

Моклиця Марія,

Волинський національний університет імені Лесі Українки
(Луцьк, Україна)

ORCID ID 0000-0001-7984-4377

e-mail: moklytsja@gmail.com

ІГРОВІ МЕТОДИКИ АНАЛІЗУ ТЕКСТУ («ПАСТЕЛІ» П. ТИЧИНИ)

Предметом дослідження є ігрові складники процесу творчості, їх прояв у жанрово-стильових особливостях циклу віршів Павла Тичини «Пастелі». Поширення ігрових методик при вивченні літератури визначене у статті як проблемне, оскільки гра відбувається не всередині об'єкта пізнання, а навколо нього. Методологією дослідження є жанрово-стильовий аналіз з опертям на психологію творчості, врахуванням культурологічних контекстів, використанням елементів деконструктивістського та інтермедіального підходів. Актуальність матеріалу полягає у пропозиції застосовувати ігрові методики для поглибленого аналізу літературних текстів, зокрема поезій Тичини, призначених для шкільного вивчення, оскільки поширені в методичних матеріалах приклади аналізу часто є поверховими. Наукову новизну дослідження визначають актуалізація ігрових методик для поглибленого аналізу літературних текстів, обґрунтування ігрової природи творчості та особливостей жанру і стилю як прояву цієї природи. Запропонований цілком новий зразок аналізу циклу «Пастелі» можна використати як методику при вивченні будь-яких інших ліричних творів.

Ігрова природа ліричного циклу «Пастелі» виявляє себе у назві, відповідно початок гри, запропонованої автором читачеві, розгортається на рівні жанру. Шукаючи відповідь на питання, про який характер написання віршів свідчить швидкий малюнок олівцем, читач долучається до інтермедіальної гри. Далі найочевидніше гра проявляється в образному мовленні поезій. Гра в слова, або гра-відгадування, виростає із природи образотворення, оскільки символи, алегорії та метафори відрізняються механізмами утворення додаткових значень. Символізація — це натяк на дещо важливіше, але не назване прямо; алегорія — усвідомлене кодування; метафора — приховування предмета через опис його не надто очевидних якостей. Пізнання доданих образних значень (або багатозначності) — це і є гра у відгадування. Пізнання тексту через ігровий метод можна назвати поглибленим аналізом, що відбувається інтелектуально і водночас емоційно завдяки грі. Саме так спрацьовує емоційний інтелект.

Ключові слова: гра, психологія творчості, жанр, авторський стиль, символ, алегорія, метафора.

Постановка проблеми. Ігрові методики віддавна ефективно служать вихователям і вчителям молодших класів. Сучасні технології дають змогу суттєво розширити діапазон навчальних ігор, припасувати їх до потреб будь-якого шкільного предмета і до будь-якої теми. Такі залучення ігор у навчальний процес добре сприймаються всіма його учасниками і, здається, завжди досить результативні. Можна придумати гру, яка вимагатиме від учнів знань і про автора літературного твору, і про історію його написання, і про найменші подробиці сюжету, і про імена другорядних персонажів тощо, демонстрації усіх цих знань, але так і не змусить їх збагнути, заради чого цей твір було написано. Аби на уроках літератури (заняттях, якщо йдеться про вищу школу) були ефективно використані ігрові методики, варто

хоча б в основних рисах осмислити філософію і психологію гри.

Те, що гра — важлива складова культури, переконливо довели мислителі та митці першої половини ХХ ст. Найбільш концентрованим висновком усіх процесів епохи модернізму щодо ролі гри стала книга філософа і культуролога Йогана Гейзінґи «Homo Ludens» (1938). «Саме через гру людська спільнота підіймається до надбіологічних форм життя, підвищуючи цим свою цінність. Через гру культура виражає своє розуміння життя та світу. Ці слова не означають, ніби гра переростає в культуру, — ні, радше культурі в її початкових фазах притаманний ігровий характер, вона розвивається у формах і в атмосфері гри. У цій двоєдності гри і культури саме гра є первинна» (Гейзінґа, 1994, с. 57).

