

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Алтайская государственная академия образования имени В.М. Шукшина»
(ФГБОУ ВПО «АГАО»)
Филологический факультет
Кафедра литературы

ТЕМА ИГРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Дипломная работа

Допустить к защите

Зав. кафедрой литературы

_____ Н.А.Гузь

«__» _____ 20__ г.

Выполнила студент
Р-ЗРЯЛР-081 группы

Казакова Наталья Александровна

Подпись _____

Научный руководитель:

К.ф.н., доцент кафедры литературы

Ковалева Марина Александровна

Подпись _____

(подпись)

Оценка

_____ 20__ г.

Подпись _____

(Председатель ГАК)

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. Игра как философская категория.....	7
ГЛАВА II. Тема игры в современной русской литературе.....	21
2.1. Проблема игры в послевоенном творчестве Ю. Бондарева.....	21
2.2. Тема игры в русской литературе конца XX – начала XXI века	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	57
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	60

ВВЕДЕНИЕ

Игра имманентно присуща человеку, она использовалась в качестве метафоры человеческого существования, актуализировалась во все эпохи, начиная с античности вплоть до XX века.

Есть разные определения игры, вот одно из них: «Игра – одно из ключевых понятий культурологии, обозначающее как особый адогматичный тип миропонимания, так и совокупность определенных форм человеческой деятельности» [34, с. 8].

Еще Платон говорил, что «каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры». Ведущий исследователь игры в 20 в. – Й. Хейзинга написал: «Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя» [65, с. 8].

Современный интерес к проблеме игры обусловлен характерным для гуманитарной мысли XX века стремлением выявить глубинные основания человеческого существования, связанные с присущим лишь человеку способом переживания реальности. В этом неугасаемом интересе состоит **актуальность данного исследования.**

Игра присутствует во многих сферах человеческой деятельности, поэтому феномен игры рассматривается различными исследователями в областях биологии, психологии, этологии, антропологии и др. Проблему игры во главу угла ставят и современные писатели в своих произведениях. Слово «игра» здесь имеет множество значений. Это и театр как театр, это и жизнь, также театр военных действий. Принято считать, что наша жизнь - это игра, сцена. В ряду исследований, посвященных феномену игры, выделяются работы Э. Берна, в которых он излагает психоаналитическую теорию этого феномена. Своей основной задачей психоаналитик, автор трансакционного анализа считает коррекцию коммуникации в соответствии с ролью участника и ситуацией. По Э. Берну, игра - это «серия следующих

друг за другом скрытых дополнительных трансакций с четко определенным и предсказуемым исходом. Она представляет собой набор порой однообразных трансакций, внешне выглядящих вполне правдоподобно, обладающих скрытой мотивацией, короче говоря, это серия ходов, содержащих ловушку, подвох» [6, с. 36].

В научной литературе имеется ряд исследований по заявленной теме. Так, например, А.Л. Блинов [7] в своей книге «Семантика и теория игры» рассматривает игру через призму различных категорий и понятий: в философском, семантическом, социокультурном и историческом аспекте.

О. Бузова [16] в статье «Общение с вещью: пространство игры» изучает пространственный феномен игры: игра не имеет границ начала и конца, все и всё в мире играет в игру.

Тему игры в литературном произведении изучает в своей диссертации К.Г. Исупов [33]. Автор пишет, что «все творчество - это основное составляющее игры как принципа творчества, при этом игра в литературном произведении может стать сюжетообразующим элементом всей книги» [33, с. 64].

В книге С. Мегентесова [43] тема игры рассматривается как основополагающая в литературе 90-х гг. XX века. Она становится принципом ухода писателей и их герои от суровой реальности жизни России конца века.

В современном литературоведении феномен игры не имеет однозначного определения, а семантическое ядро самого определяемого слова отличается многоаспектностью.

Представляется возможным рассматривать игру в литературе не только как непосредственно игровое действие, имеющее целью развлечение или проведение досуга, но и преднамеренные действия, преследующие определенную цель: интриги, тайные замыслы. Иначе говоря, игра есть творение собственной и чужой жизни, а также предопределенность (метафора «игра судьбы»), роковая случайность, которая неожиданным образом меняет,

разрушает планы героев. Отметим, что, как правило, различные воплощения темы игры тесно взаимодействуют у писателей, а потому конкретные ситуации оказываются многозначными.

В данной дипломной работе рассмотрены основные аспекты темы игры, ставшей главной в творчестве таких популярных современных писателей, как В. Маканин, Д. Рубина, Б. Акунин и классика литературы старейшего русского писателя 20 века - Юрия Васильевича Бондарева. Сделана попытка увидеть общее в изображении данной темы у столь различных авторов. В этом состоит **новизна данного исследования.**

Объект исследования – тема игры в произведениях современных русских писателей.

Предмет исследования – общее и особенное в изображении темы игры в произведениях современных русских писателей.

Цель исследования – изучить особенности воплощения и трактовки темы игры в современной русской литературе.

Задачи работы:

- 1) охарактеризовать игру как философскую категорию;
- 2) выявить особенности изображения темы игры в позднем творчестве Ю. Бондарева на примере его трилогии «Берег», «Выбор» и «Игра»;
- 3) изучить принципы воплощения темы игры в творчестве писателей 1990-2000 гг.: В. Маканина, Д. Рубиной и Б. Акунина.

Материалом для работы послужили следующие произведения: романы Ю. Бондарева «Берег», «Выбор» и «Игра»; рассказ В. Маканина «Кавказский пленник»; рассказы Д. Рубиной : «Дом за зеленой калиткой», «Адам и Мирьям», «Все тот же сон!», роман «Почерк Леонардо»; роман Б. Акунина «Весь мир - театр».

В дипломной работе использованы следующие методы исследования:

- историко-литературный метод позволяет выявить влияние эпохи на творчество писателя;

- культурологический метод помогает увидеть произведения писателей конца XX – начала XXI века в контексте общекультурных тенденций последних лет.

Структура работы. Дипломная работа состоит из введения, в котором ставятся цели и задачи работы, определяется предмет и объект исследования; двух глав: в первой главе рассматриваются особенности феномена игры с точки зрения философии, культурологи и психологии; во второй главе рассмотрена тема игры в современной русской литературе. В данной главе представлен анализ произведений Ю. Бондарева, В. Маканина, Д. Рубиной и Б. Акунина с точки зрения реализации в их творчестве темы игры. В Заключении подводятся итоги исследования, делается общий вывод об особенностях изображения темы игры в современной русской литературе. Список литературы насчитывает 70 источников.

