

УДК 82.09

М.Б. Лановик

## ІГРОВІ СТРАТЕГІЇ У ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧИХ СТУДІЯХ: ДО ПРОБЛЕМИ НОВІТНІХ ІНТЕРПРЕТАТИВНИХ МОДЕЛЕЙ

*Порушується проблема нового підходу до літературної інтерпретації художніх текстів із точки зору теорії ігор. Автор окреслює проблему в її розвитку, починаючи з епохи Романтизму – крізь ідею мовних ігор початку ХХ століття – аж до сучасних тенденцій у літературній теорії ігор. Пропонується аналіз різних ігрових практик (дитяча гра, музична гра, театральна гра, інтелектуальна гра, карнавальна гра, ритуальна гра, азартна гра та ін.) та загальне розмежування між різними типами гри (play, game, gamble) у їх проекції на інтерпретативні та перекладацькі практики.*

**Ключові слова:** інтерпретація, герменевтика, гра, ігрові стратегії.

Націленість у мистецтві на творчу діяльність як гру – веселу та серйозну водночас – намітилася ще в романтиків. Із часом ця тенденція увиразнювалася, як і сама гра поставала в нових модифікаціях. У романтизмі це була гра світлотіні, контрасту, веселого і серйозного, – сакральна гра природи і світу. З цього приводу Г. Форстер писав: «Усі священні ігри мистецтва – це не що інше, як віддалені копії нескінченної гри всесвіту, цього твору мистецтва, який знаходиться у вічному становленні» [20, с. 47]. У Ф. Шіллера це – творча діяльність, творення прекрасного, де «найстрогіший матеріал повинен бути опрацьований так, щоби... залишалася можливість безпосереднього переходу від нього до найлегшої гри...» [23, с. 326]. На думку Шіллера, у грі, як у вільному розкритті творчих сил, людина творить світ вищого порядку, ніж той, в якому вона живе; вона творить себе саму. Подібним було розуміння гри й у Ф. Шлегеля, І. Канта. Однак лише у Ф. Ніцше гра («вільна гра світу без істин, без джерела») була визнана новою концепцією реальності та зведена в ранг ключового принципу творення й сприймання мистецтва, а водночас – «активною» інтерпретацією, не обмеженою жодним канонам.

На початку ХХ ст. детально розробили теорію мовних ігор – ігор із мовою та ігор самої мови, яка «створює речі поза нашим контролем» (П. де Ман). Вважаючи такою грою поєднання мови і діяльності, Л. Вінгенштайн [4] окреслив, яким чином у мові як формі життя трансформується ігрове розуміння, показав можливі наслідки сплутування ігор, коли проблеми виникають унаслідок того, що до уваги береться «різне вживання слів у різних мовних іграх».

Найбільшого розвитку теорія ігор набула в другій половині ХХ ст. після виходу у світ знаменитої «Номо Ludens» Г. Гейзінги, оскільки голландський вчений цим дослідженням значно розширив межі дискурсу гри в мистецтві. У цей період ігровий фактор став компонентом чи не всіх існуючих мистецьких напрямків та філософсько-

філологічних підходів. У герменевтиці яскравим прикладом цього стала насамперед інтерпретативна природа гри у Г.-Г. Гадамера та Е. Д. Гірша; в рецептивній естетиці – гра уяви й фантазії, гра автора з читачем і «готовність читача грати у гру тексту» (В. Ізер); у постструктуралізмі – гра сенсів й у сенси (Р. Барт), де «сама вільна гра відкриває літературні й культурні тексти на творення нових перспектив і можливостей, оскільки гра, яка завжди закладає принцип «одвічного повернення», слугує засобом не простого вербального задоволення (*logorrehea*), а й безконечного розмноження однієї форми мови, щоб утвердити плюралістичне існування всього тексту» [10, с. 62]. І, звичайно ж, гра-конструювання та реконструювання – це гра структури до повного її знищення в деконструктивізмі, де принцип вільної гри став центральною стратегією теорії письма. У вченні Ж. Дерріди знаходимо найрадикальніші погляди на цей феномен й стратегічне окреслення ігрових дискурсів. Як це було неодноразово зазначено, для нього гра «стала інструментом руйнування всіх ієрархій та упривілейованих позицій у системі вартостей» [10, с. 62]. Це – гра тлумачень, гра знака в його деконструктивістській інтерпретації, гра знаків, що руйнує присутність, гра присутності й відсутності. На думку французького деконструктивіста, «існує дві інтерпретації – знака і гри. Сутністю однієї з них є прагнення до розшифрування; вона мріє про те, щоб демонструвати і тим самим виявити істину чи те джерело походження, яке уникає гри, уникає того, щоб бути знаком, і тому вважає саму інтерпретацію чимось вимушеним... Другий тип інтерпретації, який не звертається більше до витоків, навпаки, визнає гру своїм природним станом» [3, с. 348]. Цим «природним станом», за Ж. Бодрійяром, є свідомо гра у витворення мистецтва, яка зводиться до вироблення симулякрів і полягає в тому, щоб, «повністю усвідомлюючи правила та фінти гри..., імітуючи та загострюючи ефект реального, радикально поставити під сумнів сам принцип реальності» [3, с. 348].

Отже, деконструктивісти, які відмовились від ідеї гармонії й упорядкованості світу на користь ідей хаосу і почали пародіювати різні зразки систематики світу, протиставляючи їх деструкції, які прийняли еkleктизм за правило і відмовились від істинності будь-якого висловлювання на користь ідеї відносності будь-якої мови і будь-якого дискурсу, відповідно, виробили абсолютно інші підходи до гри, змінили й саму гру.

