



ЛІТЕРАТУРНА ГРА

В

ТВОРЧОСТІ

ХУЛІО КОРТАСРА

Сослюк Оля

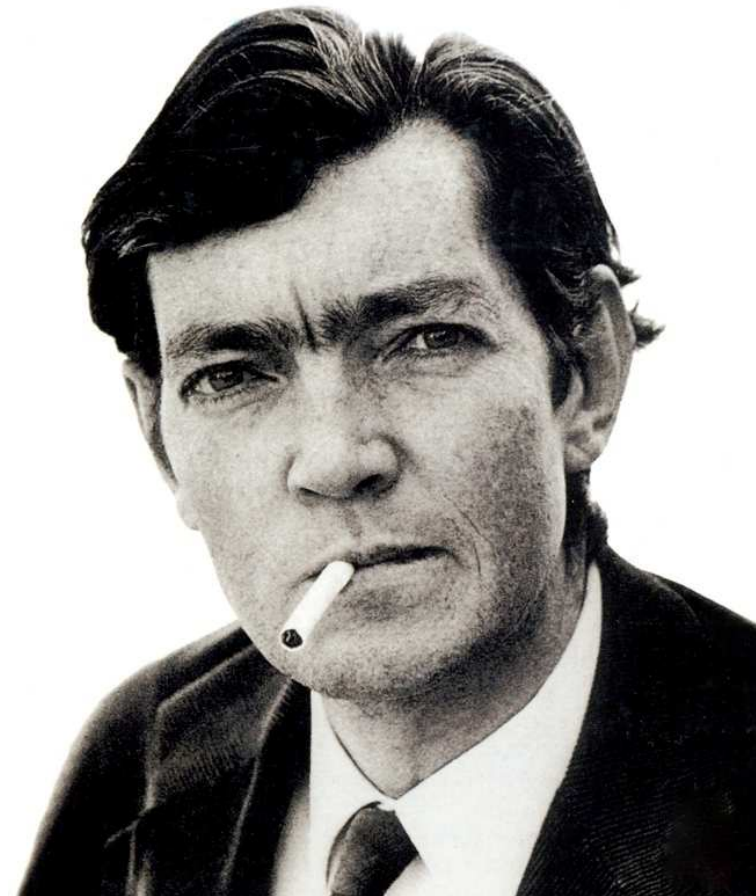
Львівський національний університет ім. Івана Франка

Julio Cortázar

1914-1984



- аргентинський письменник
- представник урбаністичного магічного реалізму:
 - ✓ твори присвячені життю міста
 - ✓ проблемам людини в індустріальному середовищі
- фантастичне «народжується» з цілком реальної ситуації



Цінні польські видання творів Хуліо Кортасара



- «W osiemdziesiąt światów dookoła dnia» (1976)
 - «Fantomas przeciw wielonarodowym wampirom» (1979)
 - «Proza z obserwatorium» (1986)
 - «Autonauci z kosmostrady» (1999)
-
- Перекладачі: Z. Chańczyńska, M. Jordan



Концепції гри

- Платон *“Закони”*
- Йоган Гейзінга *“Homo ludens”*
- Ганс-Георг Гадамер *“Гра як провідна нитка онтологічної експлікації”*
- Жак Дерріда *“Структура, знак і гра в дискурсі гуманітарних наук”*

Платон

“Закони”

Гра
з грецьк.



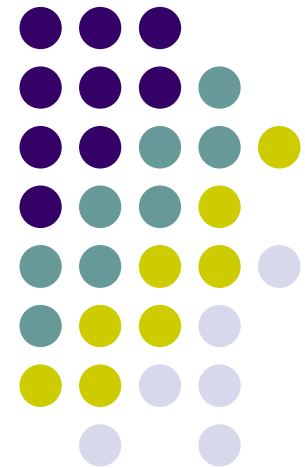
paidia
(дитяча
гра)

несерйозне



agon
(змагання,
битва)

серйозне



ОБИДВА ЯВИЩА МІМЕТИЧНІ



✓ людина – іграшка Бога

“тільки Бог гідний найвищої серйозності, а людина створена іграшкою Бога і це найкраща доля для неї”

✓ гра як форма навчання

Йоган Гезінга

“*Homo ludens*”