Формування постмодернізму (на теперішньому етапі — метамодернізму) посилило зацікавлення науковців і митців феноменом гри, чіткіше проступило розуміння, що гра не лишилась в архаїчних формах культури, які відлунюють у дитинстві, гра активізувалась у цілком дорослих і, здається, ніяк не ігрових сферах культури.

З іншого боку, філософи і психологи другої половини ХХ — початку ХХІ ст., продовжуючи відкриття герменевтиків, структуралістів та семіотиків, зосереджують увагу на феномені мови. Славою Жижек, розвиваючи ідеї Жака Лакана, спроектував психоаналіз на масову культуру і віднайшов багато перегуків у методах. «Світ детектива, як і світ психоаналітика, є, відтак, виключно цариною значення, а не “фактів”: ... сцена вбивства, яку аналізує детектив, за визначенням “структурована як мова”» (Жижек, 2018, с. 104–105). «Порада Голмса Ватсону не зважати на загальні враження, а звертати увагу на деталі втворює твердження Фрейда, що психоаналіз застосовує тлумачення *en détail*, а не *en masse*» (Жижек, 2018, с. 119). Деталі більш промовисті, ніж загальна картина, тому що вони, мимо волі злочинця, вказують на глибинну мотивацію вчинку (видають її), тоді як загальна картина завжди є постановкою (ігровою сценою), покликаною приховати справжнього злочинця. Детектив відчитує сенс непомітних деталей, знаходить приховане поле значень, так само, як психоаналітик, аналізуючи мову клієнта, оминає штучний і оманливий верхній шар смислів і знаходить смисли приховані.

Яка мотивація вмикає процес творчості? Вже романтики збагнули, наскільки спокусливо навчитися керувати натхненням, а модерністи, озброєні новітніми відкриттями психології, всерйоз шукали і часом навіть знаходили неймовірні способи увімкнути творчий процес. Про такий досвід чимало написали самі митці. Деякі з їхніх методів описані у творах під умовною назвою «цікаве літературознавство» (ще на початках незалежності вийшов підручник Кіри Фролової з такою назвою), наприклад: у книзі Яна Парандовського «Алхімія слова» або Ростислава Семківа «Як писали класики» (див.: 5, 8, рекомендація методистам, які використовують ігрові методики при вивченні літератури). Увесь цей матеріал легко вмонтувати в ігрове поле на заняттях з літератури. Так чи інакше, він засвідчує ірраціональні витoki творчого процесу, завжди індивідуально забарвленого і скерованого, тому й досі таємничого. Завжди у будь-якому вартісному творі є частка пережитого митцем, та частка, яку мож-

ливо зафіксувати і відстежити як мотиваційну основу творчості. Саме вона вмикає будь-який творчий процес. Отже, завжди творчий процес — це (тою чи іншою мірою) відтворення пережитого, а мистецтво в цілому, як відомо, — мімізис, тобто наслідування (імітація, відтворення, розігрування) життя, звісно, будь-якого життя, спроможного потрапити в поле зору митця. Але ефективною і результативною мотивацією до творчості стає лише особисто пережите. Отже, гра завжди присутня в процесі творчості: як наслідування життя, як програвання пережитого, як усвідомлена гра з читачем, як гра уяви чи фантазії тощо.

Попри вагомій здобутки культури у пізнанні феномену гри, гра випадає з поля зору дослідників психології творчого процесу, а отже, не впливає на методики філологічного аналізу тексту, хоча важливість гри саме у процесі творчості підтверджує і психоаналіз, і філософія мови. Важливо гратися не навколо тексту, а з текстом, всередині тексту. Насамперед гратися його складниками (починаючи зі звуків і слів), вловлюючи ту гру, яка панувала в процесі творчості.

