

## Abstrakt

Zámerom mojej diplomovej práce Cortázarova *Rayuela* – hra v mnoha hrách je analyzovať tému hry, ktorá má v diele argentínskeho spisovateľa podobu mnohotvárneho a ambivalentného prvku. K naplneniu tohto zámeru som využila ako interpretačný nástroj termín *sémantické gesto* Jana Mukařovského. Mojim cieľom však nebolo interpretovať Cortázarov román v zmysle štúdia českého vedca, skôr som použila jeho termín ako oporu pri riešení problému hry. Otázka *sémantického gesta* mi umožnila vidieť hru v diele *Rayuela* ako mnohotvárnny a zároveň zjednocujúci prvok. Jedná sa teda o dynamický motív (*Rayuela* je mnoho hier), ktorý sa zároveň v diele prejavuje dvojakým spôsobom ako hra estetická a morálna.

Estetickou hrou sa myslia formálne aspekty diela. Motív hry je v románe nielen dynamickým prvkom, ale jedná sa zároveň o zjednocujúci element, ktorý spája jednotlivé aspekty diela. Z tej perspektívy som skúmala názov, žáner, štruktúra diela a tiež vzťah postáv, čitateľa a autora. Motív hry umožňuje autorovi, aby experimentoval s žánrom diela (otvorený román) a taktiež s jej štruktúrou. Vďaka hre román predstavuje nekonečné množstvo možných čítaní.

Okrem toho som sa zamerala na jazyk diela. Vďaka hre autor pretvára jazykovú stránku románu. Avšak „ludens“ je tým aspektom, ktorý dodáva zároveň jazyku diela jednotu.

Nakoniec som sa snažila zodpovedať otázku morálnej hry, ktorá má v románe formu hľadania „Neba“, pričom motív hry sa stáva prvkom, ktorý túto tému v románe problematizuje. V tomto zmysle sa element objavuje v tematickej zložke diela ako problematický a dynamický aspekt, ktorý však zároveň dodáva jednotu diela tým, že preniká všetky jeho zložky.

V závere môžeme vidieť, že hra v *Rayuele* nemá podobu „radostného“ ničnerobenia, ale stáva sa labyrintom, ktorý problematizuje formálne a tematické aspekty diela. Avšak je tiež tým, čo dáva jednotu dielu, pretože sa objavuje ako motív vo všetkých jeho častiach.