ГЛАВА I. Игра как философская категория

Игра - феномен, известный человеку с древних времен. Антропологи относят факт возникновения игры еще к первобытнообщинному строю, когда игра рассматривалась с двух точек зрения. Во-первых, как способ решения затруднений в утилитарной деятельности, с целью отработки ошибок, допущенных во время охоты. Во-вторых, как способ передачи информации о реальной деятельности, в виде рассказа о ходе событий с целью обучения. «Наряду с бытовыми, существовали ритуальные игры, которые наделялись высшим магическим смыслом. Они служили для обеспечения защитной функции перед силами природы», - пишет Д.Б. Эльконин [70, с. 18-19]. С переходом человечества на более высокую ступень развития магический смысл утрачивается, и появляются две основные разновидности игры - драматические представления и спортивные зрелища. Так, яркий представитель неоплатонизма Плотин сравнивал человеческую, да и вообще вселенскую жизнь с игрой актеров на сцене. Он считал, что «театральная постановка - это фактическое исполнение того, что заложено в самом сюжете мировой драмы, в ее сценарии» [40, с. 699-701]. Таким образом, игра составляет своеобразную культурную универсалию: осмысленная деятельность человека и других высокоорганизованных существ сопровождается игровыми актами. Не случайно, даже животные играют.

Важную задачу, которую исследователи поставили перед собой при изучении игры как культурного и психологического феномена, составило выявление концептуальных признаков игры в различных ее проявлениях. Так, еще в Малом энциклопедическом словаре Брокгауза-Ефрона находим следующее обобщенное определение *игры* — «деятельность, производимая ради сопряженного с нею удовольствия, независимо от полезной цели, противоположна работе, труду. Источником игры является потребность нашего тела и психики в движении, в проявлении накапливающихся запасов

сил и энергии. Удовлетворение этой потребности доставляет нам удовольствие» [42, т. 2, с. 1808]. С тех пор множество трудов было посвящено этому феномену, представление об игре уточнялось и расширялось, но «бессмертная загадка игры» [58, с. 36] по-прежнему привлекает внимание исследователей.

Игра интеллектуальна, она формирует личность как продуцента, так и реципиента. Реализация потенций игры возможна, «если смыслы не даются «в готовом виде», - считает Г.И. Богин, - а рождаются из программ пробуждения рефлексии у личности, строящей *свой собственный мир смыслов*» [8, с. 232].

Иммануил Кант (1724 - 1804) – ключевая фигура во всей европейской философии, основоположник классической философии. Его труды охватывают практически все сферы деятельности человека. «Критика способности суждения» - главное произведение Канта по проблемам эстетики, где связаны в единое целое эстетические взгляды зрелого Канта. «Критика способности суждения» представляет рассуждения об искусстве как о игре: «*Искусство* отличается от *природы*, как делание (*facere*), от деятельности или действия вообще (*agere*), а продукт или результат искусства от продукта природы - как *произведение* (*opus*) от действия (*effectus*). Искусство – созидание посредством свободы, или произвола, полагающая в основу своих действий разум. Произведение искусства – чтобы отличить его от действия природы, то под этим всегда понимают творение человека» [35, с.176].

Как видим, Кант сразу разделяет искусство и природу; подчеркивает, что произведение искусства – это всегда творение человека, а не природы. Произведение искусства всегда в своей основе свободно, оно не может быть создано «по приказу».

«Первое рассматривают как нечто такое, что только в качестве игры, т.е. занятия самого по себе приятного, может оказаться (удаться) целесообразным, второе - как работу, т.е. как занятие само по себе

неприятное, привлекательное лишь своим результатом (оплатой), к которому поэтому можно принуждать (талант должен лежать в основе того или другого занятия)» [35, с. 176].

Таким образом, искусство в качестве *игры*, Кант расценивает положительно и, в отличие от «*неприятного*», «*не свободного*», привлекательного «*лишь оплатой*» ремесла, объявляет целесообразным.

Тем не менее, несмотря на необходимость свободы в искусстве, философ указывает на обязательное присутствие принуждения: «во всех свободных искусствах все-таки требуется нечто принудительное, или, как это называют, *механизм*, без чего дух, который должен быть в искусстве *свободным* ...вообще не имел бы тела и должен был бы полностью испариться...» [35, с. 176].

В этом мы видим особую диалектику, предвосхищение, как нам кажется, «Философии искусства» Ф. Шеллинга, где искусство будет рассматриваться только как синтез свободы и необходимости. (т.е. одно без другого невозможно). Более того, Кант указывает на то, что свободное искусство без труда превращается в «простую *игру*» и это, по его мнению, не наилучший образ. Как видим, положительную оценку философ связывает с понятием «*целесообразности*».

Кант выводит понятие «*целесообразности*», которое применимо к искусству и к художественному творчеству: «Целесообразность – универсальный принцип как для природы (единого гармонического мира), так и для человека, обладающего способностью к художественному творчеству, сопровождаемому чувством удовольствия. Целесообразность проявляется в искусстве через прекрасное.

Один из исследователей философии Канта, В.П. Крутоус, пишет, что «основания суждения о прекрасном является состоянием «свободной и гармоничной игры» воображения и рассудка» [36, с. 111].

Далее В.П. Крутоус замечает, что «целесообразность в эстетической области как бы не имеет цели и представляет собой свободную игру

способностей человека. Прекрасное демонстрирует свою форму и тем оставляет удовольствие. Содержание в нем либо отсутствует, либо не представляет интереса, либо недостижимо» [36, с. 112].

Мы можем сделать вывод о том, что искусство не является биологической, жизненно необходимой деятельностью. Оно не нужно, чтобы решить проблему выживания. Искусство не несет выгоды, но, несомненно, по Канту, дает незаинтересованное удовольствие, неутилитарную выгоду.

Человеку необходимо искусство – *свободная игра его способностей* (слуха, зрения), как нам кажется, для утверждения своей экзистенции, существования, для получения удовольствия от этого ощущения.

Более того, наслаждение искусством для Канта – это соучастие в «игре», мыслитель отождествляет *игру* с искусством.

Также для Канта одними из основных важнейших эстетических понятий являлись именно «эстетическая видимость» и «свободная игра».

Эстетическая видимость – это сфера, где существует красота, а свободная игра – это специфическая особенность красоты – двойственное существование, т.е. существование одновременно в двух планах – реальном и условном.

Итак, исходя непосредственно из работ великого мыслителя, мы можем вычленить главное: игру Кант понимает как «занятие само по себе приятное».

Далее мыслитель подчеркивает то обстоятельство, что ремесло, в отличие от искусства, не является свободным, тогда как *игра* (искусство) – «это всегда созидание посредством свободы, или произвола, полагающая в основу своих действий разум» [35, с. 176].

Здесь стоит обратить внимание на то, что именно немецкая классическая философия стала разделять интеллект на разум и рассудок. И это различие весьма существенно для понимания нами категории игры именно в этот период.

Рассудок – это мыслительная деятельность, основанная на опыте, (мышление посредством рассуждения, доказательства).

