

МОТИВ ГРИ У ТВОРАХ В. ДОМОНТОВИЧА

(на матеріалі романів «Дівчина з ведмедиком» і «Доктор Серафікус»)



Холявінська Анна Віталіївна, 11 клас, ОНЗ «Петрівський НВК «Дошкільний навчальний заклад – загальноосвітня школа I-III ступенів» Знамянської районної ради Кіровоградської області.

Наукові керівники:

Частакова Надія Сергіївна, доцент кафедри документознавства та інформаційної діяльності КІРОЛ, кандидат філологічних наук.

Клочек Григорій Дмитрович, професор, завідувач кафедри української та зарубіжної літератури ЦДПУ імені В. Винниченка, доктор філологічних наук.

МЕТА: встановлення місця й ролі мотиву гри в інтелектуальних романах «Дівчина з ведмедиком» і «Доктор Серафікус».

ЗАВДАННЯ:

- З'ясувати феномен гри у теоретико-методологічному і літературознавчому вимірах;
- Дослідити особливості ігрового дискурсу романів «Доктор Серафікус» і «Дівчина з ведмедиком».

ОБ'ЄКТ – романи «Дівчина з ведмедиком» і «Доктор Серафікус».

ПРЕДМЕТ – мотив гри у вищезгаданих творах.



«Дві маски», Джорджо де Кіріко
Фото взято з greatartists.ru/dve-maski

1. ВНУТРІШНЯ ГРА – ЗМІСТОВІ КАТЕГОРІЇ РОМАНІСТИКИ.

- Елементи сюжету;

- Образна система (модифікація характерів топосами маски, уведення героїв-двійників, героїв-антидвійників);

- Ідейно-змістова наповненість.

2. ЗОВНІШНЯ ГРА – АВТОРСЬКА ГРА З ЧИТАЧЕМ, ЩО РЕАЛІЗУЄТЬСЯ ЧЕРЕЗ:

- Засоби позасюжетної структури (ремінісценції, скепсис, іронії, алюзії).

Рис. 1. Концепція гри в романах В. Домонтовича

У ході дослідження з'ясовано визначення поняття «гра» як соціокультурного феномена й об'єкта літературознавчого дослідження.

Осмислено сутність, специфіку і різновиди гри у художньому творі загалом і у творах В. Домонтовича зокрема.

Визначено рівень дослідженості творчого доробку В. Домонтовича в контексті заявленої проблематики.

У творах «Дівчина з ведмедиком» і «Доктор Серафікус» досліджено образи героїв-гравців і героїв-іграшок, проаналізовано метафору гри з погляду двійництва і антидвійництва, визначено роль позасюжетних елементів як засобів авторської гри.

Простежено, яким чином в творах В. Домонтовича взаємодіють внутрішня і зовнішня гра, з'ясувавши їхнє функціональне поле.

Запропоновано концепцію внутрішньої та зовнішньої гри у романах В. Домонтовича.

РЕЗУЛЬТАТИ ТА ВИСНОВКИ

В основі художнього коду романістики В. Домонтовича лежить авторський експеримент.

Експеримент реалізується шляхом апробації героями теорії неправдоподібних істин (абіологічні бажання Серафікуса).

Герої чітко розподіляються на активних і пасивних, гравців та іграшок, носіїв батьківського, материнського та змішаного кодів.

Парадокс є організуючою одиницею системи авторського експерименту.

Наратор налаштований на активну комунікацію з читачем.

Для експериментального прозопису властивий металітературний характер.

Концепція ігрового коду реалізується у взаємодії внутрішньої та зовнішньої площин.

Ігрова природа є чинною на всіх текстуальних рівнях: наративному, сюжетному, образному, ідейно-тематичному, тощо.

Розподіл персонажів на "гравців" (Зина Тихменєва) та "іграшок" (Іполит Варецький);

Репрезентація героями активного та пасивного ігрового начала (Вер Ельснер, Ірця, Таїсія Павлівна/Комаха);

Модифікацію характерів топосами маски (Корвин, Серафікус);

Уведення образів-двійників чи образів-антидвійників.

Рис. 2. Гра на рівні образів