Гра в літературно-критичному дискурсі ХХ ст. набувала різних форм. Тому вже всередині століття дослідники закликали розуміти цей феномен у всій його багатозначності. Так, Р. Барт писав: «Гра – це сам текст..., і читач також грає, причому подвійно: він грає в Текст (як у гру), потім він ще й *грається* Текстом. Не варто забувати, що «грати» – також термін музичний, а історія музики як різновид практики, а не як «мистецтва» досить-таки близько відповідає історії тексту» [2, с. 495].

Упродовж останніх двох століть простежується певна динаміка розвитку гри та ігрових стратегій у мистецтві й науці. Кожен етап

розвитку та модифікації такого серйозно-іронічного дискурсу акцентував на певному типі гри і пропонував нові шляхи залучення ігрових стратегій у різні творчі сфери. Залучені значною мірою до філологічного простору, особливо у сфері мистецтва слова, ці ігрові динаміки не могли не позначитися на літературознавчих та перекладознавчих студіях. Інколи сфера художнього перекладу виявлялась більш плідною, ніж сфери інтерпретації окремих національних літератур. Щоб виявити особливості та зміну тенденцій, що з'являлись і згасали в ігровому полі, зокрема стосовно художньої літератури у процесі міжнаціональної комунікації, вважаємо за доцільне розглянути феномен гри та його основні риси в діахронічному зрізі.

**Дитяча гра.** Тип гри, найбільше притаманний мистецтву епохи Романтизму. Всупереч попередній естетичній системі, де вважалось, що дитинство є найнепродуктивнішим і найнецікавішим періодом життя, який треба якнайшвидше «проминути», в романтизмі вперше утвердилася думка про неповторність досвіду дитинства для митця. Більше того, ця епоха постулювала ідею про спорідненість душі митця з душею дитини, його творчості з дитячою діяльністю, відтак – про необхідність якомога довше залишатись на стадії дитинства. Динаміка дитячої гри відкривала нове тлумачення мистецтва і праці митця: «Лише одиниці, і цими одиницями є поети, користуються такою милістю, що праця для них є грою» [1, с. 440]. Це – вільна гра дитячої уяви та фантазії, *гра-імітація*, коли митець уявляє себе кимось іншим, поет перевтілюється у своїх героїв, творить власний світ, що функціонує за особливими законами. У подібну гру «грає» й перекладач/інтерпретатор: він уявляє себе автором/співавтором/співгравцем; він входить в ігровий простір оригіналу і долучається до розпочатої автором гри. Як і в звичайній творчості, він може проявляти свободу думки, власну уяву і фантазію. Тоді і його мистецьку працю можна буде окреслити як «грайлива мрійливість», «гра форм», «головокружіння» (Ф. Шлегель). Інтерпретатор, як і кожен митець, повинен «розчинити» чуже буття у своєму власному і так осягати чужий світ, вникаючи в чужу гру. Тут передусім важлива спонтанність та відкритість. Власне, на цих рисах дитячої гри згодом наголошували прихильники психоаналізу в мистецтві. З. Фройд, зокрема, зазначав: «Кожна дитина, що грається, поводить, як поет, коли витворює власний світ чи, краще, речі свого світу укладає в якийсь новий, для неї приємний порядок. Несправедливо було б вважати, що дитина сприймає світ несерйозно... Протилежністю гри є не серйозне, а дійсність... Поет робить те саме, що й дитина, яка грається, – він витворює світ фантазії, який сприймає дуже серйозно...» [21, с. 109]. «Те, що у творчій людині завжди вважалось проявом дитинності, якраз і є її відкритістю світові, відкритістю тому, що світ кожного дня створюється наново» [16, с. 236].

Дитяча гра – спонтанна, її простір необмежений. Це – гра у піджмурки (Ерік Лофтман у 1929 р. описав «Гру автора у жмурки з читачем»), або ж гра відшукування за залишеним слідом. Це – гра, яка,

за словами М. Фуко, «ґрунтується на новому відкритті автора» [22, с. 604]. І стосується вона не лише відгадування автора в анонімних творах. В оригінальній творчості автор і читач по чергово ховаються один від одного, по чергово один одного відшукують. Коли до процесу гри долучається перекладач, то він ховається і від автора (часто автор навіть не здогадується про його існування), і від читача (авторові іншомовної версії доводиться ховатись за іменем автора першотвору). Це – гра самого буття, бо, як говорив ще Геракліт, «буття любить ховатись». Оскільки така гра – вільна і спонтанна, майже не обмежена жодними умовностями, то й перекладання як гра такого типу може бути лише вільним перекладом, спонтанним переспівом, в якому перекладач, занурюючись у світ Іншого, виявляє власну винахідливість і перебудовує чужий світ трішки по-іншому, по-своєму. Традиційно характеристикою такої діяльності вважається яскраво виражена фантазія. У цьому – екзистенційний сенс гри; як окреслив Е. Фінк, «гра є домом фантазії» [19, с. 360]. Це – особливий пласт реальності, що своєю динамікою наближений до дії в ірреальних сферах. Окреслена амбівалентність є ще однією типовою рисою цієї діяльності, в якій митець змінюється сам, змінює залучені в гру об'єкти і ситуації, набуваючи тих їх значень, яких сам їм надав. Тут присутня домінанта нетрадиційності та новизни художньої мови, творчі експерименти, можливість самовираження. Така гра є способом ставлення до світу – світу автора, національного світу, світу історії чи культури – що дає можливість задати простір свободи, простір вільної інтерпретації. Щодо перекладу, то тут проблема розуміння переведена у простір дитинства – у ґрунт спільного «дитячого» світочуття та світосприймання, романтичну ідею «дивацтва»; адже діти різних національностей прекрасно розуміються без перекладача.

