традиції художній твір неоднораз осмислювався в термінах дзеркала і дзеркальності, оскільки вони мають різні змістові конотації. По-перше, дзеркальне зображення просторово відділене від оригіналу. По-друге, копія стереоскопічна, хоча виникає на рівній поверхні. Ми бачимо відбиток у дзеркалі, але не можемо до нього доторкнутися. Отже, дзеркало створює певну тримірність, яку глядач не відчуває, а лише споглядає. З

² Бушмин А. Наука о литературе: Проблемы. Суждения. Споры. — М., 1980. — С.173.

³ Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. — М., 1997. — С.; Лотман Ю. Технический прогресс как культурологическая проблема // *Зеркало: Семиотика зеркальности*. Труды по знаковым системам. — Тарту, 1998. — С.114.

⁴ Див.: Бери Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. — СПб., 1992. — С.43.

⁵ Матюшина Т. Переводы рыцарских романов Скандинавии // *Перевод и подражание в литературах Средних веков и Возрождения*. — М., 2002. — С.28; Див. також: Білик Я. Ігровий феномен в культурі: Дис. ... д-ра філософ. наук. — Х., 1999.

⁶ Див.: Нямцу А. Цит вид. — С.123.

⁷ Див.: Руда Т. Взаємодія національних художніх культур: літературознавчі аспекти: Дис. ... д-ра філол. наук. — К., 1996. — С.165–169.

одного боку, це відбиток усього наочного, неприхованого, тому що дзеркальна поверхня відбиває все спонтанно, мимоволі та неупереджено. З другого боку, дзеркальне зображення утворює інший вимір реальності: адже наданий дзеркалом образ — не точна копія, зважаючи на ефект енантіоморфізму, тобто дзеркальна поверхня деформує оригінал із точністю до відношення “правий — лівий”. Це робить дзеркало моделлю протиставлення видимості та сутності, моделлю омани. Художній твір, як і дзеркало, можна розглядати як інший вимір, що відбиває реальний світ, водночас його деформуючи. Зважаючи на те, що дзеркало дає можливість побачити себе, власне обличчя, очі, емоційний стан, воно може стати приводом для діалогу. Грунтуючись на цьому, Ю. Левін виводить низку семиотичних потенцій дзеркальності, які стануть у нагоді при аналізі художнього твору. Так, дзеркальний відбиток може породити тему двійника, автономного від оригіналу, протилежного йому, свого роду антиоригіналу, перевернувши базові опозиції, упорядковані фізичні та моральні універсалиї. Дзеркальна гра надає двійникові й образі тіні — антивідображення⁸. Ігровий характер дзеркальності порушує буквральність зображення. Оскільки відображення пов’язане з “рефлексією” й самоотождеченням, то на цій основі з’являється опозиція “дивитись на себе — дивитись у себе”. Дзеркало може відбивати не видимість, а сутність. Ж. Дельоз, визначаючи феномен повторення, слушно зауважує, що це не тотожне однаковості. Однаковість там, де можна здійснити заміну, повторення ж там, де заміна неможлива. Скажімо, відображення в дзеркалі — це повторення оригіналу, але воно не заступає оригінал (луна/відлуння — це звук), отже, вони не можуть помінятися місцями. Однаковість виявляє себе в рівності, а повторення — у неможливості прирівнювання об’єктів⁹. Ігрова дзеркальність надає різні імплікації погляду на себе і збоку: від нарцисизму до відрази¹⁰. Дзеркальна гра має здатність порушувати синхронність зображення оригіналу, водночас можна побачити минуле й майбутнє.

