

## МОТИВ ГРИ В РОМАНІ А. БАРІККО «МОРЕ-ОКЕАН»: ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ВИМІР

**Стужна Валерія Валентинівна**, студентка II курсу II (магістерського) рівня вищої освіти (групи ЗЛм-1-23-1.4д.) спеціальності 035 Філологія Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

*Науковий керівник:* Бітківська Г.В., доктор філологічних наук, доцент, завідувач кафедри світової літератури Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

*У статті здійснено спробу проаналізувати художню репрезентацію мотиву гри в романі Алессандро Барікко «Море-океан». Мотив гри досліджено як метафору життєвих випробувань і самопізнання, розкриваючи її значення через екзистенційний вимір боротьби між життям і смертю. Особливу увагу приділено ігровим структурам, які містять філософські ідеї і є засобом осмислення сенсу існування персонажів. З'ясовано, що гра в романі є важливим сюжетним елементом, рушієм інтриги, засобом розкриття глибоких внутрішніх конфліктів і пошуку свободи волі.*

**Ключові слова:** мотив гри; самопізнання; життя, смерть, метафора.

У сучасній філології екзистенційна проблематика, особливо крізь призму художньої літератури, займає одне з ключових місць щодо розуміння людської природи, сенсу життя, абсурду існування, свободи волі в межевому виборі тощо. Оптика гуманітаристики нині сфокусована на інтеграції філософських, психологічних та культурних аспектів літератури, внаслідок чого дослідження мотиву гри в художньому творі уможливорює новий вимір розуміння персонажів і їхньої взаємодії з довкіллям, з порушенням важливих питань про природу людського існування, свободу волі та межу між життям і смертю.

Формулювання цілей статті (постановка завдання): дослідити засоби художньої репрезентації мотиву гри в романі Алессандро Барікко «Море-океан».

Екзистенційні виміри художньої літератури зазвичай пов'язуються з творчістю Жана-Поля Сартра, Альбера Камю, Віктора Франкла, які осмислюють питання свободи волі, сенсу життя, існування людини в екстремальних обставинах в координатах доби модерну. Важливим узагальненням філософії гри в добу модерну є трактат Йоганна Гейзинги «Ното Ludens» (1938), у якому розглядається значення гри в розвитку суспільства. Гейзинга стверджує, що гра є основним елементом людського існування і має ключове значення для пізнання та самовираження особистості. Також важливим є судження Гейзинги щодо «гри словами» при творенні метафор, що показує ігровий характер мовної і творчої діяльності (Ковалів, 2007: 238).

Дослідники творчості Алессандро Барікко зауважують використання ігрових структур як метафори для пізнання внутрішнього світу героя його творів

(Андреа Канова, П'єро Кольдера), що спонукає простежити засоби втілення мотиву гри в романі «Море-океан» (1993).

Мотив гри в романі Алессандро Барікко «Море-океан» є важливим структурним елементом, через який автор досліджує екзистенційні питання життя, смерті та пошуку сенсу існування. Гра як метафора буття є способом взаємодії персонажів з довкіллям, протистояння життєвим випробуванням і приборкання страху перед невідомістю. Під час дослідження метафоричних аспектів мотиву гри за теоретичну основу береться положення про «метафору як засіб пізнання дійсності, інструмент організації досвіду індивіда та структурування його знань про дійсність (Лакофф Дж.), метафору на позначення цілості можливого досвіду (Блюменберг Г.)» (Бітківська, 2019: 105).

Семантика мотиву гри в романі «Море-океан» містить передусім філософський складник, що відображає неминучість життєвих труднощів, які людина змушена долати. Автор зображує життя як гру, у якій перемога і поразка є умовними поняттями, адже результат завжди непередбачуваний і залежить від багатьох випадкових факторів. Гра у творі є простором, де персонажі долають власні страхи і виявляють істинні прагнення. Особливо це проявляється в епізодах, де герої взаємодіють з морем, яке постає як загадковий суперник і водночас союзник (Ольховик, 2019: 279). Барікко А. пише: *«Море ніколи не грає чесно, але воно завжди грає з тобою. І в цій грі ти вчишся жити – навіть тоді, коли програєш»* (Барікко, 2016: 241). Автор втілює ідею, що життя, як і море, є непередбачуваним. Воно постійно ставить людину перед викликами, але саме під час їхнього додання людина росте і пізнає себе. Життя постає як процес постійної боротьби, де персонажі не можуть бути впевнені в остаточному результаті. Цей аспект підкреслює філософську ідею життя як випадковості, що не завжди піддається контролю, і, водночас, є можливістю пізнати себе і свої межі.