До кінця ХІХ – початку ХХ ст. динаміка цієї гри дещо змінилась: під впливом праць екзистенційного (С. К'єркегора) та песимістичного (А. Шопенгауера, М. Гайдегера) спрямування в мистецький процес почали долучати гру людини зі світом, гру зі смертю, гру пам'яті та спогадів. І, використовуючи назву книги В. Бен'яміна «Сумна гра», згодом ця гра стала грою-ілюзією, «добровільним обманом мистецтва», в який можна повірити і якому можна піддатись лише граючись.

**Музична гра.** Музичне виконання як специфічний тип гри також окреслили романтики, для яких музика була чистою ідеальною сутністю буття, а сфера гармонії звуків – сферою трансцендентного, внутрішнього світу мрій та почуттів. Однак повноти розвитку ці ідеї досягли дещо пізніше – в системі європейського екзистенціалізму, особливо у Ф. Ніцше. Музична гра певним чином схожа на попередній тип гри: вона може бути сумною чи веселою; вона повною мірою належить до пластів духовного, ірреального, невловимого і передається лише внутрішньо. Саме такий духовний світ емоцій і почуттів, уяви і фантазії спільний для різних видів мистецтв, що дає підстави для проведення певних аналогій між музичним виконанням та

«виконанням» художнього твору – його читанням і сприйманням. В обох іпостасях наявна фіксована основа для такого «прочитання»: в першій – нотна партитура (недаремно існує вислів «читати ноти»); в другій – текст. Але, як підтвердили представники герменевтики та рецептивної естетики, процес сприймання художнього твору полягає не лише у прочитанні, а й у відтворенні/виконанні. Саме аналогія з музикою пропонує яскравий приклад: музикант може «читати ноти», не граючи їх, тобто сприймати нотний текст подумки. Виконання – це подвійна діяльність: музикант не лише читає ноти, а й грає їх на інструментах. Те ж відбувається при рецепції художнього твору: читач повинен не лише читати написане, а й «програвати» його – уявляючи образи і ситуації, чуючи слова та фрази так, як вони вимовляються, тобто «виконувати» твір. Як і в попередній іпостасі, тут важлива уява, фантазія, свобода і новизна думки. Однак цей тип гри певним чином більше обумовлений, ніж попередній. У музиці – партитурою, в літературі – текстом. Така фіксованість, заданість гри більше уподібнює її до праці перекладача. Його дії також заздалегідь запрограмовані фіксованим текстом оригіналу. Звісно, про подібну фіксованість можна говорити лише умовно: кожного разу твір виконується по-новому, інакше, адже кожна партитура пропонує лише загальну схему послідовності й довготи тонів, їх тривалості, загальний темп. У процесі виконання музикант сам вибирає, як розставляти акценти, якому з мотивів надавати перевагу, де збільшувати чи зменшувати силу звуку. Літературний твір у цьому сенсі ще більше відкритий – і в процесі його прочитання/виконання, і у процесі перекладу/інтерпретації. (Тут не варто забувати й про широкі можливості міжмистецьких перекладів, наприклад, написання музики до літературних творів, створення опери чи балету на підставі художніх текстів, переклад на мову кіно тощо).

У сфері художнього перекладу, як і у сфері музичної гри, можна вирізнити альтернативи: 1) виконання по нотах, заданих композитором; 2) музична імпровізація. У першому випадку маємо справу з «чистим виконанням» – перекладом у його найширшому традиційному сенсі, у другому, позначеному значно більшою свободою виконавця, – з переспівом, імпровізованим твором, що тяжіє не лише до яскраво вираженого співавторства, а в багатьох випадках уподібнений до самостійного авторського твору. Хоча і в другому випадку діяльність виконавця не є абсолютно самостійною, оскільки вона заздалегідь задана оригіналом. Якого б рівня не була імпровізація – чи це імпровізація на окрему тему, з вилученням/долученням тих чи інших мотивів, зі зміною темпу і характеру твору тощо – однаково в похідній версії зберігається основа оригіналу. Але саме такий тип виконання став домінувати в мистецтві другої половини ХХ ст. Відповідно закріпився і такий підхід до художніх текстів. На це неодноразово вказували дослідники: «Відомо, в сучасній постсеріальній музиці роль «виконавця» зруйнована, його примушують бути ніби співавтором партитури, доповнюючи її від себе, а не просто «відтворювати». Текст

якраз подібний до такої партитури нового типу» [2, с. 495]. Такий імпровізаторський підхід, на думку Р. Барта, і в музиці, і в літературі додає гри-виконанню істотної якості – задоволення від гри.

Риса, яка відрізняє тип музичної гри від гри дитячої, полягає у значній її спрямованості на рецепцію Іншим. Дитина грається для себе, музикант також може грати для власного задоволення, однак музичне виконання більшою мірою передбачає присутність когось Іншого. Це, знову ж таки, більше споріднює такий тип гри зі сферою перекладу. Звичайно, можна створювати іншомовний варіант задля власного задоволення, реалізуючи свій задум як дитячу мрію, однак здебільшого і в традиційному підході до перекладу іншомовні версії все-таки розраховані на реального читача. Це перетворює гру-виконання у своєрідну форму рецепції рецепції, коли слухач сприймає музичний твір через сприйняття музиканта-виконавця, а іншомовний читач – через інтерпретацію перекладача. Таким чином, музична гра як модель діяльності перекладача є своєрідним перехідним етапом до ще однієї ігрової моделі – гри театральної.