Глибинний символізм елементів світу, яким оточує себе людина, неможливо збагнути, якщо не враховувати ігровий характер процесу творення культури, вкорінений у психіці людини від початків її існування і щоразу відтворюваний при народженні і формуванні кожної окремої людини.

Якщо дослідник чи інтерпретатор текстів буде виходити з усвідомлення, що текст народжується у процесі гри, його ракурс бачення усіх елементів тексту зміниться. На цій основі можна сформувані численні методики аналізу тексту, методики, суголосні творчій особистості автора, базовані на включенні дослідника у ту гру, яку читачеві так чи інакше, але завжди пропонує автор.

Існує безліч літературних творів, в основу яких свідомо покладено принцип гри. У давнину це були переважно ігри-змагання з автором-конкурентом (поетичні імпровізації штибу японських ренга, жанр пародії, зорова поезія тощо), згодом усвідомилась гра з читачем, найбільш складна і вишукана форма, яка заповнила творче поле у ХХ ст. Завдяки таким творам, як «Гра в бісер» Г. Гессе і подібним, гра у ХХ ст. стала універсальною метафорою культури.

Критичні зауваги до стану вивчення питання. Про стиль збірки «Сонячні кларнети» написано багато як неокласиками (М. Зеровим, А. Ніковським, Б. Якубським), так і численними сучасними дослідниками. Від перших дослідників набуло поширення поняття «кларне-

тизм» (від кларнетів у назві). Така назва стилю має певний сенс, щоправда, більшою мірою метафоричний (не надто переконливими виглядають спроби тлумачити його так само, як кларизм). Збірка Тичини стала першим найбільш яскравим поетичним зразком українського модернізму (після «Лісової пісні» і «Тіней забутих предків», які проклали шлях для модерністської драматургії і прози). Отже, її новаторство полягає у талановитому зрощенні фольклору, відповідального за національне, і модернізму, в якому панує авторський суб'єктивізм. Досить часто дослідники розглядають символізм як стиль збірки. Але в усіх цих розвідках, вагомих і необхідних для певного часу, бракує аналізу, який пояснював би феноменологію збірки. Усі розмови про її стиль і новаторство чомусь надто часто збиваються на риторику, скупо й однаково коментоване цитування великих фрагментів тексту.

Дослідження стилю — це не класифікація (тарифікація) складників, а насамперед занурення у психологію творчості, адже стиль (тим паче авторський, надто оригінальний) — це результат якогось особливого внутрішнього процесу. Складники будь-якого стилю, навіть авторського і дуже оригінального, — універсальні, усі користуються засобами, перелік яких дуже обмежений. Тому питання, як з тих самих образних слів, риторичних і композиційних прийомів утворився унікальний стиль, є базовим, і переконливу відповідь на нього можна знайти лише на рівні психології творчості.

На ігрову природу збірки Павла Тичини «Сонячні кларнети» вказує її назва, а також цілий словник музичних інструментів, музично-пісенних алюзій. Водночас це демонструє і глибину дискурсів, актуалізованих поезіями збірки, адже найдавніше значення слова «гра» у багатьох мовах пов'язане з грою на музичних інструментах. Давні музичні інструменти, особливо струнні, відтворюють звуки природи і гармонізують стосунки людини зі світом. Це саме та гра, яка на рівні найглибших несвідомих процесів психіки зберігає ставлення до гри як до екзистенції, в якій поєднується природне і штучне (мистецьке, створене людиною), подібне до природи і водночас відмінне від неї.

Наскільки виявлення ігрової природи тексту може бути ефективним при відчитуванні глибинних смислів, продемонструємо на прикладі циклу віршів «Пастелі».

Методологією дослідження обираємо жанрово-стильовий аналіз з опертям на психологію творчості, урахуванням культурологічних контекстів та використанням елементів декон-

структивістського та інтермедіального підходів.