- на позначення гри використовує слово «**spel**» = ludens
- paidia = agon
- гра сприймалась Й. Гейзінгою як серйозне явище з чітко окресленими правилами, порушивши які означало припинення гри

Ознаки гри



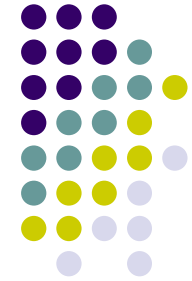
Гра – це дія, що має:

- ✓ час і простір
- ✓ добровільно прийняті правила
- ✓ не є необхідністю людини
- ✓ не має матеріальної користі
- ✓ цілковита поглибленість
- ✓ дія супроводжується відчуттям піднесення, радості та розслаблення



Ганс-Георг Гадамер

“Гра як провідна нитка онтологічної експлікації”



- ✓ “гра – це насамперед спосіб буття самого твору мистецтва”
- ✓ “Гру робить грою в повному розумінні слова не співвіднесеність із серйозним, що впливає з неї, а виняткова серйозність самої гри”
- ✓ “Гра як твір мистецтва має правила, але гравці можуть цього не усвідомлювати”

Жак Дерріда

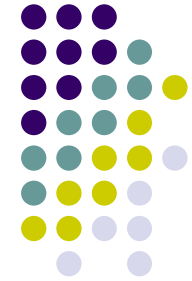
“Структура, знак і гра в дискурсі гуманітарних наук”



два види гри:

- гра – діяльність, яка має чітко визначенні правила
- вільна гра (творча гра) – дія, яка позбавлена правил.

Гра в оповіданні “Рукопис знайдений в кишені”



- Головний персонаж (без імені, вигляду, минулого) затіює гру
- Причини: “я раптом зрозумів – і вирішив, - що темне вікно метро може дати мені надію на щастя власне тут, під землею, де особливо відчувається жорстоке роз’єднання людей, а час розсікається короткими перегонами”



Правила гри

- “Умови гри були дивовижно прості, прекрасні і диспотичні”

- Правила складались з двох частин:
 - I. - сісти навпроти дівчини, яка сподобалась персонажу
 - перестрітись з нею поглядами у вікні (в якому люди без масок фальшивості і не грають щоденних ролей)
 - реакція дівчини (котрій гол. персонаж завжди надавав два імені)