Опозиція життя – смерть в романі Барікко набуває форми гри, де кожен вибір героїв має екзистенційні наслідки. Смерть стає невід'ємною частиною цієї гри, і герої, вступаючи в неї, постійно ризикують. Вони не мають впевненості, чи переможуть у цій грі, чи загинуть. Така дуальність мотиву гри дозволяє створити образи героїв, що не рухаються лінійно до фінального акорду свого буття, а неодноразово заграють з ним: *«Усе їхнє життя звелося до цієї гри – ковзати між смертю й життям, забуваючи, хто ти, щоб не зламатися, і згадуючи це знову, щоб не втратити себе»* (Барікко, 2016: 97). Автор демонструє, як герої стають учасниками гри, де життя – це існування в межовій ситуації, де смерть є постійним гравцем. Море як головний «суддя» цієї гри змушує їх стикатися з найглибшими страхами та надіями, що в підсумку формує їхні долі. Так рубіж смерті виявляється не фіналом фізичного буття, а частиною постійного процесу пізнання і боротьби з самим собою.

Ігрові структури в романі Барікко є носіями важливих філософських ідей. Наприклад, у моменти екстремальних ситуацій, коли персонажі стикаються з межами своїх можливостей, гра стає способом розширення їхньої свідомості. Персонажі, вступаючи в гру, ніби намагаються подолати страх перед смертю

і обмеженнями життя, водночас намагаються дати відповідь на питання про сенс і мету свого існування. Отож гра в романі є шляхом, що дозволяє досліджувати межі людських можливостей і знаходити відповіді на екзистенційні питання (Кобеляцька, 2023: 38).

Гра постає не лише як метафора, але й спосіб осмислення світу, де кожен персонаж діє за своїми правилами або намагається зрозуміти правила, встановлені іншим гравцем – природою, долею чи самою реальністю. Це особливо видно в роздумах барона Кервола: *«Море грає у власну гру, без початку і кінця. І якщо ти зрозумієш цю гру, то знатимеш більше, ніж ті, хто лише намагається її виграти»* (Барікко, 2016: 66). Отож гра – це не лише прагнення до перемоги, але й можливість пізнати істину через участь у процесі. У філософському контексті гра символізує життя: постійна боротьба, пошук сенсу і прийняття того, що повна істина або перемога може залишатися недосяжною.

У романі «Море-океан» мотив гри має метафоричне значення як шлях самопізнання і розвитку. Герої, вступаючи в гру між життям і смертю, стикаються з внутрішніми конфліктами, де гра дозволяє їм не тільки боротися з обставинами, а й зрозуміти себе. Це процес, у якому кожен рух, кожен вибір відображає не лише зовнішні фактори, але й внутрішнє становлення особистості. Гра є не тільки фізичним або зовнішнім процесом, а й способом пізнання внутрішніх можливостей та обмежень. *«Гра з морем – це гра зі своєю тінню. Кожен виграний раунд – це не стільки перемога над хвилями, скільки над тим, що тримає тебе всередині, як якір»* (Барікко, 2016: 102). Ця метафора показує, як персонажі в процесі боротьби з обставинами починають розуміти, що справжній супротивник – це їхні власні сумніви, страхи та прагнення. Море як символ гри випробовує їх, але водночас дає можливість розкритися, переосмислити своє життя і знайти нові сенси. Гра стає способом зрозуміти себе, прийняти свої внутрішні суперечності та перетворити їх на джерело сили. У такий спосіб ця метафора розкриває ідею постійної внутрішньої боротьби, яка є основою людського існування.

Ігрова ситуація – між життям і смертю – в сюжеті може бути джерелом напруги і каталізатором інтриги. Персонажі постійно опиняються на межі між життям і смертю, що створює додаткову динаміку та тримає інтригу в сюжеті. Це дозволяє поглянути на життя крізь оптику постійного ризику, де смерть є не остаточною, а скоріше знаковою частиною процесу. Ігрові ситуації демонструють, що людина має боротися за своє місце в соціумі, пристосовуватися до постійних змін та адаптуватися до нових реалій (Котлярова, 2014: 534).

Грою «життя-смерть» розпочинається частина «Морське черево», епізод, на створення якого Барікко надихнувся знаменитою картиною Жаріко Т. «Пліт Медузи» (1819): *«Найперше – це моє ім'я, друге – ті очі, а третє – невідступна думка: я ось-ось помру, не вмру. Я ось-ось помру, не вмру, я ось-ось помру, не вмру – вода вже сягає колін, пліт хилиється, придушений вагою надміру людей – я ось-ось помру, не вмру, я ось-ось помру, не вмру – запах, запах страху, моря, тіл, деревини, що скрипить під ногами, голоси, мотузки, за які тримаєшся,*