Одразу ж зауважимо: ці тексти шкільної програми щедро «проаналізовані» численними вчителями та методистами, які готують учнів до складання ЗНО, і відчутно спотворені у царині смислів. Хоча полемізувати з анонімом — справа невдячна (а сайти, які готують учнів до ЗНО, переважно приховують справжніх авторів), варто все ж якось протистояти цій навалі нібито наукового (чи об'єктивного — важко визначити цей метод з поширеною назвою «паспорт») аналізу.

«Пастелі» в одному з «паспортів» названо віршем, хоча далі сказано, що це вірш у чотирьох частинах. Досить одного погляду на ці невеличкі тексти під спільною назвою, щоб переконатись: перед нами різні вірші, кожен з яких може існувати окремо. Отже, не один вірш у чотирьох частинах, а цикл віршів, об'єднаних назвою і темою (від часів Лесі Українки це поширений ліричний жанр). Тимчасом невідомий автор визначив жанр так: «пейзажна, інтимна лірика». Де саме в «Пастелях» пейзаж, ще можна гадати, а от де там інтимне, — велике питання, на яке автор і не збирався давати відповідь. Натомість уточнено тему: «Зображення доби у чотирьох її частинах», — та ідею: «Кожна частина доби — ранок, день, вечір, ніч — прекрасна по-своєму і створює особливий настрій; вони ж символізують “добу” існування людини: дитинство, молодість, зрілість і старість». Окрім ідеї, ще окремо наголошено «основну думку» (чим ідея відрізняється від основної думки, ясна річ, не сказано): «Ранок, день, вечір і ніч як основні категорії виміру». Те, що кожна частина доби прекрасна по-своєму, — ідея така собі, не лестить навіть поетові-початківцю. Таку ідею можна припасувати до тисяч, а то й тисячі тисяч віршів. А вже категорії виміру... просто кладуть на лопатки всіх опонентів своєю «науковістю».

Перелік художніх засобів у цьому «аналізі» — знущення над теорією словесної образності, перелік, який назавжди відіб'є в учня бажання зрозуміти, чим епітет відрізняється від метафори або метафора від уособлення. Яка логіка розбила один вислів «Одвіку в снах мій чорний шлях» на дві частини? Чому два останні слова самі по собі — це епітет (тобто в реальності чорних плащів не буває?), а всі разом — це вже метафора? Чому метафору «коливалось флейтами там, де сонце зайшло» віднесено до повторів? І куди поділися з цього переліку символи, адже нібито пори доби «символізують “добу” існування людини»? Ну, словом, навіщо у «паспорті» ці дивні переліки «засобів», що

вони додають до розуміння текстів — годі гадати і учням, і їхнім наставникам. Зате вивчити перелік напам'ять і при потребі відтворити нескладно.

Ще один показовий штрих. У «паспорті» от що сказано про своєрідність віршування: «Римування: відсутнє». І все. Тобто перед нами білий вірш чи, може, цикл верлібрів? Чи такі слова ще рано знати учням? Якщо рима відсутня, як правило, стишується, а то й зникає віршова мелодія. Чи ні? Тут явно не зникає. Тоді в аналізі має бути хоч найпростіше пояснення природи неримованої мелодійності поезій зі збірки з назвою «Сонячні кларнети». Бо у тексті ж флейти!

Тичина включив у збірку «Сонячні кларнети», цю хоч і юнацьку, але цілком дорослу лірику, чимало віршів, які з часом стали використовувати в освітньому процесі як вірші для дітей. Але при цьому нема пояснень, навіщо дитяча поезія у дорослій поетичній збірці. Чому вона не відокремлена в якийсь один цикл, а перемішана з іншими, вповні дорослими поезіями? І чи справді це легкі твори, доступні дитячому розумінню?

Основна частина. Привертає увагу назва циклу: треба знати, що таке пастелі й чому це слово в жодному з текстів не фігурує. Варто пояснити, яку роль відіграє техніка живопису при написанні поетичних творів. Легко відчитати тематичну єдність тексту: описано чотири частини доби з прозорими алюзіями до етапів людського життя. Попри цю очевидність кожний текст циклу містить чимало дивних, зовсім не читабельних елементів, іноді розміщених у стик до наївно-дитячих.