Звісно, не назвемо будь-яке дзеркальне відображення грою. Дзеркальна гра — це фіксована послідовність стимулів та реакцій. Вона має два ракурси. Перший — моделювання якогось прототипу, другий — впізнання цього прототипу та усвідомлення його сутності. Як і кожна гра, дзеркальна гра не існує без гравців. У літературній творчості наявні принаймні двоє гравців — автор художнього твору й читач-інтерпретатор. Отже, дзеркальна гра як моделювання прототипу є привілеєм автора твору, а дзеркальна гра-впізнання — читацька прерогатива. Духовні потреби пізнавати та експериментально освоювати дійсність, пристосовуватися до неї, змінювати світ, розширювати й доповнювати його, будучи поза ним, у певній віртуально-ілюзорній реальності, мотивують дзеркальну гру. М. Нікітін зазначає, що гра в цьому аспекті — “протест проти необоротності часу, єдина, але, на жаль, ілюзорна можливість багаторазово входити у дійсність”¹¹. Імітаційний характер гри зупиняє причинно-наслідковий, історично зумовлений порядок і повертає час в інший бік. Однак у дзеркальній грі неможливе повне звільнення від тенет реального світу. Моделююча гра — це, з одного боку, — антипод дійсності, а з другого — невід’ємна частина цієї дійсності, міцно пов’язана з реальністю. По-перше, моделююча гра передбачає більший чи менший ступінь ототожнення всіх ігрових структур із відомими прототипами на різних рівнях узагальнення чи конкретизації. По-друге, характер моделювання і сам вибір прототипів найчастіше не випадковий, оскільки реальність опосередковано втручається в ігрову діяльність. Дотримуючись психологічної концепції гри Е. Берна, підсумуємо: моделююча авторська гра передбачає завчасні ходи, що іноді приховують певні натяки або якусь пастку. Вони розраховані на те, аби читач-інтерпретатор міг брати участь у грі у впізнання та отримувати максимальне задоволення — адже кожна гра передбачає виграш¹².

⁸ Левин Ю. Зеркало как потенциальный семиотический объект // Избр. труды: Поэтика. Семиотика. — М., 1998. — С. 549–577.

⁹ Делез Ж. Различие и повторение. — СПб., 1998. — С.13.

¹⁰ Див.: Левин Ю. Цит. ст. — С.13.

¹¹ Никитин М. Слово и понятие: философия и семантика игры, действительности и реальности // Курс лингвистической семантики. — СПб., 1996. — С.358.

¹² Белый О. Тайны “подпольного” человека (Художественное словообиденное сознание, семиотика власти) / АН Украины. Институт литературы им. Т.Г.Шевченко. — К., 1961. — С.37–48.

Запропоноване нами поняття дзеркальної гри ґрунтується на лудологічних концепціях Арістотеля, Канта, Гегеля, Гете, Ніцше, Гейзінґи й на базових принципах літературної герменевтики, психоаналізу, структуралізму, семіотики та деконструктивізму.

Арістотель перший віддав належне свідомому опрацюванню та засвоєнню набутків культури й мистецтва у літературі. Автор "Поетики" простежив літературну генезу трагедії, комедії, джерела яких він вбачає у новому відтворенні усної народної творчості, обрядових ігор і пісень на честь бога родючості й виноробства. Крім того, вказуючи на те, що "...з одного боку, Софокл ніби наслідує Гомера, бо обидва вони зображують людей порядних, а з другого — Арістофана, бо вони обидва зображують людей діючих і, при тому, в самій дії", Арістотель помічає, що в царині самої літератури відбувається маніпуляція стилями й манерами письма різних авторів¹³. Так, Софокл — видатний грецький драматург, один із творців комедії в її чистому вигляді — залучає жанрово-стильові набутки комедії, наслідуючи Арістофана і Гомера.