Разум - сверхопытная мыслительная деятельность, т.е. не основанная на опыте.

Кант в определенном смысле был эмпириком, т.е. в своих трудах утверждал, что нельзя выходить за рамки опыта и объяснения его.

А игру он определяет как «произвол», в основании которого – именно разум. Таким образом, он относит игру как феномен в мир ноуменов, где категории объяснения не применяются. Игра им понимается как нерассудочное, не объяснимое.

Георг Вильгельм Фридрих Гегель (1770-1831) - представитель немецкой классической философии, создатель систематической теории диалектики на основе объективного идеализма. Именно в системе объективного идеализма исследователи видят истоки его эстетики. Искусство и вся обширная область эстетического впервые были им представлены в виде диалектического процесса.

Исследователи, к сожалению, не указывают на разработку Гегелем категории игры как логического понятия. Они пишут, что Гегель дал характеристику наиболее общих эстетических категорий: *прекрасного, возвышенного, трагического и комического*.

Однако мы можем выявить два аспекта категории игры у мыслителя. Во-первых, обратиться непосредственно к тексту «Эстетика», где Гегель подробно исследует все виды искусства и именно из текста выкристаллизовать понятие игры. Во-вторых, используя рабочее определение игры, обратиться к знаменитой работе «Наука логики», где представлена теория рефлексии Гегеля, которая по многим свойствам может классифицироваться как игра. Итак, обратимся к тексту «Эстетика». Именно здесь, в разделе, посвященном «Установлению границ и защите эстетики», Гегель употребляет понятие игра при рассмотрении искусства.

Понятие игры у него возникает при описании такого феномена человеческой деятельности, как искусство: «искусство не достойно научного рассмотрения, так как оно остается приятной игрой и, даже преследуя более серьезные цели, противоречит самой природе этих целей. В общем, назначение его чисто служебное - как в серьезном, так и в игре; мало того, жизненный элемент искусства и те средства, которыми оно пользуется в своем воздействии на людей, - это видимость и обман» [20, с.83].

Как видим, именно через такое воззрение на искусство мы можем определить отношение одного из представителей немецкой классической философии к категории игры.

Итак, Гегель определяет искусство как «приятную игру». В этом прямая перекличка с Кантом - отнесение игры к сфере незаинтересованного удовольствия. Теперь выделим второй путь, второй аспект игры у Гегеля.

В «Эстетике», в главе, посвященной художнику, Гегель подробно разбирает понятия «фантазия», «гений» и «вдохновение», и именно в статье «вдохновение» Гегель выводит признаки вдохновения, указывает, что вдохновение «это состояние деятельного формирования как в субъективном внутреннем мире, так и в объективном выполнении художественного произведения» [20, с. 334]. С одной стороны, он подчеркивает важность желания создать произведение у художника, желание, которое «как птица небесная» [20, с. 335], дает художнику побуждение к творчеству. С другой, он пишет, что «однако часто величайшие произведения искусства были созданы по совершенно внешнему побуждению. Оды Пиндара, например, часто возникали по заказу, точно так же живописцам и архитекторам часто задавались цель и предметы их созданий» [20, с. 335].

Такое отношение между художником и материалом можно охарактеризовать с помощью понятия «Связь»: художник и материал выступают (под действием заказа) как «динамически связанные», «обособленные».

Идеальный вариант отношения художника и материала описывается так: «*природный* талант вступает в отношение с *преднайденым* данным материалом, так, что внешний повод, событие ...вызывают в нем настойчивую потребность придать форму этому материалу и вообще проявить себя *на нем*» [20, с. 335].

Далее Гегель объясняет подробности таких отношений: «поэт полностью поглощен своим предметом, целиком уходит в него и не успокаивается до тех пор, пока он не придаст художественной форме законченный и отчеканенный характер» [20, с. 335]. Именно через понятие «Отношение», теорию рефлексии Гегеля, можно понять следующее: «После того как художник сделал предмет всецело своим достоянием, он должен уметь забыть свою субъективную особенность, ...полностью погрузиться в материал, так что он в качестве субъекта будет представлять собой как бы форму для формирования овладевшего им содержания» [20, с. 335].

Шлегель (Schlegel) Фридрих (1772 - 1829) – немецкий философ, писатель, языковед, один из наиболее ярких теоретиков романтизма. Вместе с братом А.В. Шлегелем основал йенский кружок немецких романтиков и выпускал наиболее известный романтический журнал «Атенеум».

Категория игры у Шлегеля имеет принципиально другой характер, т.к. романтики во многом отличались от философов–классиков и во всем противопоставляли свои концепции. Так, идеи о том, что наука, эксперименты мешают понимать природу, лишают Дух «свободного парения» напрямую противоречат классическому пониманию жизни, основанной на рассудочных утверждениях, мощи человеческого разума и вере в прогресс.

В творчестве Ф. Шлегеля можно выделить три аспекта, связанных с категорией игры.

Во-первых, сами тексты очень афористичны и представляют собой игру слов, понятий, образов. Как сказал Шиллер о произведениях Ф. Шлегеля: «...это верх бесформенности!».

Во-вторых, необходимо погрузиться в контекст эпохи, определить специфику романтического мироотношения, чтобы проявить игровую доминанту в этом отношении.

Итак, романтизм отличает «принципиально новое мироощущение человека, - пишет В.В. Ванслов, - направленность всего пафоса на индивидуальное, на чувства, на созерцание» [17, с.194].

Именно направленность на индивидуальное, на субъективное, на внимание к своему Я и обуславливает игровое отношение:

- это создание своего, искусственного мира, пусть изнутри собственного Я;
- адогматичное отношение к миру – только так, «как устраивает меня»;
- поиск идеала в свободе;
- создание собственной системы ценностей, т.е. своих правил;
- постоянный поиск средств самовыражения.

Наиболее полно проблема выражения реализует себя в романтической иронии: «Иронический дискурс - своего рода опознавательный знак романтизма», - отмечается в «Новейшем философском словаре» [47, с.579].

В-третьих, обратимся теперь к другому аспекту игры. Как говорилось выше, романтики очень ценили индивидуализм, у них был распространен культ гениальной личности, относящейся к миру без условных моральных принципов, и Ф. Шлегель считал такой личностью своего современника, писателя Георга Форстера.

Георг Форстер является для Шлегеля одаренной личностью, и именно такая личность, по мнению исследователя Ю. Попова [53, с. 15], относится к миру через **игру**.

Итак, игра у романтика Ф. Шлегеля это нечто иное, нежели у классиков. Если Кант и Гегель относят игру как нечто непознаваемое и лишённое утилитарной пользы в область некоего «приятного», то для романтиков игра - основа творчества. Игра отстоит от рассудка, она стихийна и в этом ее ценность.