*Театральна гра* – це тип гри, становлення якої відбувалось у другій половині ХІХ – початку ХХ ст. – до окреслення ідеї сцени в новій критиці та виходу в 1938 р. праці А. Арто «Театр і його двійник». Така модель значно більшою мірою, ніж музичне виконання, розрахована на свідка-спостерігача. Це у свою чергу ускладнило і процес гри, і її закони. Дитина грає роль Іншого, але для себе; театральний виконавець може уявляти себе кимось іншим, однак *грати Іншого* він може лише для когось. Якщо музикант має задоволення від власної гри, то виконавець театральний отримує задоволення якраз у залученні до своєї гри Іншого. Як це окреслив Гадамер, «для гравців такий стан речей означає, що вони не просто виконують свою роль, як у кожній грі, а насамперед представляють її глядачам... Повністю увійти до гри мусить глядач, а не вони. Оце й становить тотальне перевтілення, що відбувається з грою, коли вона стає спектаклем, – глядач займає місце гравця. Тепер він, а не той, хто грає, представлятиме того, для кого й у кому здійснюється гра... Власне тут знімається відмінність між глядачем і тим, хто грає: до них обох поставлено вимогу утворити враження про саму гру в її змістовій співвіднесеності» [6, с. 109]. Ця гра вимагає співучасті в ній, і вона, власне, «не знає дистанції між тим, хто тут грає, і тим, хто спостерігає за грою. Глядач, вочевидь, не є більше тільки простим спостерігачем, який дивиться, що перед ним відбувається, він є одним з тих, хто «бере участь» у грі, є її складовою частиною» [5, с. 71].

Щодо сфери художнього перекладу, то саме в цьому виявляється спрямованість кожної іншомовної версії на читача, задля якого, власне, і працює перекладач і на суд якого виносить свою «гру». Переклад має стати природним перевтіленням. Так само, як в акторі повинна впізнаватися не його особистість, а образ людини, задуманої автором, – її обличчя, її внутрішній світ, її мова, манери, жести, – так само в іншомовній версії повинен впізнаватися не перекладач, а автор, його

світ оригіналу. «Проникнути у всі життя, пережити їх у всій багатоманітності – ось що значить грати» [11, с. 64], – писав А. Камю про покликання актора. Подібне покликання стосується і перекладача, успіх якого також неможливий без самозречення. Перекладач повинен пам'ятати, що його «театр» не може залишатися статичним: він сам повинен вміти «рухатись» у слові, як у просторі, вживатись у динаміку думки і продовжувати цю динаміку в тих версіях, які він створює.

У театральній грі елемент зумовленості також поєднується з елементом свободи. Тут працю автора опосередковує ставлення до традиції, смаки та уподобання публіки, ідеї епохи; відповідно, працю перекладача – задум автора, специфіка іншомовного, іншокультурного середовища. Ю. Лотман у «Семіотиці сцени» твердив, що «в кожній ланці передбачається не лише виконання, а й партнерство, співтворчість, тобто свобода. В кожній ланці – не реалізація однозначно заданої програми, а ігровий конфлікт з не до кінця передбачуваним результатом... Дуже жорсткі структури поєднуються тут з винятково гнучкими, «плинними» поєднаннями, строга конструкція – з імпровізацією. В результаті досягається поєднання стійкості текстової структури і резерву варіативності, що дозволяє чутливо реагувати і на мікросміни всередині побудови вистави, і на реакцію залу, ніколи до кінця не детерміновану» [14, с. 422]. Складна багатократна кодова система п'єси ускладнюється можливістю варіювання тексту і його реалізації. Однак сталий семіотичний каркас твору є «універсальним перекладачем, який забезпечує щонайменше взаємності» [14, с. 123-124]. Авторський текст є завжди тим каркасом, на основі якого відбувається кожна реалізація твору, і в рамках якого задані певні межі варіативності у прочитаннях. У всьому іншому художній твір перетворюється на театр думок, який розігрує людська уява.

При театральній грі в її порівнянні з музичним виконанням ще більшою мірою включається механізм імпровізації, позаяк розширюється можливий спектр цієї імпровізації. Вона відбувається не лише на рівні озвучення тексту (акценти, паузи, інтонація, зміна тону тощо), а й на невербальному рівні – у мові рухів, жестів, «мовленні до слів». Така імпровізованість читання тексту не може не позначитися на його виконанні як інтерпретації. Стосовно перекладу, тут також не можна обминути увагою порушеної А. Арто проблеми повторюваності і неможливості повтору. «Давайте визнаємо, що сказане один раз не може бути сказане вдруге, що один і той же вислів не піддається повтору і не може жити двічі, що усяке відлунале слово мертве, що воно дієє лише в момент вимовляння, що, будучи раз використана, кожна форма надалі стає непридатною, спонукає шукати іншої, нової форми, і що театр – це єдине місце у світі, де колись зроблений жест неможливо відтворити наново» [8, с. 398]. Відповідно «написаним поетичним твором можна скористатися лише один раз, а потім його слід знищити» [8, с. 399]. Цьому питанню було присвячено чимало розвідок. Щодо сфери перекладознавства можемо зазначити таке: уписуючись у модель

театральної імітації чи рольової гри, художній переклад також наражається на небезпеку нерозв'язаності проблеми повтору. Ця проблема пов'язана з необхідністю такого повтору (іншомовна версія повинна повторити оригінал) та його неможливістю. Але вона ускладнюється помноженням спроб повторного перекладання (перекладів того ж твору тим самим перекладачем чи іншим на ту ж мову). Звичайно, тут маємо справу з явищем, подібним до одномовних реалізацій одного твору, кожна з яких «руйнує» первинну версію. Таким чином, кожна інтерпретація в межах однієї мови/епохи/культури, двох або більше, стає радше створенням ілюзії повтору, імітації повтору, як і кожне сценічне втілення. Це дозволяє кожному окремому перекладу зберігати певний статус автономності, неповторності.