Щоб вловити усі численні смисли кожного невеличкого тексту, треба включитись у гру, запропоновану автором. Пастелі — це жанр живопису, картина, намальована м'яким олівцем, швидко, в емоційному піднесенні, тому з відчутним у сюжеті й образах ліризмом. Тичина робить чотири словесні замальовки доби і пропонує читачеві включитись у гру-змагання, порівняти власне уявлення про час доби з поетовим і відгадати при цьому кілька загадок. Найбільш важливий для вмикання гри (водночас свідчення, що гра дорівнювала процесу творчості) перший вірш циклу: «Пробіг зайчик. / Дивиться — / Світанок! / Сидить, грається, / Ромашкам очі розтулює. / А на сході небо пахне. / Півні чорний плащ ночі / Вогняними нитками сточують. / — Сонце — / Пробіг зайчик» (Тичина, 1990). Вертаючись до мелодійності текстів, неможливо оминати гру зі звуками (звучанням), яскраво виявлену довжиною рядків і авторською пунктуацією.

Перші п'ять рядків справді дитячі, вони відтворюють інтонацію дитячої казки з її привабливим для зовсім маленьких дітей персонажем — зайчиком, який, щоправда, грається не так, як зайчикам властиво, а по-дитячому — ромашкам очі розтулює. Зайчик з'явився посланцем з дитинства, яке завдяки йому обернулося яскравим спогадом і відчуттям. Та дитина, захована в глибинах дорослої психіки, як вона бачила світ? Наскільки дорослий поет завдячує їй в тому, що став поетом? Ромашкам очі розтулював Тичина-малюк, дорослий Тичина побачив у цьому щось дуже зворушливе і відповів: «А на сході небо пахне». Насправді ж схід сонця не має запаху, але якийсь особливий запах, притаманний саме світанковій порі, поет зміг відчути. І цим дивовижним відчуттям він завдячує тому малому хлопчику-зайчику, який намагався розплющити очі ромашкам. Дорослий Тичина почув виклик схованої усередині дитини, запит, чи зберіг поет дитяче сприйняття світу, яке не містить жодного упередження, а чи світ повністю дорівнює його найменуванням? Завдяки віднайденій дитині та змаганню з нею поет зміг знайти оцю несподівану метафору для світанку: «Півні чорний плащ ночі / Вогняними нитками сточують». Процес дорослої творчості увімкнувся як повернення до часів дитинства, коли у свідомості з'являлися перші назви. Слідом за зайчиком приходять олюдені образи дня, вечора і ночі, казкові персонажі, так добре вписані у дитячий світ, але покликані заново відкривати дорослим втрачені сенси світу первісного.

Гра автора з читачем — відгадування загадок, з яких складається кожен вірш циклу. Чому не світанок, а зайчик — головний образ першого вірша? Як півні можуть червоними нитками чорний плащ ночі сточувати? Де у ночі плащ? Як може залізний день пити вино? Які отари він пасе? Хто його любя? Що коливалося флейтами там, де сонце зайшло? Чому саме флейтами? Чому ніч нездухає? Чому її шлях чорний? Чіє супроводжують шлях ночі? Чим ніч можна укрити?

Акцентуючи загадковий елемент кожного фрагменту, ми повертаємося до найглибших джерел метафоричного мовлення, коли воно дорівнювало загадкам або було пов'язане з первісними табу. «Коли полінезієць, якому заборонено називати будь-яке майно вождя, побачить у хижі запалені смолоскипи, він повинен сказати: “Блискавка сяє в небесних хмарах”. Тут ми знову маємо метафоричне уникнення» (Ортега-і-Гасет, 1994, с. 259). Водночас реципієнту такого твердження, особливо коли він чує його вперше, треба відгадати справжню загадку, аби