Игру отличает свобода в высшем проявлении, свободомыслие, непредвзятое отношение к морали; крайняя субъективность; творчество; самоирония, самопародирование. Также обязательно наличие гения, одаренной личности, которая противостоит обществу, строит свой собственный мир – в себе, в мечтах, в искусстве.

Мысль о том, что игра по природе своей свободна, позже высказывает и Й. Хёйзинга (мы этот принцип вынесли в рабочее определение игры: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую голову **свободная деятельность.** Игра по приказу уже больше не игра» [65, с. 41].

В свою очередь, как пишет Й. Хёйзинга, сама «игра - это функция, которая исполнена смысла» [65, с. 21]. В своем фундаментальном исследовании «Homo Ludens» Й. Хёйзинга описывает всеохватный характер игры как категории человеческого существования. Он рассматривает частную и общественную жизнь человека, его историческое и культурное развитие как игру, а самого человека определяет как человека играющего.

У Хёйзинги игра - всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования. Она распространяется, как считает Д.В. Сильвестров, буквально на все, но и после предпринятой попытки глубоко охарактеризовать феномен игры, предметом интереса автора остается игра как основа и фактор культуры.

Игра, с точки зрения Й. Хёйзинги, издревле заполняла жизнь и давала толчок к развитию разнообразных форм культуры. Автор обнаруживает тесные связи между игрой и языком, игрой и философией, искусством, юриспруденцией, военным делом, политикой и т.д. Хёйзинг считает, что игра предшествует культуре, сопровождает ее, пронизывает ее от рождения до настоящего времени. Вместе с тем он подчеркивает, что культура не происходит из игры в результате некоторой эволюции, а «возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается» [65, с. 60]. Таким образом, согласно данной концепции, игровое начало присуще культуре уже в исходных формах, она осуществляется в формах и атмосфере игры.

Однако в процессе исторического развития цивилизации автор обнаруживает признаки убывания игрового элемента в культуре, обусловленного понятием экономической пользы. В условиях, когда труд и производство становятся идеалом, игра, творящая духовные и эстетические ценности, перерождается в суррогат игровой деятельности - спорт, который в свою очередь превращается в научно-технический азарт. Анализ истории культуры во взаимосвязи с игрой сопровождается описанием жизненных процессов и катаклизмов современного сознания с перспективами культурного движения. Путь преобразования культуры Й. Хёйзинга видит в распространении нового общественного духа, необходимости возродить в широком игровом сознании первоначальную игровую природу.

Отводя игре роль заданной величины, предшествующей самой культуре, Й. Хёйзинга тем не менее не сомневается, что культура «необходима индивидууму как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней смысла, в силу своего значения, своей выразительной ценности, а также духовных и социальных связей, которые она порождает, - короче говоря, как культурная функция» [65, с. 28].

Проблемы культуры в целом и искусства в частности в кризисных условиях «массового» общества первой половины XX века нашли свое отражение в работах испанского философа, теоретика модернизма Х. Ортеги-и-Гассета. Он писал о повороте в отношении к культуре, которое стало несерьезным, бестрепетным, просто спортивным, а сама культура приобрела игровой характер, стала слишком простой, адаптированной в повседневность.

В статье «Дегуманизация искусства» Х. Ортега-и-Гассет выделяет две разновидности человеческого рода: народ, или массу, являющуюся второстепенным компонентом бытия, с которой он связывает все недуги Европы, и элиту, особо одаренное меньшинство, являющееся творцом подлинной культуры. Философ предвидит то время, «когда общество, от политики до искусства, вновь начнет складываться, как должно, в два

ордена, или ранга - орден людей выдающихся и орден людей заурядных» [49, с. 222]. Свои надежды на спасение культуры от масс Х. Ортега-и-Гассет связывает с появлением нового молодого искусства (модернизма).

Анализируя новый стиль в искусстве, он перечисляет замеченные в нем определенные взаимосвязанные тенденции, а именно:

- 1) тенденцию к дегуманизации искусства;
- 2) тенденцию избегать живых форм;
- 3) стремление к тому, чтобы произведение искусства было лишь произведением искусства;
- 4) стремление понимать искусство как игру и только;
- 5) тяготение к глубокой иронии;
- 6) тенденцию избегать всякой фальши и в этой связи тщательное исполнительское мастерство;
- 7) безусловную чуждость искусства, согласно мнению молодых художников, какой-либо трансценденции» [49, с. 227-228].

Эти моменты характеризуют новое искусство как оторванное от реальности. С точки зрения философа, толпа верит, что оторваться от реальности для художника легкое дело. Тогда как на самом деле, как подчеркивает автор, сделать это чрезвычайно трудно. «Создать нечто, что не копировало бы натуры и в то же время обладало бы определенным содержанием, - это предполагает высокий дар. Такое искусство доступно только одаренному меньшинству, аристократам духа, элите. Жизнь этой элиты сосредоточена в сфере игровой деятельности, так как в условиях стремления модернизма к фикции и фарсу, независимо от содержания, искусство становится игрой» [49, с. 254].

Таким образом, с появлением нового игрового искусства Х. Ортега-и-Гассет связывает развитие в обществе класса людей выдающихся, а игра в его творчестве противопоставляется утилитаризму и пошлости человеческого бытия.

В ряду исследований, посвященных феномену игры, выделяются работы Э. Берна, в которых он излагает психоаналитическую теорию этого феномена. Своей основной задачей психоаналитик, автор транзакционного анализа считает коррекцию коммуникации в соответствии с ролью участника и ситуацией. По Э. Берну, игра - это «серия следующих друг за другом скрытых дополнительных трансакций с четко определенным и предсказуемым исходом. Она представляет собой набор порой однообразных трансакций, внешне выглядящих вполне правдоподобно, обладающих скрытой мотивацией, короче говоря, это серия ходов, содержащих ловушку, подвох» [6, с. 36].

Э. Берн выдвигает концепцию существования множества форматов игры, так как вся жизнь человека заполнена играми, в которые он играет в соответствии со своим жизненным сценарием. Игра помогает извлечь заложенное в человеке живое творческое начало, и превращение разных проблемных жизненных ситуаций в игру может стать действенной формой искоренения многих недостатков.

В своем анализе Э. Берн опирается как на основные, на социальную и психологическую функции игры. Как явление культуры игра обладает способностью к воссозданию разнообразных смысловых ситуаций человеческой деятельности. Именно на этой особенности игры построен знаменитый роман Г. Гессе «Игра в бисер». Этот роман - не просто глубокое раздумье о культурной деятельности, но попытка ответить на многие вечные вопросы человеческого бытия.