У дискурсі театралізованого дійства можна виокремити модель *ритуальної гри*, яка в процесі художньої комунікації набуває специфічних ролей і «голосів» кожного учасника – автора, перекладача, читача. У цьому сенсі художній переклад може сприйматись як сакральне (подекуди жертвоне) дійство задля високої мети – входження у «магічне коло» письменника і його світу, передачі важливої інформації наступним поколінням, вшанування пам'яті автора, долучення до потойбічної сфери слова тощо. Тут гра стає особливим наслідуванням і перетворюється у «зображення божественного» [6, с. 112]. Такий мімезис дає можливість за вторинним впізнавати первинне: в перекладі – оригінал, елементи історичної епохи, культури і літератури-донора, а водночас впізнавати себе – власний дискурс і світ.

Дещо інша специфіка застосування у перекладознавчих студіях моделі *карнавальної гри/гри-маскараду*. Якщо порівнювати її з грою театральною, то тут ще більше виявляється необхідність співучасті усіх причетних. Як окреслила Ю. Крістева, «учасник карнавалу – виконавець і глядач одночасно; він втрачає особистісну самосвідомість і, пройшовши через точку «нуль» карнавальної активності, роздвоюється – стає суб'єктом видовища й об'єктом дійства. Карнавал ліквідує суб'єкта: тут втілюється структура *автора* як уособленої анонімності, автора, який творить і в той же час спостерігає за власною творчістю, автора як «я» і як «іншого», як людини і як маски» [12, с. 443]. Сфера художнього перекладу набуває рис карнавального дискурсу: всі персонажі творів переодягнені, мова перелицьована на іншу мову, культура – на іншу культуру, перекладач «одягає» то маску автора, то маску читача (відповідно, розігруються різні ролі). Автор ховається за різними масками своїх перекладачів, герої оригіналу – за зміненими рисами героїв перекладних версій. Чим талановитіший митець, чим яскравіша культурно-історична епоха чи національна література, тим більше масок вона освоює і тим різноманітнішими постають ці нові її обличчя. Якщо задуматися над історією розвитку світової літератури, то вона постане великим карнавалом, де нерідко за чужомовними перекладами важко розпізнати обриси справжніх авторів і літератур. У цьому процесі, як і в кожному святковому дійстві, неминуче присутні



елементи сміхової культури – «на універсальній сцені карнавалу мова сама себе пародіює і сама себе релятивізує, відкидаючи свою репрезентативну роль, але зовсім її не зрікається» [12, с. 444]. Тут можна говорити про метафору блазнювання, удаваності стосовно перекладів-пародій чи, тим більше, стосовно невдалих, неповноцінних іншомовних версій. Тож і в перекладацькому дискурсі театральна гра постає то як гра весела – комедія, то як гра сумна – трагедія.

*Інтелектуальна гра* стала логічним продовженням розвитку ігрової традиції у критично-мистецькому дискурсі. Розквіт цього типу ігор припадає на першу половину ХХ ст., позначену впливом точних наук на гуманітарну сферу. У тогочасній філологічній науці була розроблена система «мовних ігор» Л. Вітгенштайна, що пов'язала теорію гри з теорією мови і цим створила специфічне тло для розгортання ігрового дискурсу у сфері художнього слова. Запропонована Вітгенштайном філософія змусила подивитися на художні твори як на *загадку* чи *ребус*, що потребує розгадки та відповіді, відшукування сенсу, заповнення прогалін. Тому «і змагання в загадках, і поезія передбачає коло посвячених, що здатні розуміти цю мову... Лише той здобуває знання поета, хто здатний говорити мовою мистецтва» [7, с. 153]. *Мовна гра* – гра мови і гра слів (алегоризація, підтекст, інакомовлення, художні тропи) націлена на те, щоби спонукати читача до творчого пошуку у вивченні художнього тексту. Вона передбачає, що мистецька людина слова повинна бути максимально чутливою до усіляких мовних трюків, тобто могли виявляти, знаходити, відгадувати в тексті якнайбільше мовних, смислових таємниць, у ньому захованих. Таким чином, і автор у процесі своєї праці, і читач під час рецепції, і перекладач при створенні іншомовного варіанта, повинні вдаватися до ігрової стратегії. На відміну від звичайного реципієнта, перед перекладачем стоїть подвійне завдання: він повинен і сам розгадати «головоломку» тексту, і створити власну версію так, щоб у ній загадка автора залишалася нерозгаданою. Такого підходу вимагає сам текст, природу якого У. Еко окреслив як «втаємниченість»: «Читач мучиться підозрами, що кожен рядок тексту приховує інші утаєні значення. Слова, замість того, щоби промовляти, приховують неказане. Читач виявляє якесь очевидне значення і тут-таки впевнюється, що воно несправжнє, і так до нескінченності. Програє той, хто, прочитавши текст, з упевненістю каже: «Я зрозумів» [9, с. 647]. Тут на перший план виступає феномен, названий Вітгенштайном «анатомією читання». Переклад більшою мірою, ніж рецепція, є ситуацією, в якій одна можлива мовна гра відчитується принципово різними стратегіями. У цій ситуації відбувається перетворення та зміна мовної гри з того, що написано як текст, в те, що створюється різними стратегіями читання. Тому можна говорити не лише про міжмовний/міжлітературний переклад, а й про переклад семіотичний – на мову театру, кіно, інших видів мистецтва.