збагнути, про що йдеться. Чим яскравіша авторська метафора, тим більше її прочитання є відгадуванням загадки. Рухатися асоціативним ланцюгом, який привів до метафори, — все одно, що ходити лабіринтом. Треба шукати вихід із лабіринту, утвореного зі складних і дуже тонких смислів, які народжуються при накладанні асоціативних полів кожного поняття. Сформульовані вище питання не мають відповіді, яку можна запам'ятати чи вивчити. Але вони вказують на алогізм кожного вислову, відсутність звичної логіки, підказують, наскільки ці тексти парадоксальні. Пошук відповіді — важливіший, ніж розгадка загадки, адже в цей час реципієнт напружує уяву і намагається подивитися на світ очима поета, він стає справжнім співтворцем поезій.

Вертаючись до культурологічної праці Йогана Гейзінги, варто усвідомити і використати глибинний зв'язок загадки з грою. У давніх міфах, а згодом у казках загадка випробовує героя на кмітливість, відгадування загадок — неминучий етап ініціації, який часто був частиною великої гри-ритуалу.

Зауважимо характер персоніфікації у трьох текстах циклу: день пасе отари і йде до своєї любові, вечір простеляє тумани і засвічує зорі, ніч жаліється на недугу і просить її укрити. Ця персоніфікація здійснюється на межі чистої умовності, властивої сучасному абстрактному мисленню, і казкового антропоморфізму, пов'язаного з первісними віруваннями. День асоціюється з юністю, але не набуває обрисів юнака, вечір олюднений більше, бо кладе палець на уста, але теж не уособлюється. Найбільш олюдненою виглядає ніч, яка поводить себе точнісінько, наче стара хвора людина, але все ж не отримує жодних антропоморфних ознак. Отже, має місце не уособлення і не символізація, а саме алегоризація пір доби, пересипана метафорами. Це важливо з точки зору ігрової основи текстів, адже «...виражальні можливості алегорії дозволяють використовувати її у складній справі мистецького самовираження» (Моклиця, 2017, с. 112). Залізний день, вечір і ніч — персонажі внутрішнього дійства, утвореного внаслідок програвання головної ролі циклу — ліричного героя, статус якого зумисне не означено навіть ліричним «я» (свого роду мінус-прийом для акцентуації). Це важливий як для традиційної градації життєвих етапів пропуск: відсутність юності. Є дуже раннє дитинство, за ним одразу приходить цілком «дорослий» день, вечір ближчий до старості, а ніч дуже стара. Пропуск дає підстави думати, що інтимний аспект ліричного сюжету полягає у певному ініціаторному процесі, у дорослішан-

ні, яке асоціюється з твердістю, вольовою силою, навіть оволодінням світу. День — це той персонаж, яким прагне (намагається) стати поет, озираючись, наче з високої гори, на своє миле й наївне дитинство. Вечір — це лагідний батько, яким у віддаленому майбутньому стане поет, а ніч — мама й бабуся, жінки, які потребують від дорослого сина опіки й допомоги (він поміняється з ними місцями в плані опіки, тому таке відчутне в інтонації поблажливе співчуття).

Навіть в найбільш персоналізованому останньому тексті циклу (ніч просто-таки вимагає допомоги) важливе не стільки олюднення явищ природи, скільки спосіб говоріння, обраний для персонажа. На світанку голосів нема, день говорить голосно, заклично, подає команди світові для активного життя, вечір подає сигнал мовчати і слухати невидимі флейти, а вже для опису ночі використано неперервний монолог, який складається з повторюваних нарікань. Такий розподіл голосів досить незвичний, хоча певну логіку можна вловити. Змальовано рух рефлексії як охоплення одним поглядом шляху від дитинства до старості, зайчик вводить у світ, а ніч пропонує відвернутись від нього, вмерти. Природність, неминучість і нетрагічність цього шляху стали відчутними для поета завдяки рефлексії на тему пір доби. У процесі гри знайдено модель світоустрою, яка надає сенсу індивідуальному шляху.

