

ИГРОВЫЕ АСПЕКТЫ РОМАНА ДЖ. ФАУЛЗА «ВОЛХВ»

Согласно определению Й. Хёйзинга, игра – это действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимости. Основываясь на главных характеристиках игры, выделенных Й. Хёйзинга (замкнутость, наличие правил и сообщества посвященных), мы можем сказать, что в романе «Волхв» художественно реализована категория игры. Роман представляет собой единое игровое пространство. Местом действия является греческий остров Фраксос и вилла «Бурани». Жители и гости виллы составляют замкнутое сообщество посвященных, то есть участников игры, которые также подчиняются определенным правилам.

В сюжете романа «Волхв» игровое начало реализуется на композиционном уровне. Дж. Фаулз воплотил в произведении постмодернистскую интеллектуальную игру с читателем благодаря линейному сюжету с экскурсами в прошлое, используя вариативность финала, динамичность фабулы, тем самым открывая множественные пути интерпретации смысла романа. На уровне содержания игровой элемент проявляется через тематику произведения, его суть и проблему. В романе писатель поднимает тему самости личности, ее свободы, проблему смысла жизни человека через персонажа Мориса Кончиса, создавая различные исторические эпохи и моделируя жизненные ситуации с помощью театрального действия, вплетенного в текст романа. На уровне художественной формы игровое начало в романе «Волхв» проявляется в использовании художественных средств иносказания: языковых аномалий *twoness, togetherness, matter-of-factness*; метафор (воплощенных в образах Греции и Англии), аллюзий на греческие мифы (о Тесее, Орфее и Одиссее) и произведения Шекспира («Ромео и Джульетта»). Роман «Волхв» характеризуется сочетанием лиричности с жестким, лишенным иллюзий взглядом на жизнь, вымысла с реальностью, психологизма с философскими обобщениями. В своем романе Фаулз сочетает увлекательность сюжета с интеллектуальной глубиной, глубоким философским подтекстом, с богатыми отсылками к произведениям мировой литературы и мировой философии.

Таким образом, мы можем доказательно утверждать, что в рассмотренном нами романе Дж. Фаулза «Волхв» игра выступает важнейшим принципом организации повествования: сюжет романа реализует игровые аспекты художественного произведения на композиционном уровне; тематика произведения, его суть и проблема реализуют игровые аспекты романа на уровне содержания (смысла); языковые аномалии, метафоры и аллюзии – художественные средства реализации игровых аспектов романа «Волхв».