Інтелектуальна гра такого типу часто постає як *гра-конструювання* – моделювання образів, ситуацій, гла з готового, наперед заданого матеріалу. Таке конструювання, що межує з дитячою грою, інколи постає як моделювання поза межами нормативних канонів, дозволяючи довільно варіювати елементи. Це дає змогу створювати не лише окремі образи чи іншу предметність, але також імовірні світи в їх цілісності. Однак це лише один із можливих варіантів такої гри, який, очевидно, більше нагадує процес авторської творчості. Щодо процесу рецепції та мистецької комунікації, то тут більше підходить паралель з іншим типом інтелектуальних ігор – тих, що мають діалогічний/поліфонічний характер. За Гадамером, будь-яку розмову можна описати поняттям гри. Літературна чи міжлітературна рецепція – це духовна реальність мови, що об'єднує «Я» і «Ти», а в рафінованій сфері інтелектуальної рефлексії відбувається вільне перетікання «Я» в «Ти». Доволі часто такі інтелектуальні ігри набувають рис змагання, що переводить їх у новий ранг – гри-суперництва.

**Гра-суперництво** – це змагальна гра, що полягає у протистоянні та боротьбі двох чинників. Найчастіше такі ігри проводяться на полі, яке зазвичай поділене навпіл. Літературознавство другої половини ХХ ст. утвердило думку про те, що автор, текст і читач становлять собою єдине і безмежне поле для гри письма (Л. Перрон-Муазес). Однак саме модель розділеного поля пропонує найяскравіші наочні приклади в перекладознавчих студіях. Адже тут доводиться говорити не просто про поле мови, літератури, культури, історії, а про витворення спільного поля для двох мов, літератур, культур, історичних епох. Перекладач починає гру зі свого поля і поступово переходить на частину поля суперника, і від того, наскільки вдалими будуть його рішення та ходи, залежить кінцевий результат гри. При такому підході знову заявляє про себе давня істина, що перекладач є суперником автора, а створення іншомовного варіанта нерідко прирівнюється до боротьби. Недарма А. Шлегель вважав, що перекладання – це смертельний поєдинок, унаслідок якого остаточної поразки зазнає або той, хто перекладає, або той, кого перекладають.

У процесі сприйняття художнього тексту мовби ведеться боротьба між читачем та автором. Сприймавши певну частину тексту, реципієнт «добудовує» ціле; наступний «хід» автора руйнує здогадки читача і вимагає від нього нової дії. Кожен «хід» пропонує нові можливості подальшого читання і побудови гри. Якщо авторські ходи не виправдовують сподівань читача, то програє автор, якщо ж горизонт сподівання реципієнта постійно руйнується, то відповідно автор виграє. Якщо ж до кінця твору автор подолає попередній художній досвід, естетичні норми аудиторії, нав'яже своєму читачеві власне бачення, власну модель світу, власне розуміння дійсності, то автор отримує повну перемогу. Як доводять представники рецептивної критики, така перемога митця дає переможеному читачеві емоційну радість. У певному сенсі існує ймовірність завершення гри «в нічию», коли ні

автор, ні читач не можуть вважатися ні переможцями, ні переможеними. Це здебільшого стосується тих випадків, коли твір виявляється недостатньо цікавим для читання.

Подібна боротьба відбувається між автором і перекладачем у процесі створення іншомовної версії. Сприймавши частину оригіналу і опрацювавши її, інтерпретатор робить власний хід, в якому бажає «не програти» авторові. Тут надзвичайно важливий вибір правильної стратегії. Адже за теорією гри значно більші шанси на виграш має той, хто робить перший хід; тому не дивно, що зазвичай виграє оригінал, адже право першого ходу завжди за автором. Однак у позиції перекладача також можна вбачати певну «виграшність»: він, заздалегідь знаючи послідовність гри автора і її кінець, моделює фінал. На відміну від реальної гри, він може повертатися до раніше зроблених ходів, змінювати їх і відповідно до цих змін вдаватися до текстуальної переорганізації всього твору. У грі такого типу є вичерпна кількість ходів, однак велика множина комбінацій, між якими треба робити вибір. І це – чи не найважча ситуація гри, в тому числі й у перекладі – від вибору найменших деталей (від одного слова з-поміж синонімів, до вибору стилю мови, тональності й цілісного звучання твору). Можна говорити про певні матриці гри, які вибирає для своїх версій інтерпретатор. Проблемі залучення теорії ігор для прийняття рішень у перекладі приділяв особливу увагу Є. Левий [25, с. 1179], показавши, як кожен наступний хід зумовлюється попередніми рішеннями і як це впливає на загальний результат. Прагматичний аспект оптимального рішення вимагає ще й того, аби забезпечити максимальний ефект мінімальними зусиллями. Левий це означив як *minimax* стратегія [25, с. 1179]. Увага перекладача постійно зосереджується на тому, щоб дотримуватись єдиної обраної стратегії та мінімізувати втрати.

На важливість дотримання єдиної стратегії вказував ще Ф. Д. Шляєрмахер, який, зокрема, вважав недопустимим створення іншомовних версій, що були б сумішшю перекладу та імітації. Такі інтерпретації призводять до того, що «безжально кидають читача, мов м'ячик, між його світом та чужим, між авторською інтерпретацією та винахідливістю й дотепністю перекладача, від чого він не отримує жодного задоволення, а зрештою, страждає від запаморочення й розчарування» [26, с. 51-52]. Обрана перекладачем стратегія повинна забезпечити створення такого іншомовного відповідника, що не викликав би розчарування не лише в пересічного читача перекладу, а й в «обізнаного» читача/критика, який знайомий із мовою оригіналу та самим першотвором.

Процес перекладання – це не поодинокі партія, а радше «сеанс одночасної гри», під час якого інтерпретатору доводиться грати одночасно на різних полях – мови, культури, літературної традиції, жанру, стилю тощо. При цьому на кожному з полів він потрапляє в різні умови й досягає різного успіху, а подекуди і програє зовсім, коли чужа культура, традиція, авторський стиль виявляються незмірно сильнішими.