Создав в своем произведении утопическую провинцию Касталию, Г. Гессе противопоставляет ее большому миру, отдаляющемуся от идей Истины, Добра и Красоты,двигающемуся по ложному пути к хаосу. В условиях хаоса культуры возникло неудержимое стремление вновь обрести общий язык, вернуться к упорядоченности, идеалам добра и истинной мере вещей. Прекрасная Касталия, в которой основным занятием живущих была Игра в бисер, призвана обуздать хаос.

Писатель создает Игру, ее правила, регулирующие язык знаков и грамматику, представляющие собой «некую разновидность высокоразвитого тайного языка, в котором участвуют разные науки и искусства, но прежде всего математика и музыка (или музыковедение), и который способен выразить и соотнести содержание и выводы чуть ли не всех наук. Игра в бисер - это, таким образом, игра со всем содержанием и ценностями нашей культуры» [22, с. 26]. Г. Гессе пытался возвести цитадель духа, сопротивляющегося посягательствам бездуховной эпохи, выстраивая систему Игры, направленную на актуализацию традиционных духовных ценностей. Однако при этом обнаруживается и негативный смысл игровой альтернативы кризису культуры. Духовное, ограниченное от жизненной человеческой целостности, обрекает культуру на вырождение. Подчеркивая эмпиричность своей концепции, писатель сам называет Игру в бисер «изысканной символической формой поисков совершенного» [22, с. 47].

Итак, возвращаясь к представлению об игровой деятельности человека, согласимся с выводами М. Никитина, в которых он выделяет четыре основных характерных особенности игры:

«1) игра имеет деятельностную природу;

2) игра — это деятельность «невсерьез, с ограниченной ответственностью» и поэтому сопряжена с признаками забавы, удовольствия, отдыха, упражнения, веселья, шутки;

3) игра - это деятельность по правилам, задаваемым либо моделированием действительного мира на каких-то его участках, хотя бы и со сменой ценностных знаков на противоположные, или по специально изобретенным правилам;

4) игра - это деятельность не только составляющая часть действительного мира и поэтому связанная его зависимостями и подчиненная его законам, но и противопоставленная ему, управляемая собственными правилами и в этом, собственно игровом аспекте свободная от цепей причин и следствий» [46, с. 369].

Таким образом, употребление слова «игра» «оказывается в высшей степени относительным и зависит от ряда факторов прагматического порядка» [43, с. 157], среди которых особое значение придается *контексту* в самом широком понимании этого слова. Несомненной видится высказанная в связи с этим мысль Д. Сильвестрова: «Смысл и значение игры целиком определяются отношением непосредственного, феноменального *текста* игры - к так или иначе опосредованному универсальному, то есть включающему в себя весь мир, *контексту* человеческого существования» [59, с. 13]. Но в любом случае, «игра начинается там, где человек освобождается от уз тотальной целесообразности, от утилитарной оценки соответствия средств и целей» [43, с. 151].

В следующей главе мы представим, как реализуется тема игры в художественных произведениях русских писателей конца XX – начала XXI века: Ю. Бондарева, В. Маканина, Д. Рубиной, Б. Акунина.

ГЛАВА II. Тема игры в современной русской литературе

2.1. Проблема игры в послевоенном творчестве Ю. Бондарева

Как мы выяснили в первой главе, термин «игра» в своей основе имеет какой-либо вид деятельности: занятие детей, спорт, исполнение музыкальных произведений, игра на сцене и т.д. В данной главе мы рассмотрим, как тема игры воплощена в творчестве современных русских писателей.

Выдающийся прозаик, публицист и общественный деятель, Юрий Бондарев является признанным классиком современной отечественной литературы. Произведения, созданные им с поистине эпическим размахом, в полной мере отразили авторскую и гражданскую позицию писателя и нашли своего искреннего, преданного читателя. Его книги о героизме народа в годы Великой Отечественной войны полны размышлений о духовности и морали, о долге и чести. Они отличаются не только достоверностью деталей фронтовых будней, но и напряженным драматизмом, психологической глубиной.

Ю. Бондарев в своих романах «Берег», «Выбор», «Игра» выдвинул проблему ответственности интеллигенции за судьбу послевоенного мира. Ведущей темой в этих романах стала игра: игра как деятельность, работа на театральных подмостках, игра как принцип жизни героев, которые перестают видеть границы между Я-настоящий и Я-играющий.

В романе «Берег» материалом изображения служит повседневная жизнь современного расколотого мира, взятая в ее неразрывности с прошлым, в частности с вооруженной борьбой советского народа против гитлеризма. Здесь автор остается верен себе, своему стилю, своим нравственным установкам.

Этот роман Юрия Бондарева представляет собой своеобразный художественный синтез темы войны и мира, синтез, вобравший в себя проблемы нравственности, психологии, проблемы мирного сосуществования

в Европе, по-прежнему разделенной границами, блоками, идейной и нравственной несовместимостью, психологическими предрассудками.

Особо ярко тема игры в романе проявляется при описании автором отношений между Никитиным и Эммой.

В сложное и противоречивое время начался роман Никитина и Эммы. Роман короткий, если иметь в виду его продолжительность – несколько дней – но яркий по эмоциям как театральная постановка, не похожий на «походные», «военные» романчики, которые обычно забывались.

Прежде всего, интересен с психологической точки зрения сам вопрос, почему стал возможен этот роман? Что заставило немецкую девушку полюбить советского офицера? Возможно, Эммой руководило не только чувство благодарности за спасение ее брата и спасение ее самой от насилия. Дело гораздо серьезнее: в ее избавлении от того дурмана в отношении советских людей, который так усердно вдалбливался нацистской пропагандой. Никитин играет перед Эммой не только роль рыцаря, но и олицетворяет мужество, силу, чистоту и гуманизм, как герой на сцене.

В то же время трудно согласиться с Ю. Луниным и некоторыми другими критиками, которые считают, что «чувство любви во многом было каким-то игровым, односторонним» [34, с. 52]. Вряд ли, как нам кажется, сумел бы Никитин так бережно и с такими мельчайшими подробностями сохранить в памяти эти пять дней, если бы не был захвачен силой подлинного чувства, по-видимому, первого в его жизни. Другое дело, что сделало возможным это чувство, что толкнуло его к этой девушке? Объяснить все физиологией, значит, до предела упростить сложнейшую ситуацию, главная острота которой заключается в том, что лейтенант Советской Армии полюбил немецкую девушку.

Ю. Бондарев очень хорошо передал психологическое состояние своего героя. Ведь Никитин, охваченный ответным чувством, поначалу сопротивляется ему: «...Она немка, была там. Во враждебном мире, который он не признавал, презирал, ненавидел и должен был ненавидеть» [13, т. 4, с.

88]. И близость с Эммой он на первых порах воспринимает как непростительную ошибку, слабость, ему кажется даже, что он «...предал самого себя перед всеми». Это чувство усиливается после гибели Княжко, и Никитин даже старается погасить в себе любовь к немецкой девушке, но сделать этого уже не может. И прежде всего потому, что не может почувствовать в Эмме врага.

