

МІНІСТЭРСТВА АДУКАЦЫІ РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ
БЕЛАРУСКІ ДЗЯРЖАЎНЫ ЎНІВЕРСІТЭТ
ФІЛАЛАГІЧНЫ ФАКУЛЬТЭТ
Кафедра гісторыі беларускай літаратуры

БУКСА
Настасся Ігараўна

ПОСТМАДЭРНІСЦКІ ДЫСКУРС У ТВОРЧАСЦІ
Л. РУБЛЕЎСКАЙ (НА ПРЫКЛАДЗЕ РАМАНАЎ «ГУЛЬНЯ Ў
АЛЬБАРУТЭНІЮ» І «СУТАРЭННІ РОМУЛА»)

Дыпломная работа

Навуковы кіраўнік:
кандыдат філалагічных навук,
дацэнт Л. А. Гедзімін

Дапушчана да абароны

«___» _____ 2024 г.

Заг. кафедры гісторыі беларускай літаратуры
доктар філалагічных навук, прафесар Л. Д. Сінькова

Мінск, 2024

РЭФЕРАТ

Структура і аб'ём даследавання: дыпломная работа складаецца з аўтарэферата на трох мовах, уводзінаў, трох глаў, заключэння, спіса выкарыстанай літаратуры (73 найменні). Агульны аб'ём работы – 55 старонак.

Ключавыя словы: ПОСТМАДЭРНІЗМ, ГУЛЬНЯ, ЛАБІРЫНТ, СУЧАСНАЯ БЕЛАРУСКАЯ ЛІТАРАТУРА, ІНТЭРТЭКСТУАЛЬНАСЦЬ, ТЭМПАРАЛЬНАСЦЬ, ШМАТСВЕТАВАСЦЬ, ПОЛІФАНІЗМ.

Мэта дыпломнай работы: выявіць спецыфіку постмадэрнісцкіх прыёмаў на розных узроўнях раманаў Л. Рублеўскай «Забіць нягодніка, альбо Гульня ў Альбарутэнію» і «Сутарэнні Ромула».

Задачы:

- вызначыць агульнатэарэтычны погляд на канцэпцыю гульні і міфапаэтыку лабірынта ў рэчышчы літаратуры;
- выявіць асаблівасці элементаў гульні і міфапаэтыкі лабірынта на ўзроўні формы раманаў Л. Рублеўскай;
- выявіць асаблівасці элементаў гульні і міфапаэтыкі лабірынта на сюжэтным узроўні раманаў.

Аб'ект даследавання: раманы Л. Рублеўскай «Забіць нягодніка, альбо Гульня ў Альбарутэнію» (2008) і «Сутарэнні Ромула» (2010).

Прадмет даследавання: канцэпцыя гульні і міфапаэтыка лабірынта ў раманах.

Тэарэтычную і метадалагічную базу даследавання складаюць працы Й. Хезінга, Г. М. Кісліцынай, І. Л. Шаўляковай-Барзенка і інш.

У дыпломнай рабоце былі выкарыстаны наступныя **метады даследавання:** гісторыка-літаратурны, апісальна-аналітычны, параўнальна-тыпалагічны, метады цэласнага аналізу мастацкага тэкста.

РЕФЕРАТ

Структура и объем исследования: дипломная работа состоит из автореферата на трёх языках, введения, трёх глав, заключения, списка литературы (73 наименования). Общий объем работы – 55 страниц.

Ключевые слова: ПОСТМОДЕРНИЗМ, ИГРА, ЛАБИРИНТ, СОВРЕМЕННАЯ БЕЛОРУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА, ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТЬ, ТЕМПОРАЛЬНОСТЬ, МНОГОМИРИЕ, ПОЛИФОНИЗМ.

Цель дипломной работы: выявить специфику постмодернистских приёмов на разных уровнях романов Л. Рублевской «Убить негодяя, или Игра в Альбарутению» и «Подземелья Ромула».

Задачи:

- определить общетеоретический взгляд на концепцию игры и мифопоэтику лабиринта в рамках литературы;
- выявить особенности элементов игры и мифопоэтики лабиринта на уровне формы романов Л. Рублевской;
- выявить особенности элементов игры и мифопоэтики лабиринта на сюжетном уровне романов.

Объект исследования: романы Л. Рублевской «Убить негодяя, или Игра в Альбарутению» (2008) и «Подземелья Ромула» (2010).

Предмет исследования: концепция игры и мифопоэтика лабиринта в романах.

Теоретико-методологическую основу исследования составляют работы Й. Хёйзинга, А. Н. Кислициной, И. Л. Шевляковой-Борзенко и др.

В дипломной работе использовались следующие **методы исследования:** историко-литературный, описательно-аналитический, сравнительно-типологический, метод целостного анализа художественного текста.

ABSTRACT

The structure of the thesis. The thesis consists of abstracts in three languages, an introduction, three chapters, a conclusion, and a bibliography including 73 items. The total amount of work is 55 pages.

Key words: POSTMODERNISM, GAME, LABYRINTH, MODERN BELARUSIAN LITERATURE, INTERTEXTUALITY, TEMPORALITY, MULTIWORLDS, POLYPHONISM.

The purpose of the thesis is to reveal the specifics of postmodernist moves at different levels of the novels of L. Rublevskaya «Kill the villain, or Game in Albarutenia» and «Dungeons of Romulus».

To achieve the goal, the following **tasks** were set:

- define a general theoretical view on the concept of the game and the mythopoetics of the labyrinth in the literature;
- identify features of the game and the mythopoetics of the labyrinth at the level of the form of the novels by L. Rublevskaya;
- identify features of the game and the mythopoetics of the labyrinth at the storyline level of the novels.

The object of the research: novels by L. Rublevskaya «Kill the Villain, or Game in Albarutenia» (2008) and «Dungeons of Romulus» (2010).

Subject of the research: game concept and mythopoetics of the labyrinth in the novels.

The theoretical and methodological basis of the study is the work of J. Huizinga, A. N. Kislicina, I. L. Shevlyakova-Borsenko and other scientists.

The following **research methods** were used in the thesis work: historical-literary, descriptive-analytical, comparative-typological, method of holistic analysis of a literary text.