моє вбрання, моя зброя, обличчя чоловіка, який – я ось-ось помру, не вмру я ось-ось помру, не вмру я ось-ось помру, не вмру – повсюдно хвилі, може, не треба думати, де суша?» (Барікко, 2016: 125). Саме про гру між життям і смертю розповідає герой другої частини роману – Тома, він же Адамс, це гра з морською стихією, де виборюється життя людини, тому людина втрачає людяність і здатна вбити, щоб вижити. Це боротьба за їжу, воду, весь провіант. Люди дичавіють, коли доводиться боротися за виживання. Сильніші чи ті, хто має зброю, вбивають слабших. Та перед стихією всі рівні, стихія не вибирає, кого скорити: вона ставить на коліна всіх і кожного, хто не вірить в її силу. Гра природи і людини у романі, як і в житті, частіше завершується перемогою стихії (Шестопап, 2013: 436).

Отже, мотив гри в романі Барікко А. «Море-океан» є важливим інструментом для розкриття екзистенційних проблем людини. Гра оприявнює глибокі філософські та психологічні аспекти людського існування. Ігрові елементи використовуються для того, щоб показати, як образи-персонажі ведуть пошук сенсу свого існування у світі абсурду й намагаються знайти відповідь на філософські питання про свободу волі, випадковість і обмеження. Гра є важливим сюжетним елементом, рушієм інтриги, засобом розкриття глибоких внутрішніх конфліктів і пошуку свободи волі.

Роман «Море-океан» і загалом творчість Алессандро Барікко є перспективними щодо дослідження ігрової і театральної проблематики, зокрема в контексті інтермедіального аналізу, компаративістики й потребують подальших наукових пошуків.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баріко А. Море-океан / пер. Григоренко Ю. Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. URL: [https://chtyvo.org.ua/authors/Alessandro\\_Baricco/More-ocean/](https://chtyvo.org.ua/authors/Alessandro_Baricco/More-ocean/)
2. Бітківська Г. Сучасний літературний журнал: інтермедіальний дискурс. Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2019. 468 с.
3. Ковалів Ю. Гра. Літературознавча енциклопедія: у 2 томах. Київ: ВЦ «Академія», 2007. Т. 1. С. 238–239.
4. Ольховик М. «Море-океан»: спроба необарокового аналізу. С. 279–286. URL: <http://doxa.onu.edu.ua/Doxa10/279-286.pdf>.
5. Котлярова Н. Ідіостиль Алессандро Барікко як визначальний чинник стилістики перекладу його творів. URL: [file:///C:/Users/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8F/-Downloads/Mikks\\_2014\\_47\(1\)\\_63.pdf](file:///C:/Users/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8F/-Downloads/Mikks_2014_47(1)_63.pdf).
6. Шестопап О. Театральність як перцептивна категорія у контексті сучасних міждисциплінарних досліджень. *Літературознавчі студії*. 2013. Вип. 37 (2). С. 436–442.
7. Кобеляцька Ю. Театр як особливий тип комунікації. *Сучасні тенденції розвитку економіки і культури в Україні та світі*. 2023. Вип. 1 (1). С. 38–42.

## REFERENCE

1. Bariko A. More-ocean / per. Hryhorenko Yu. Kharkiv: Klub simeinoho dozvillia, 2016. URL: [https://chtyvo.org.ua/authors/Alessandro\\_Baricco/More-ocean/](https://chtyvo.org.ua/authors/Alessandro_Baricco/More-ocean/)
2. Bitkivska H. Suchasnyi literaturnyi zhurnal: intermedialnyi dyskurs. Kyiv: Kyivskiy universytet imeni Borysa Hrinchenka, 2019. 468 s.
3. Kovaliv Yu. Hra. Literaturoznavcha entsyklopediia: u 2 tomakh. Kyiv: VTs «Akademiia», 2007. T. 1. S. 238–239.
4. Olkhovik M. «More-ocean»: sprobа neobarokovoho analizu. S. 279–286. URL: <http://doxa.onu.edu.ua/Doxa10/279-286.pdf>.
5. Kotliarova N. Idiostyl Alessandro Barikko yak vyznachalnyy chynnyk stylistyky perekladu yoho tvoriv. URL: [file:///C:/Users/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8F/-Downloads/Mikks\\_2014\\_47\(1\)\\_63.pdf](file:///C:/Users/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8F/-Downloads/Mikks_2014_47(1)_63.pdf).
6. Shestopal O. Teatralnist yak pertseptyvna katehoriia u konteksti suchasnykh mizhdystsyplinarnykh doslidzhen. *Literaturoznavchi studii*. 2013. Vyp. 37 (2). S. 436–442.
7. Kobeliatska Yu. Teatr yak osoblyvyi typ komunikatsii. *Suchasni tendentsii rozvytku ekonomiky i kultury v Ukraini ta sviti*. 2023. Vyp. 1 (1). S. 38–42.