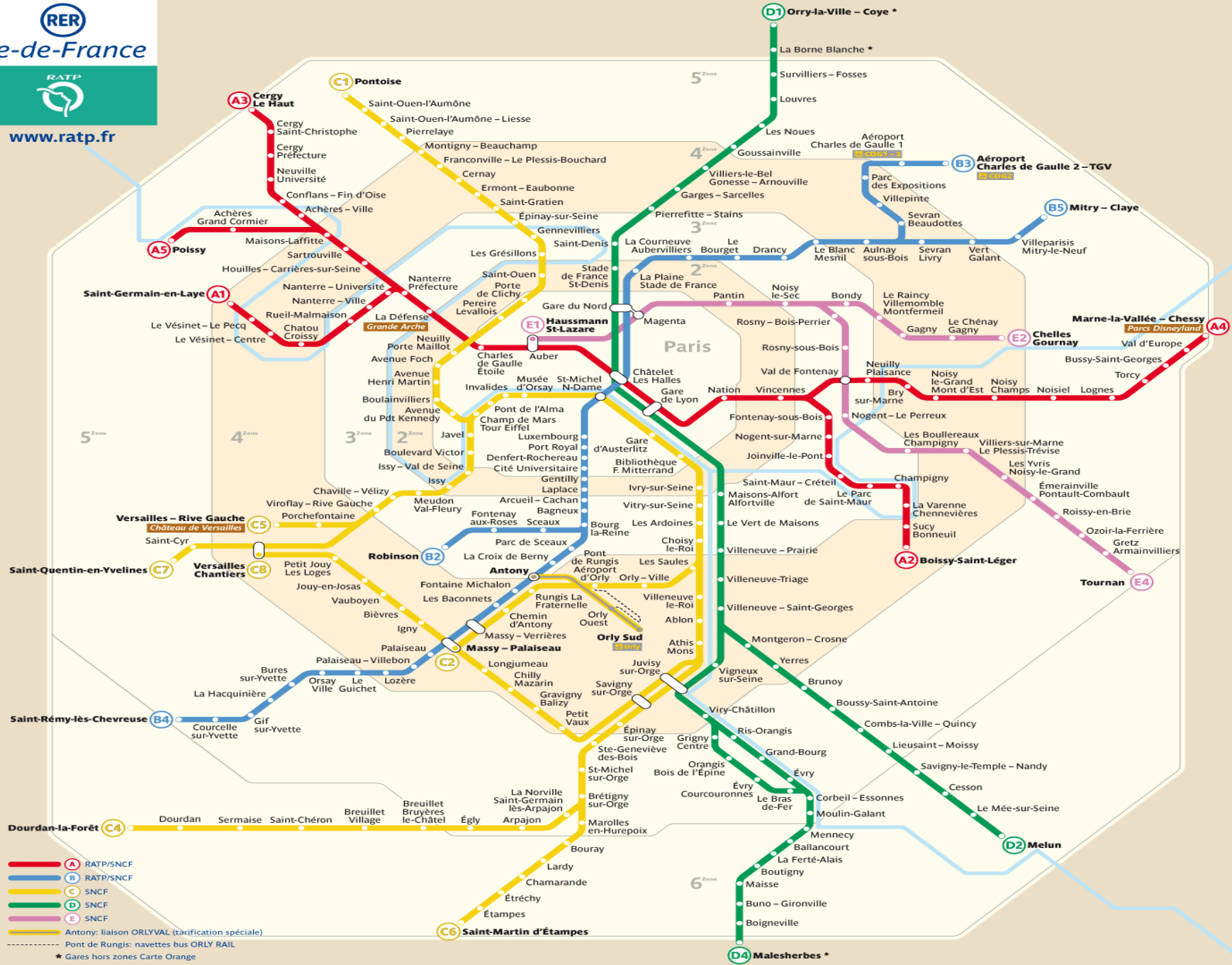
 - II. Співпадіння маршруту



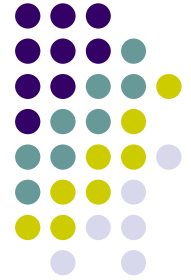
Île-de-France



www.ratp.fr



Порушення правил і вихід з гри



- Зникає подвійність імен, персонажі набувають ідентичності;
- Головний герой відчуває щастя, якого шукав у грі, а відчув його за її межами
- Відсутність фальшивості між персонажами, відсутність масок

Повернення у гру



- Гра як тотальна система, вихід за яку неможливий (концепція Гадамера про гру як самостійне явище, що є серйозне саме по собі і має власні правила, не зважаючи на те, чи знають про це гравці чи ні;
- Гравець чи невірник?
- Втягнення в гру інших

Рівні часу в оповіданні



- час написання розповіді;
- час читання рукопису знайденого в кишені;
- час гри (реальна + ретроспектива персонажа)
- реальний час читання оповіді



- **Кортасар:**

- ✓ Дитяча гра, де правила окреслюють простір, але не обмежують творчість гравців і додає несподіванку (“Літо”, “Кінець гри”, “Сильвія”)
- ✓ Гра-дорослих, де правила виходять з-під контролю і перетворюють людину на невільника, неспроможного вийти з гри
 (“Рукопис знайдений в кишені”, “Подув пасатів”, “Лист одній пані в Париж”, “Здоров’я хворих”, “62. Модель для складання” тощо)



- **Гейзінга**

- ✓ час і простір
- ✓ добровільно прийняті правила
- ✓ не є необхідністю людини
- ✓ не має матеріальної користі
- ✓ цілковита поглибленість
- ✓ дія супроводжується відчуттям піднесення, радості та розслаблення

- **Кортасар**

- ✓ Час і простір
- ✓ Добровільно створенні чи прийняті правила, які часом виходять з під контролю гравців
- ✓ Стає необхідністю людини
- ✓ Цілковита поглиненість
- ✓ Не супроводжується відчуттям піднесення, радості та розслаблення
- ✓ Зазвичай гра закінчується летально для гравців

Дякую за увагу!!!