Трудная, исполненная драматизма история этой несостоявшейся любви привела к неожиданной, как и разлука, встрече Никитина и Эммы в современном Гамбурге, не многое, однако, прояснив в их отношениях и многое усложнив – ведь минуло три десятка долгих, слишком по-разному прожитых ими лет, в течение которых все переменялось в мире и так мало осталось от их юной любви.

Уже первая фраза, открывающая роман и являющаяся своеобразным игровым камертоном, «ведущим колокольчиком», настраивает на определенный ритм повествовательной манеры: «Воздушный лайнер гудел реактивными двигателями на высоте двести тысяч метров, и здесь, в солнечном арктическом холоде, за толстыми стеклами иллюминаторов сияли глыбами, проплывали по горизонту ослепительно сахарные айсберги, а где-то в белой глубине, ниже их, закрытая сплошной грядой облаков, осталась как бы потерянная земля» [13, т. 4, с. 4]. И чуть ниже фраза: «... в разных концах салона зазвучала русская и немецкая речь», а через несколько страниц вступит – вначале робкий, трепетный, а потом широкий, смелый – мотив Эммы... И эта поднебесная высота и чувство потерянности земли, отдаленности от родного края, тоска по прошлому, и любовь немецкой девушки – больше не оставят героя до конца повествования, определив своеобразие его человеческой судьбы.

Расколотый мир развел героев по разным берегам. На двадцать шесть лет они потеряли друг друга из виду. Потеряли, едва познакомившись. И вот теперь они рассказывают друг другу, как каждый из них жил эти двадцать шесть лет. И это превосходные страницы в романе по чистоте тона, точности

немногословных авторских ремарок. Превосходны они и полной соразмерностью тех изменений, что произошли в героях, живших в разных мирах, за прошедшие двадцать шесть лет, и передачей свежести того первого чувства, что когда-то связывало их судьбы. Возвращаясь к далекому дню, когда они расстались, Никитин говорит Эмме, что по-прежнему влюблен в своих однополчан, что «лучше тех людей» он «потом не встречал». «Это, – поясняет он Эмме, – ностальгия поколения. Понимаете? Мне все время нужен был такой друг, как лейтенант Княжко. До сих пор нужен» [13, т. 4, с. 113]. Это он называет самым светлым, ярким, главным в своей жизни. А Эмма с такой же искренностью говорит, что то безумие их встречи и любви было главным и самым прекрасным в ее жизни.

В последний раз Никитин и Эмма сидят рядом. Сидят в машине. Завтра он возвратится в Москву. Все сказано, все сыграно, но в последний момент сняты маски, и Эмма решилась на откровенность, позволила себе высказать истинные чувства: «И она через заволакивающие слезы прямо посмотрела на него.

– Господи, у меня нет сил, – снова прошептала она отчаянно, – пусть несчастья, пусть катастрофа, но пусть будет то, пусть повторится то... Это безумие, безумие, но я ничего не могу поделать, простите меня!..

Мертвея от ее слов, он молчал, и замолчала она, с закрытыми глазами откинувшись затылком на спинку сиденья» [13, т. 4, с. 128].

Вот и все. Все радости, драмы, трагедии нашего расколотого мира... От расколотости этой страдает прежде всего человечность. Писатель не питает на этот счет никаких иллюзий. Недаром, когда Никитин слушает в ресторане «Навон» исповедь Эммы, у него «мелькнула мысль, что оба они жили словно на разных планетах, случайно встретившись в момент их враждебного столкновения, на тысячную долю секунды, вероятно, счастливо, как бывает в юности, увидев друг друга вблизи, – и со страшными разрушениями планеты, вновь оттолкнувшись, разошлись, вращаясь в противоположных направлениях Галактики среди утвержденного уже мира» [13, т. 4, с. 126]. Но

его неожиданно осеняет мысль: а вдруг Эмма навсегда задержалась в счастливом мгновении? Вдруг для нее время затормозилось?..

Образ Эммы приобретает в романе почти символическое значение. Сопоставим все, что мы знаем о ней, с тем, что ее окружает. Чистота сохраняемого ею вопреки всему чувства к Никитину и – сплошь уставленная домами терпимости улица Сан-Паули, и ночные рестораны, в которых умные люди играют роли шутов, и «зажравшееся», как скажет Дицман, общество, в котором «слишком много думают о новых моделях «Мерседеса», о холодильниках и уютных загородных домиках», так что «у среднего немца исчезает или уже нет ни высокой духовной жизни, ни духовной веры»; общество, в котором предрассудком объявляется семья, любовь, брак, а богом становится телевидение с его передачами, названными Никитиным «жевательной резинкой для глаз». Сопоставим это, и образ Эммы Герберт обернется к нам еще одной ипостасью, встанет перед нами как олицетворение той человечности, что задыхается в «мире изобилия», выглаживается тысячами всевозможных утюгов из душ людей, живущих в том мире, и все-таки остается неистребимой. Поэтому Эмма так дорога Никитину. В ней он видит отражение своей души.

Таким образом, герои романа «Берег» играют свои роли, не всегда понимая: где нужно снять маску, стать самим собой, насколько игровая маска заменяет собственное Я.

Игра с другими людьми и с самим собой становится ведущей и у героя романа «Выбор» Васильева.

Нелегкий путь к обретению своего настоящего «я» проходит Васильев. С внезапным появлением Ильи рушатся игры в иллюзию любви, искусства как высшего смысла жизни. Иллюзией оказывается вера в дружбу, лучшего друга, память о котором он свято хранил в душе. Привычная ситуация мира расплывается, единственный смысл жизни героя – работа – перестает удовлетворять его. Перед ним встают новые проблемы. Он в муках и колебаниях ищет путь к пересмотру выбора, сделанного им когда-то. Он

целиком отдался искусству, отгородился от всего мира, стараясь воплотить в своих картинах вечную красоту, считая, что только она способна спасти мир.

Беспощадный суд совести, который вершит над собой Васильев, пробуждает в нем чувство тягостной вины: игра в эгоизм себялюбца отдалил его от близких ему людей. И расплатой за это становится угроза потерять любимую дочь. Ночью, когда он остается наедине с самим собой, его давит груз мыслей: так ли все? верно ли? в наказание ли Васильеву прибыл из прошлого Рамзин? Погиб он – и не тревожилась память художника. И вот после бессонной ночи в Венеции явился в его уверенное сегодня бывший лейтенант, явился просителем, а оказался предвестником сурового суда – суда памяти. И этот суд оказался для художника очистительным. Часто он старался избегать «траты нервных клеток», жить в своем замкнутом искусстве. Пришло горькое раскаяние за то, что не нашлось времени для отца. Старый, одинокий, он много раз просил у сына дозволение приехать – внучку повидать, картины в мастерской посмотреть – всего лишь на день-два. А его сын занятостью отговаривался, деньги ему переводил, рубашки в подарок посылал, чтоб потом, после смерти отца, получить обратно сберкнижку с нетронутыми переводами и нераспечатанные целлофановые пакеты с рубашками. Не того, видно, хотел от него отец. Но раскаяние пришло слишком поздно.