Пізніше Кант звернувся до проблематики гри й наслідування в літературі і повернув у філософію активне використання лудологічного інструментарію, виходячи з центральних засад його філософської системи, а саме — з проблеми суб'єктивності та теорії пізнання, в такий спосіб залочаткувавши у філософії нову ігрову парадигму. За Кантом, необхідною умовою існування естетичного світу, мистецтва і літератури є "граюча видимість". Аналізуючи мистецтво як феномен свідомості, а не соціальний інститут, філософ зазначає: поезія — це штучно створена вільна "гра ідей", музика — "гра вражень", театр — "гра відчуттів"¹⁴. Усі культурні надбання в своїй сутності є застосуванням отриманих знань і навичок. Тільки гра — єдина й необхідна умова для використання набутків художньої творчості. Властивості гри уможливають процес пізнання, адже гра гармонізує пізнавальні здібності суб'єкта та спрямовує їх на художній твір. Людина в цій грі стає спостерігачем пережитих уявлень, вражень і відчуттів. Літературний текст містить у собі нашарування надбань культури, які пробуджують уяву й спонукають індивіда до творчого пошуку, до гри — причини збудження пізнавальних сил. Творча гра — це спонтанна дія особи, що відбувається через дефіцит засобів і способів діяльності¹⁵.

Проблему наслідування, повторення і дзеркальності в культурі досліджував Гегель. Він вважав, що історичний розвиток припинився й тому людина має знову пройти цей шлях, повторити все, але в ірреальній сфері — у сфері знання. Гегель уводить поняття "пам'ять духу" — надіндивідуальна, колективна, історична, національна система інформації. "Пам'ять духу" відтворює у вільній грі найважливіші набутки культури¹⁶.

Поняття "переживання" — основний принцип розбудови світоглядної системи Гете. Природа, суспільство та історія розглядаються філософом крізь призму активної творчої діяльності суб'єкта, — гру за своєю суттю. Гра — життєва енергія суб'єкта. Процес набуття істини — це екстеріоризація суб'єктивності через комуніканта, тобто через літературний твір, в якому віддзеркалюються власні набутки, переживання та уявлення¹⁷.

У філософській системі Ніцше проблема віддзеркалення культурних надбань трактується як постійне повернення, бо "людина не може навчитися забувати і вона [...] завжди прикута до минулого"¹⁸. Те, що пам'ять постійно повертає минуле, Ніцше назвав "переживанням жуйки".

Й.Гейзінґа розглядає гру як атрибут людської сутності¹⁹. В класичному, фундаментальному дослідженні "Homo Ludens" філософ розкриває сутність феномена гри та значення її для людської цивілізації. Він здійснює оглядовий аналіз гри в основних сферах буття культури та лінгвістичний аналіз понять у різних мовах для відображення ігрової діяльності. Й.Гейзінґа доходить висновку: гра — один із найнеобхідніших феноменів

¹³ Арістотель. Поетика. — К., 1967. — С.42.

¹⁴ Кант И. Критика способности суждения // Соч.: В 6 т. — М., 1966. — Т.5. — С.143.

¹⁵ Там само. — С.146.

¹⁶ Гегель Г.В.Ф. Феноменология Духа // Соч.: В 14 т. — М., 1959. — Т. 4. — С.429–434.

¹⁷ Гете И.-В. Избранные философские произведения. — М., 1964. — С.359.

¹⁸ Ницше Ф. О пользе и вреде истории для жизни // Соч.: В 2 т. — М., 1990. — Т.1. — С.163.

¹⁹ Див.: Кейзінґа Й. Цит. изд. — С.21.

людської діяльності і вирішальний елемент розвитку всіх галузей культури, а отже, й літератури. Людина схильна і здатна надавати ігрової форми всім аспектам свого життя, саме вона виступає підтвердженням об'єктивної цінності споконвічно властивих людині творчих устремлень — найважливішого її надбання.