У контексті перекладознавчих студій стратегія гри-суперництва цікава й у тому сенсі, що пропонує моделі *гри-конкуренції* та *гри-реваншу* між різними перекладачами одного оригіналу. У цьому разі в боротьбу вступають уже не автор та інтерпретатор, а перекладачі й створені ними іншомовні версії. Це розширює ігровий простір та коло учасників гри й водночас вимагає від учасників переходу до нових стратегій, залучення яких має на меті не лише утвердити власні позиції кожного у процесі гри, а й мінімізувати здобутки інших гравців. Неабиякого прикладного значення набувають тут матриці азартних ігор.

*Азартна гра* як новий тип філософсько-літературознавчої стратегії набув поширення у ХХ ст., особливо після проголошення скасування усталених канонів та закликів «вільно» ставитися до мистецтва. Сучасній людині, як це докладно окреслив Г. Башляр, виявилось недостатньо бути лише *homo faber* – людиною продукуючою, яка з власної волі змінює світ і природу. Вона вирішила стати *homo aleator* – людиною, яка грає в кості, – тобто відчувати на собі і враховувати вплив усіляких випадковостей та різноманітних факторів. Нас тут передусім цікавить запропонована стратегія, що дає можливість залучення до гри більшої кількості учасників, кожен з яких домагається власного виграшу. Звичайно, до кола учасників можна зараховувати не лише різномовних перекладачів чи тих, які працювали в полі однієї мови в різний історичний період, а й самого автора. Та в цьому разі творець оригіналу не матиме жодних вихідних переваг стосовно інших гравців – він буде прирівняний умовами до всіх. Але така «рівність» умов діє лише до початку гри, хід якої постійно змінює ці умови. Стосовно будь-якого мистецько-аналітичного дискурсу це описав К. Леві-Стросс: «По-перше, людина схожа на гравця, який, сідаючи за стіл, бере до рук карти, вигадані не ним, – адже гра в карти є *даністю* історії та цивілізації. По-друге, кожна нова комбінація карт визначається випадковою роздачею їх між гравцями, яка відбувається незалежно від них. Люди стикаються з уже роз-*данними* картами, які кожне суспільство, як і кожен гравець, інтерпретує в термінах багатьох систем, що можуть бути як загальними, так і особистими, а саме в термінах різних правил гри чи різних її стратегій. І добре відомо, що за однакової роздачі різні гравці не зіграють однакової партії, незважаючи на те, що вони, стримувані як правилами гри, так і комбінацією карт, не можуть грати, як їм заманеться» [13, с. 109-110]. Таким чином, заданість умов у перекладі пов'язана не лише зовнішніми чинниками (такими, як показники оригіналу, мовне чи культурне середовище, специфіка літературної традиції, жанрової системи), а й внутрішніми факторами – рівнем таланту перекладача, його розумінням авторського задуму, знанням обох мов, володінням стилем, вправністю. Поєднання всіх цих аспектів вибудовує певну часо-просторову площину гри. Однак, за визнанням Ч. Пірса, «сукупність позитивно можливих випадків складає діапазон чи *універсум можливості*» [17, с. 188]. Левий окреслив цю множину як парадигму можливих рішень в окремій ситуації. В межах

заданого спектра модель кожної гри пропонує певну кількість розв'язок. Чим складніша гра, чим більше елементів до неї залучено, тим цей діапазон стає більшим. Мистецтво є надскладною грою, тому кількість можливих результатів у його межах значно перевищує множину можливостей будь-якої звичайної гри. Втім, ці розв'язки нерівнозначні щодо виграшу. Якби всі компоненти були повністю еквівалентними, то вибір був би неможливим. Оскільки валентність кожного з них різна, то результат гри перекладача залежить від вибраних ним альтернатив. К. Леві-Стросс вказує на вибраність певного варіанта гри, яка б межувала зі сферою трансцендентного, з ритуалом: «Будь-яка гра визначається набором правил, завдяки яким можлива практично необмежена кількість партій, але ритуал, який також «грається», схожий швидше на привілейовану, вибрану з-поміж усіх можливих партію, оскільки він має результатом певний баланс між двома сторонами» [13, с. 46]. Досягнути такого балансу в перекладі вдається рідко, хіба тоді, коли всі зовнішні та внутрішні чинники опиняться в найвигіднішій комбінації і співпадуть з розвитком літературної традиції й найсприятливішими умовами рецепції та функціонування (будуть прихильна аудиторія, схвальні відгуки критики тощо). Мабуть, усвідомлення цього факту привело у другій половині ХХ ст. до зміщення акцентів із результату гри на її процес. Звичайно, цьому сприяли й загальні тенденції до зміни матриць гри в ході її розвитку. Зміну цієї традиції у ставленні до самої гри надзвичайно виразно фіксує англійська мова, в якій можливе чітке розмежування характеру ігрових стратегій у межах розрізнення між *play*, *game*, *gamble*. Тут перше слово окреслює тип «мімікрічних» ігор (від англ. *mimicry* – наслідування, імітація); друге – «агональних» ігор (від гр. *agon* – боротьба, змагання), а третє – «алеаторичних» (від лат. *alea* – жереб, випадковість) – ігор шансу.