Поява кожного персонажа — це поетичний виклик, народження нових найменувань, відтворення дитинного світобачення поета, який став дорослим, але грається словами так само, як у дитинстві. Тільки-но персонажі з голосами з'являються, як одразу розпочинається ігрове дійство. Через голоси (а згодом і через значення слів) ми зрештою уявляємо персонажів внутрішньої сцени поета.

День, вечір, ніч не можуть бути символами етапів життя, бо утворені зворотним способом: не розширення значення, а звуження, унаочнення абстрактного. Символи не розмовляють, інакше кажучи. Символи використані лише у першому вірші, оскільки тут названі деталі, включно з зайчиком, об'єднані у символічну картину початку життя. Зайчик, сплячі ромашки, сонце, ранок — усе разом натякає на зовсім інший масштаб побаченого: універсальний закон буття, безкінечність початків. Алегоризація трьох інших пір доби знадобилась для драматизації, для того, щоб зрушити сюжет і кудись його спрямувати. Але головну роль відведено метафорі, саме тут її по праву можна назвати першоречовиною поезії, або «вищою алгеброю метафор» (Ортега-і-Гасет). Це самоцінна пое-

тична мова: якщо автор зміг створити такі метафори, то автоматично склав іспит на звання поета. Метафора відштовхується від порівняння, додає епітети, але рухається до реалізації: прагне подвоїти зображення, урівняти в правах пряме і переносне значення, виявити і показати багатомірність світу.

Висновки. Ігрова природа ліричного циклу «Пастелі» виявляє себе у назві, відтак початок гри, запропонованої автором читачеві, розгортається на рівні жанру. Називання поезій терміном техніки живопису — своєрідна провокація, запрошення до буквалізації поняття «малюнок словом» (широко вживане означення пейзажів у літературних творах). Це не просто уявний малюнок, а малюнок з використанням певної техніки, яку треба «перекладати» з живопису на мистецтво слова. Шукаючи відповідь на питання, про який характер написання віршів свідчить швидкий малюнок олівцем, читач долучається до інтермедіальної гри.

Найочевидніше гра проявляється в образному мовленні. Кожен елемент-назву (іменник) включено в гру, яку можна визначити широко

як гру в слова, а якщо звузити — гру-відгадування. Спосіб загадування, а відтак і відгадування виростає із природи образотворення: символи, алегорії та метафори відрізняються механізмами творення додаткових значень. Символізація — це недомовка, натяк на дещо важливіше, але не назване прямо (треба здогадатись, про що йдеться); алегорія — усвідомлене кодування (треба знати наперед, що це, крім прямого значення, передбачає назва); метафора — це приховування предмета через опис його не надто очевидних якостей (треба відгадати загадку).

Гра у слова притаманна будь-якій поезії, хоча не завжди така очевидна, як у Тичини. Для прози і драматургії процес творчості розгортається інакше, а отже, його ігрові складники суттєво інші. Але завжди пошук цих складників — це спосіб зануритись у глибини тексту, збагнути його природу, долучитись до процесу творення. Таке пізнання можна назвати поглибленим аналізом. Утім, такий аналіз відбувається не лише інтелектуально, але й емоційно, завдяки грі. Саме так спрацьовує емоційний інтелект.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гейзінга Й. Homo Ludens / пер. О. Мокровольського. К.: Основи, 1994. 250 с.
2. Жижек С. Погляд навскіс. Вступ до теорії Лакана через популярну культуру / пер. з англ. П. Швед. К.: Клубук, 2018. 320 с.
3. Моклиця М. Алегоричний код літератури, або Реабілітація алегорії триває. К.: Кондор, 2017. 292 с.
4. Ортега-і-Гасет Х. Дегуманізація мистецтва. *Вибрані твори* / пер. з ісп. К.: Основи, 1994. С. 238–272.
5. Парандовський Я. Алхімія слова / пер. з польськ. Ю. Попсуєнка. К.: Дніпро, 1991. 376 с.
6. Тичина П. Пастелі. URL: <https://dovidka.biz.ua/pavlo-tychyna-pasteli-analiz>
7. Тичина П. Сонячні кларнети. К.: Дніпро, 1990. 399 с.
8. Як писали класики: поради, перевірені часом / Р. Семків. К.: Пабулум, 2016. 240 с.