Г.-Г. Гадамер, наслідуючи світоглядну традицію, складену Арістотелем, Гете, Ніцше та Гейнгою, основним підґрунтям герменевтичної філософії вважав гру в наслідування й упізнання. Він погоджується з Арістотелевим розумінням поняття наслідування й зазначає, що сенс міметичної вистави в тому, що відбувається впізнання як бачення, звільнене від теперішньої і тодішньої “випадковості”, тобто виокремлюється те суттєве, незатьмарене неістотними обставинами першого прочитання та нового прочитання художнього твору. Ступінь ототожнення й уподібнення оригіналу в цьому випадку несуттєвий. Читач має змогу побачити й упізнати самого себе. Отже, відкривається система дзеркал, котрі відбивають минуле, майбутнє, теперішнє й саму людину. Відбувається вічний рух крізь одночасність минулого й майбутнього²⁰. Художній твір несе в собі пам'ять, згадку і традицію, що лежать в основі сучасного художнього напрямку, але дзеркальний відбиток у художньому творі — не точна копія: це погляд *під іншим кутом зору*. Художня мова минулого пов'язана з теперішнім її руйнуванням, оскільки кут зору спостерігача (автора твору або читача) визначається новою суспільною ситуацією. Присутність усіх епох та їхніх досягнень у людській свідомості філософ називає “уявним музеєм”²¹. Рефлексивність надає можливість для нового творчого рішення — вільної гри. Гра, як елементарна функція людського життя і культури, — це вихід у *довільно, а водночас вільно* вибраний простір. Це ритмічний рух, який незмінно повторюється, а також рух туди й сюди. Гадамер вважає, що гра базується на феномені повторення. Така гра надає можливість літературному твору так приховати сенс, аби він не розпливався, але й не щезав і був закріплений у структурі твору. Гра також допомагає знайти цей сенс й інтерпретувати його²². Гадамер наголошує: лише той здатен на справжнє сприйняття, на дійсне осягнення художнього твору, хто бере участь у грі. Своє розуміння інтерпретації тексту німецький філософ передає через поняття *злиття горизонтів*. Це означає, що текст завжди історичний, оскільки написаний конкретним автором у конкретний час. На нашу думку, поняття історичності може також означати нагромадження певної маси культурних набутків. Оскільки читач також перебуває в межах певного історичного середовища, процес читання та інтерпретації зводить ці два полюси історичності.

Гра посідає важливе місце у філософській парадигмі Ж.Дерріди. Він розглядає гру означників і доходить висновку, що це засіб руйнування ієрархії, домінантних позицій і традиційних цінностей суспільства²³.

У.Еко, розуміючи інтерпретацію тексту як естетичне кодування та понадкодування, виділяє деякі її критерії діяльності автора твору та його читача в ході дзеркальної гри. Визначені ним поняття “зразкового читача”²⁴ та “зразкового автора” — основні поняття текстуальної стратегії, що за своєю суттю тотожні ігровим ролям літературної дзеркальної гри. “Зразковий читач” У.Еко — це читач, запрограмований текстом, він приймає правила гри, котрі нав'язуються йому твором²⁵. На думку італійського теоретика, “творцем” свого читача може бути тільки “зразковий автор” — це невизначене, позбавлене родових відмінностей, завуальоване в тексті “воно”. Дослідник визначає наративну стратегію для “зразкового читача” через сукупність інструкцій, що містяться у створеному ним вигаданому світі. “Вигаданий світ” — світ можливий, параметри й моделі створення якого У.Еко

²⁰ Гадамер Г.-Г. Герменевтика і поетика. — К., 2001. — С.18–22.

²¹ Див.: Гадамер Г.-Г. Цит. вид. — С.94.

²² Там само. — С.72.

²³ Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М. Зубрицької. 2 вид., допов. — Л., 2001. — С.171.

²⁴ Енциклопедія сучасного літературознавства // Альманах Перекладацької Майстерні. 2000–2001. — Т.2. — Кн.2: Наук. пер. / Львів. Нац. ун-т ім. І.Франка, Центр гуманіт. досл.; упоряд.: М.Габлевич, Є.Гуревич, відп. ред. М.Габлевич. — Л.-Дрогобич, 2002. — С.170.

²⁵ Див.: Усманова А. Умберто Еко: парадокси інтерпретації. — Мн., 2000. — С.162, 163.