Переклад сприймається як діяльність, до якої слід застосовувати різні ігрові стратегії. Однак «ігровий» підхід до цієї словесної сфери виявив певні труднощі. Здебільшого суть їх виявлялася на функціональному рівні, адже, як вказав Л. Вітгенштайн, зрозуміти значення висловлювання – те ж саме, що вивчити правила гри. Проблема інтерпретації полягала в тому, що перекладач не знає, яка саме грається гра. Тим більше, коли мова йде про кількох інтерпретаторів: вони можуть бути висококваліфікованими, але не погоджуватися щодо типу гри та її правил. Оскільки кожен митець створює власну гру та власні закони, які, до того ж, можуть змінюватись, то ключова дилема інтерпретації в окресленні Е. Д. Гірша звучить так: «В який спосіб хтось може вивчити правила гри, в яку раніше ніколи не грали, і яка буде зіграна лише один раз?» [24, с. 70]. Тому, як згодом вказував Ю. Лотман, перекладач, як і кожен реципієнт, потрапляє в ситуацію, де він «знаходиться в стані партнера, який не знає правил розпочатої проти нього гри і який дізнається про них до кінця партії. Перемогти – значить розгадати правила» [15, с. 238]. У процесі своєї роботи він повинен не лише розгадати правила, а й отримати

інформацію про код/коди тексту, принципи його побудови або ж створити іншомовну версію за новими – власними законами. Мистецтво – віртуальна гра, в якій кожен шукає свободи, грає за власними правилами, відкриваючи/нав'язуючи їх іншим. Водночас кількість комбінацій необмежена і жодна партія не може бути зіграна повторно, тому ігрова стратегія перекладання стає, по суті, грою за аналогіями. Вона – самоцінна, бо її ціль полягає у збереженні самої гри, а отже, й культури. Втративши безпосередню практичну доцільність, вона перетворюється в можливість самореалізації, у форму існування людської свободи як тип світосприймання і світобачення, в один зі способів переживання реальності, навіть якщо це – «переживання» твору через його інтерпретацію. Разом із тим вона стає пошуком самовираження і формою самопізнання й саморепрезентації, адже кожен інтерпретатор має право вибирати ігрову стратегію на рівні своїх можливостей. І вибирає він тип гри, який співвідноситься з його світорозумінням – з тією картиною світу, яку він прагне створити чи відтворити, в залежності від якої він інтерпретує і саму гру.

1. *Арнім А. фон.* Из листа до Клеменса Брентано // Мислителі німецького Романтизму. – Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 2003.
2. *Барт Р.* Від твору до тексту // Антологія світової літературно-критичної думки. – Львів: Літопис, 2002.
3. *Бодрийяр Ж.* О совращении // Ad marginem'93. Ежегодник. – М., 1994. – С. 324–353.
4. *Витгенштайн Л.* Tractatus Logico-Philosophicus. Філософські дослідження. – К.: Основи, 1995.
5. *Гадамер Г.-Г.* Актуальність прекрасного // Гадамер Г.-Г. Герменевтика і поетика. – К.: Юніверс, 2001.
6. *Гадамер Г.-Г.* Істина і метод. – Т. 1. – К.: Юніверс, 2000.
7. *Гейзінга Й.* Homo Ludens. – К.: Основи, 1994.
8. *Деррида Ж.* Театр жестокости и завершение представления // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. – М.: Прогресс, 2000.
9. *Еко У.* Інтерпретація та надінтерпретація // Еко У. Маятник Фуко. – Львів: Літопис, 1998.
10. *Зубрицька М.* Homo Legens: читання як соціокультурний феномен. – Львів: Літопис, 2004.
11. *Камю А.* Миф о Сизифе. Эссе об абсурде // Камю А. Бунтующий человек. – М.: Терра – Книжный клуб; Республика, 1999.
12. *Кристева Ю.* Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. – М.: Прогресс, 2000.
13. *Леві-Строс К.* Первісне мислення. – К.: Український Центр духовної культури, 2000.
14. *Лотман Ю.М.* Семиотика сцены // Лотман Ю. М. Статті по семиотике культуры и искусства. – СПб.: Академический проект, 2002.
15. *Лотман Ю.* Проблема стихотворного перевода // Ю. М. Лотман і тартуско-московская семиотическая школа. – М.: Гнозис, 1994.

16. Нойман Э. Творческий человек и трансформация // Юнг К.-Г., Нойман Э. Психоанализ и искусство. – REFL-book Ваклер, 1996.
17. Пирс Ч.С. Семиотика и логика // Семиотика: Антология. – М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2001.
18. Рікер П. Сам як Інший. – К.: Дух і Літера, 2002.
19. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / Общ. ред. Попова Ю. И. – М., 1988.
20. Форстер Г. Разговор о поэзии // Зарубежная литература XIX века. Романтизм. – М.: Высш. шк., 1990.
21. Фрейд З. Поет і фантазування // Антологія світової літературно-критичної думки XX ст. – Львів: Літопис, 2002.
22. Фуко М. Що таке автор? // Антологія світової літературно-критичної думки XX ст. – Львів: Літопис, 2002.
23. Шиллер Ф. Статьи по эстетике // Собр. соч.: В 7 т.– М.: Худож. лит., 1957. – Т. 6.
24. Hirsh E. D., Jr. Validity in Interpretation. – New Haven – London: Yale University Press, 1967. 25. Levy J. Translation as a Decision Making Process // To Honor Roman Jakobson, Vol. 2. – The Hague: Mouton, 1967. – P.1171–1182.
26. Schleiermacher F. On the Different Methods of Translation // Theories of Translation. An Anthology of Essays from Dryden to Derrida. – Chicago–London: The University of Chicago Press, 1992.

### Summary

The article deals with the problem of new approach to literary texts from the point of view of the game theory. The author of the article outlines this problem in its development, starting with the Romanticism through language games ideas of the beginning of the 20<sup>th</sup> century – up to modern tendencies of literature game theories. The author analyses different game practices and gives general differentiation between play, game, gamble patterns in their projection upon the translation problems.

**Key words:** interpretation, hermeneutics, game strategies.

Стаття надійшла до редколегії 12.09.2006 р.