REFERENCES

1. Heizinha, Y. (1994). Homo Ludens. Per. O. Mokrovolskoho, K.: Osnovy [in Ukrainian].
2. Zhyzhek, S. (2018). Pohliad navskis. Vstup do teorii Lakana cherez populiarnu kulturu. Per. z anhl. P. Shved, K.: Komubuk [in Ukrainian].
3. Moklytsia, M. (2017). Alehorychnyi kod literatury, abo Reabilititsia alehorii tryvaie. K.: Kondor [in Ukrainian].
4. Orteha-i-Haset, Kh. (1994). Dehumanizatsiia mystetstva. Vybrani tvory, per. z isp., K.: Osnovy, pp. 238–272 [in Ukrainian].
5. Parandovskiy, Ya. (1991). Alkhimiia slova, Per. z polsk. Yu. Popsuienka, K.: Dnipro [in Ukrainian].
6. Tychyna, P. Pasteli. [in Ukrainian]. <https://dovidka.biz.ua/pavlo-tychyna-pasteli-analiz>
7. Tychyna, P. (1990). Soniachni klarnety. K.: Dnipro [in Ukrainian].
8. Semkiv, R. (2016). Yak pysaly klasyky: porady, perevireni chasom. K.: Pabulum [in Ukrainian].

Maria Moklytsia,

Lesia Ukrainka Volyn National University (Lutsk, Ukraine)

ORCID ID 0000-0001-7984-4377

e-mail: moklytsja@gmail.com

GAME METHODS OF TEXT ANALYSIS ("PASTELS" BY PAVLO TYCHYNA)

The subject of research is game components of the creative process, their manifestation in the genre-stylistic features of Pavlo Tychyna's cycle of poems "Pastels". Applying game methods in the study of literature is defined in the article as problematic, since the game does not take place inside the object of cognition, but around him. The research methodology is genre-style analysis based on the psychology of creativity, taking into account cultural contexts, using elements of deconstructivism and intermediate approach. The relevance of the research lies in the proposal to use game methods for in-depth analysis of literary text. It is a relevant appeal to Tychyna's poems intended for school study, since analysis examples common in methodological materials are often superficial. The scientific novelty of the study is determined by the actualisation of game methods for an in-depth analysis of literary texts, in justification of the playful nature of creativity and features of genre and style as a manifestation of this nature. The article offers a completely new analysis of the "Pastels" cycle which can be used as a method for studying other lyrical works.

Playful nature of the lyrical cycle "Pastels" manifests itself in the title, and hence the beginning of the game offered by the author to the reader, unfolds at the genre level. Looking for an answer to the question about which the nature of writing poems is evidenced by a quick pencil drawing, the reader joins the intermediate game. Then the game manifests itself most obviously in the figurative speech of poetry: it is a game in words, or a guessing game that emerges from the nature of image creation, since symbols, allegories and metaphors differ in the mechanisms of formation of additional values. Symbolisation is a hint of something more important, but not directly named; allegory is a conscious coding; metaphor is a concealment subject through the description of its not too obvious qualities. Cognition of added figurative meanings (or polysemy) is in fact a guessing game. Knowledge of the text through the game method can be called an in-depth analysis that happens intellectually and at the same time emotionally, thanks to the game. This is the way emotional intelligence operates.

Key words: *game, psychology of creativity, genre, author's style, symbol, allegory, metaphor.*

Стаття надійшла до редакції 18.08.2022.

Прийнято до друку 11.10.2022.