розглядає як культурний конструкт реального світу. Дослідник вважає, що автор керується правилами, не усвідомлюючи цього; вони являють собою ігрове перетлумачення наративної стратегії, сюжету, образної системи, композиції твору²⁶. Текст очікує від свого читача залучення великих інтертекстуальних знань. За допомогою складної наративної конструкції, метафор і мовних ігор автор відшукує в своїй пам'яті і з'єднує у безмежному гіпертексті весь текстуальний універсум, тобто знання з "енциклопедії" — всю сукупність людського знання, *Віртуальну бібліотеку*, що містить у собі всі колись здобуті знання про реальний світ. Єдиний зв'язок між читачем і автором — культурна традиція, а єдина життєва функція твору — функція інтерпретації²⁷.

У цьому аспекті слушною вважаємо думку З.Фрейда, який, аналізуючи деякі особливості літературної творчості, розрізняє два типи авторів: ті, що свої сюжети творять самі, й ті, які запозичують готові сюжети давньої літератури. На думку вченого, основна відмінність між ними полягає в образній системі твору. Дійові особи першого типу авторів не відіграють активної ролі, вони схожі на спостерігачів, котрі споглядають інших, їхні вчинки та страждання. Що ж до другого типу авторів, З.Фрейд вважає їхніх героїв дієвішими. Сам автор не повністю скутий сюжетикою твору, образ якого він використовує, — йому лишається свобода не тільки у виборі сюжету, а й у змінах, що часто бувають досить значними²⁸.

Теоретичні та практичні принципи, запропоновані теорією читацького відгуку, наголошують на визначній ролі читача або процесу читання в інтерпретації творів. Нам цікавий їх підхід до акту інтерпретації як процесу спілкування, де читачеві надається основна роль. Дж. Куллер представляє літературу як семіотичну систему "другого порядку", що застосовує мову для створення та означення літературних смислів. Умови існування смислів в художньому творі залежать безпосередньо від читача — ідеального читача (Дж.Куллер) або інформованого читача (С.Фіш), котрий під впливом "літературних узвичаєнь" декодує їх. Саме такий ідеальний читач потім й утверджує "літературні узвичаєння"²⁹. В рецептивній естетиці В.Ізера літературний твір постає як динамічна цілість. Читач обирає і співвідносить між собою текстові перспективи, щоб визначити власну позицію. Активність читання дослідник характеризує як "калейдоскоп перспектив, пре-інтенцій та спогадів". Читачеві притаманний "блукаючий ракурс", який дозволяє робити вибір і з-поміж схем можливих значень, і з-поміж дійсних схем інтерпретацій, нав'язаних рамками самого тексту³⁰.

У критичній літературі ігровий чинник, його роль і місце розглядалися лише в межах постмодерністської парадигми. Теоретиками літератури вивчались також окремі вияви гри в явищах інтертекстуальності (С.Носов, С.Стюарт, Л.Хатчен), в епістемологічній невпевненості (К.Неш), у подвійному кодуванні (У.Еко), тоді як креативні можливості ігрового фактора в межах романтичного та постмодерністського літературного напрямку випадали з поля зору. Інтерпретація літературних творів крізь поняття дзеркальної гри допоможе розкрити своєрідність відтворення вічних образів у творах різних епох, виявити певний діалог літературних напрямів, нейтралізуючи ізольованість дискурсу лише межами філологічних наук і залучаючи понятійний та методологічний інструментарій таких наук, як теорія й історія літератури, компаративістика, лінгвістика, семіотика, психологія та психоаналіз, а також філософія, культурологія. Такий підхід надає змогу уникнути простого емпіричного накопичення прикладів існування вічних образів у різних творах і в різних літературних епохах та формально-описового їх зіставлення та розсуває контекст інтерпретації.

м. Чернігів

²⁶ Див.: Еко У. Заметки на полях "Имени розы" // Имя розы. — М., 1989. — С.427–467.

²⁷ Див.: Усманова А. Цит. изд. — С.130.

²⁸ Фрейд З. Поет і фантазування // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М.Зубрицької. — С. 109–115.

²⁹ *Енциклопедія сучасного літературознавства...* — С.170.

³⁰ Див.: Ізер В. Процес читання, феноменологічне прочитання // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М.Зубрицької. — С. 349–366.