Художник Васильев ищет новые пути, новый смысл в жизни. За его исканиями – пробуждение предельно обострившейся совести, осознание необходимости нравственного единения людей в этом мире. Совесть подсказывает путь к тому, чтобы вернуть утраченный смысл жизни. Совесть вызывает чувство вины не только перед близкими, но и вообще перед людьми. Она напоминает об утраченных чувствах жалости, сострадания, взаимопомощи. В чем будет новый выбор художника? Видимо, в новом искании правды, истины жизни и обретении ее через боль и страдание, через совесть, через доверие.

Одним из наиболее показательных для романа «Выбор» видов открытой игровой условности являются сны, время от времени включаемые в развитие сюжета. Сны служат едва ли не самыми убедительными и многомерными характеристиками психологических состояний Васильева.

В снах Васильева, в их необычайной тревожности и даже кошмарности по-своему выявляется вся тяжесть его нравственных переживаний. Одновременно в них обнажаются самые сокровенные тайны души, развиваются мысли, в которых бондаревский герой даже не всегда признается себе наяву. Так, в самом начале «Выбора», когда только намечается его драматическая конфликтность, сон Васильева позволяет увидеть этого человека, что называется, до самого дна, попятить почти смертельную остроту переживаемого им духовного кризиса, ощутить беспокойную тягость охватившей его безнадежности, от которой он как бы «задохнулся в одиночестве, прощаясь со своей неудавшейся жизнью, которую его друзья считали безоблачной, удачливой, счастливой» [13, т. 5, с. 147].

Однако сны в «Выборе» имеют и другое, более широкое назначение. Они служат не только продолжением изображаемой игры в явь, представленной в ее обостренно-условном выражении. В них заключен еще и важный элемент всей структуры романа, самостоятельно и по-своему несущий его основную идею. Е. Сурков первым обратил внимание на структурную роль снов Васильева, увидев в последнем из них как бы предложенный самим автором «ключ для понимания художественной структуры» его романа, где так же, как и в этом сне, «все отражается во всем – не однозначно, а многоступенчато, познается в истинной своей сути и ценности только через острейшие противоречия движущейся и ни на чем не замыкающейся мысли писателя» [13, т. 5, с. 4].

Но структурная роль Васильевских снов не ограничивается почти зеркальным отражением лишь одних стилевых особенностей романа, его сложной неоднозначности, многоступенчатости. Стоит сравнить сновиденья

Васильева в начале и в конце, чтобы открылось, как последовательно и целеустремленно отражают они и саму центральную идею романа – настойчивое и страстное утверждение человеческого взаимопонимания и единения в мире, основанном на принципах социальной справедливости и высокой нравственности.

Фантастико-символическая природа игры снов позволяет автору показывать развитие этой идеи крупно, значительно, масштабно, без ненужной в философском романе хроникально-бытовой подробности.

Путь духовной эволюции Васильева, отраженный в его сновидениях, предстает как игра в движение героя от безотчетного страха перед чем-то, что ощущается как некая «опасность и предупреждение» («но какое предупреждение, какая опасность, нельзя было выяснить»), к совершенно иному, осмысленному, зрелому состоянию души. Сон, который видит Васильев в конце романа, пронизан уже не только страхом, но и чувством собственной ответственности за все страшное, нечеловеческое, что есть в жизни. Е. Сурков справедливо пишет, что в этом сне дан «как бы сгусток тревожных и требовательных раздумий писателя о нашей общей ответственности перед лицом обезчеловеченных сил, готовящихся «сделать затаенное», «страшное» и с самим Васильевым, и со всем миром» [13, т. 5, с. 5]. Однако к сказанному необходимо добавить, что ответственность, о которой беспокоится Ю. Бондарев вместе со своими героями, отличается особенным, действенным характером. Она подразумевает не простое отстранение от всего «обезчеловеченного», но и долг разобраться в нем, понять его истоки и суть, прежде чем вынести свой приговор. В своем беспокойном сне, за перипетиями которого без труда угадывается параллель Рамзин – Васильев, главный герой «Выбора» мучительно ищет «разумное» в привидевшемся ему образе существа, у которого на месте лица – «затемненное удлиненное пятно с выражением немой угрозы». И в его сознании возникает неожиданная мысль о возможной своей вине перед ужасным фантомом: «Кто объяснит, почему так безумны, так тяжелы были

его шаги за стеной, его мычащие вскрики не то угрозы, не то страдания, его резиновый отвратительный шелест плаща! Я боялся помочь ему, он был чужим мне, значит, я виноват перед ним» [13, т. 5, с. 94]. В этих словах слышится не только болезненное самобичевание личности с обостренной совестью. В них еще и открытие, что не должно существовать человека с «темным пятном» вместо лица. Самое страшное для Васильева отныне – это незнание ближнего, кем бы он ни был. «Но кто он, человек с темным пятном вместо лица, – мой враг, убийца, преступник или святой, нераспознанный брат?» [13, т. 5, с. 62].

Автор еще заставит своего героя сомневаться в обретенной им истине и даже вообще в существовании единого смысла бытия («И все-таки я хочу понять: есть ли единый смысл жизни? И есть ли единый смысл смерти?» [13, т. 5, 234]). И тем не менее гуманистический сдвиг умонастроений, столь резко обозначившийся в последнем сне Васильева, остается итоговым событием всей романной истории главного героя «Выбора».

«Одной из ключевых сцен» [38, с. 106] справедливо называет О. Михайлов, например, эпизод на кладбище, когда Васильев, возвращаясь с похорон Рамзина, сталкивается с встречной похоронной процессией. В этой, уже близкой к финалу и крошечной по размерам сцене, занимающей всего половину страницы текста, происходит событие, действительно, наиважнейшее для всего повествования. Именно здесь воочию раскрывается перелом в душе Васильева, маска играемой им роли спадает, и бондаревский герой по существу впервые начинает видеть мир не просто острым взглядом художника, но и глазами человека, способного к состраданию и сопереживанию чужой, вовсе не касающейся его лично беде. «Васильев ощутил все» [13, т. 5, с. 294], – замечает автор, показывая, как тот улавливает в облике похоронной толпы ее скорбные приметы: и то, как, неся детский гробик, «тихой раскачкой шагал невысокий парень без пальто, в новом стальном костюме»; и то, как рядом с ним шли молодые люди «с неизвестно для чего взятыми сюда, на кладбище продуктовыми сумками» [13, т. 5, с.

