

Емилия Алексиева

„ИГРАТА“ КАТО ХУДОЖЕСТВЕН ПОХВАТ В РАЗКАЗИТЕ НА ДИМИТЪР ДИМОВ

В повечето монографии и статии върху творчеството на Димитър Димов неговите разкази се разглеждат главно като етап към романите му и не се оценяват особено високо. Ето един пример. В поредицата „Творчески портрети“ Л. Георгиев пише следното: „В тях (разказите „Севастопол, 1913 г.“ и „Карнавал“ – б. м. Е. А.) нищо не подсказва за бъдещото развитие на таланта, освен може би едно – и в двата разказа вниманието на белетриста е съсредоточено около образа на една силна и обаятелна жена – фатум. Тя покорява всичко наоколо си с неотразимия си чар, но е белязана да стане жертва – в първия случай на международния шпионаж, а във втория – на коварна и неизлечима болест.“¹ Понататък в изложението си авторът акцентира върху афоричността на изказа и върху „преразказа“, съчетан с „глаголност в първо лице“. Тези особености на разказа на Димов могат да се използват и като шрихи към поетиката на късата жанрова форма, а именно – игровото начало, което се оказва обединяващото звено в разказите „Севастопол, 1913 г.“, „Карнавал“ и „Задушна нощ в Севиля“.

Преди да се проследят различните прояви на „играта“ в разказите на Димов, необходимо е да се уточни самото понятие. Според Ю. Лотман „играта“ всъщност „представлява модел на конфликтна ситуация“². В живота на героите тя може да бъде и игра на случая, на съдбата. А от друга страна „играта“ „моделира“ представите на самия обект, който участва в нея. Действителността проявява своята двойствена природа чрез ситуация, в която истинският живот се скрива, заменя се с нещо друго – шпионаж, карнавал или танц.

Поведението на героите не е еднозначно. Сякаш всеки от тях участва в театрален спектакъл. Тези роли не винаги са осъзнати, но вътрешната потребност от тях е очевидна. Животът с ежедневните му проблеми не удовлетворява героите на Димитър Димов. По тази причина той трябва да бъде заменен с нещо друго. Неистовото им желание да излязат от обичайното си поведение