295]; и то, как в центре толпы «безголосо и дурно рыдала» некрасивая женщина, которую «неловко вел под локоть пожилой мужчина в ватнике». Однако одновременно выясняется, что Васильеву внезапно стало близким, понятным и даже родственным то горе, которое было написано на лицах случайных встречных. Он испытывает удивительное и просветляющее его чувство общности с этими совсем незнакомыми людьми. И, самое главное, наконец постигает ту высокую нравственную истину, которую так напряженно и мучительно все время искал. Имя ее – человечность: «Васильев вдруг испытал такую родственную, такую горькую близость с этим потрясенным светловолосым парнем, с этой некрасивой, дурно плачущей молодой женщиной, со всеми этими обремененными авоськами людьми на дороге, как если бы он и они знали друг друга тысячи лет, а после в гордыне, вражде, зависти предали, безжалостно забыли одноплеменное единокровие, родную простоту человечности» [13, т. 5, с. 295].

Итак, в романе «Выбор» тема игры реализуется через мироощущение главного героя – Васильева, который только в конце произведения снимает маску и видит, что мир, в котором он жил, был игрушечным, нереальным и даже условным, что является основными признаками игры.

Третий роман в трилогии так и называется «Игра», где игра уже не завуалирована под сны и переплетение прошлого с настоящим. Игра вынесена в название романа.

В основе романа Ю. Бондарева «Игра» (1981-1984) также поиск истины, жизнь и судьбы современной русской интеллигенции. Особо остро прозвучало здесь предостережение писателя «от самоуспокоенности и приукрашивания нашей жизни», от покорности обстоятельствам и повсеместного человеческого равнодушия. В романе «Игра» – острое неприятие бездуховной потребительской «культуры» Запада, которая ведёт сегодня фронтальное наступление на нашу жизнь. Остро современное звучание романа «Игра» именно в этом – в призыве к очищению нашего общества от потребительской скверны. Роман «Игра» – о том, сколь опасна

атмосфера потребительства для самого таланта, если он поддаётся ей, как раздваивает, искажает она душу даже такого крупного художника, каким представлен в романе кинорежиссёр Крымов. И в этом отношении роман «Игра», увидевший свет 20 лет назад, был провидческим: художник предвидел, каким тяжёлым последствием для искусства, литературы, нравственности обернётся уже тогда начинавшаяся атака потребительства на нашу жизнь.

Главный герой, кинорежиссер Крымов – преуспевающий человек, реализовавший свой творческий потенциал, не знающий материальных проблем, абсолютно свободный в возможностях, - тем не менее переосмысливает жизненные ценности, приходит к ощущению собственной вины за происходящее в мире. Кинорежиссер Вячеслав Андреевич Крымов духовно сближается с молодой киноактрисой, обладавшей редкой красотой и целомудренностью, Ириной Скворцовой. Когда девушка погибает (так и не установлено - самоубийство это или несчастный случай), вокруг Крымова возникают сплетни. Шепчутся о том, что он был в любовной связи с Ириной и довел ее до самоубийства. В результате жена его испытывает потрясение, ей кажется, что она потеряла любовь мужа. А сам Вячеслав Андреевич чувствует свою вину перед близкими, Ириной, жизнью. Этот случай заставляет его переосмыслить ценности, проникнуть в "тайну жизни и тайну смерти, которая объясняет наши поступки".

Мы сталкиваемся с Крымовым в романе в тот кризисный для него момент, когда он начинает осознавать, что многое утратил от юности военных лет, а жизнь свою в искусстве, как оказалось, в конечном счёте прожил ради успеха. Иными словами, ради самого себя. Потребовалась трагедия – гибель любимого им человека, чтобы в душе Крымова появилась потребность в прорыве из лжесферы своего узкого личного существования к тем высшим ценностям, к которым он призывает людей.

Крымов признаётся самому себе, что из-за «интеллигентского бессилия перед обстоятельствами» он изверился в людях и изменил себе. На какой-то

момент ему показалось, что «подвижники и правдолюбцы устали. Справедливцы притомились и надоели» [13, т. 6, с. 10]. Но в минуты прозрения в сознании его возникает образ, к которому мысль героя возвращается снова и снова. Это протопоп Аввакум как далёкий пример неуступчивой верности самому себе, своим принципам и убеждениям. Таким протопопом Аввакумом нашей литературы и является сам Юрий Бондарев, неукоснительно хранящий верность жизненным принципам и идеалам, выдержавшим испытание Великой Отечественной войной.

Понять, чем же на самом деле терзается герой романа Бондарева "Игра", известный, да что там, знаменитый кинорежиссёр Крымов трудно. Казалось бы, всё у него, как говорят сейчас, "в шоколаде", даже слишком – до приторности. Крымов возвращается из Франции, утомлённый успехом, хвалебными рецензиями – его фильм получил какую-то очередную премию («Он уже с раздражением начал читать другую рецензию, где вновь замелькали назойливые фразы о сексе, патологии, безнравственности в фильме Джона Гричмара, и не дочитал до конца, отбросил газету, повторяя вслух: «Кретинизм, черт бы его взял, кретинизм...» [13, т. 6, с. 6].

Париж ему настолько надоел, что он возвращается на два дня раньше положенного срока – домой, смыть с себя искусственно-парфюмерный запах заграничного мыла: «Да что такое? Ведь все было прекрасно в этом гостеприимном Париже — шесть дней праздничной заграничной шумихи, ни к чему не обязывающих приемов, кондиционированных кинозалов, коктейлей, дискуссий, ночных шоу в кабаре со сладко-пахучим багровым полумраком, бархатными диванами, бледными женскими телами на сцене, а утром тщательное бритье, в завтрак две чашки кофе, придающих бодрость, просмотры фильмов и, наконец, — почетный приз за режиссуру, неожиданный и ожидаемый. Все было на фестивале удачным и благосклонным, но от этих приятных и сумбурных дней за границей оставался вязкий привкус горечи и стыда, о чем не хотелось вспоминать.

Он закрыл глаза, стараясь настроиться на прежнюю московскую жизнь,

на ее привычный ритм, где снова начнутся студия, худсоветы, подготовка к съемочному периоду, но почему-то раздражающее беспокойство нарастало, и он подумал: «Я вернулся раньше срока и два дня отдохну дома».

Но когда уже подъехали к дому на Ленинском проспекте, повернули во двор под ветви тополей, когда он вошел в каменную прохладу подъезда, в исцарапанную кабину лифта, затем увидел знакомую лестничную площадку и обитую коричневым дерматином дверь с кнопкой поющего в передней звонка, он не мог преодолеть томившее его чувство, сдавливающее горло слезами, и вынужден был, чтобы успокоиться, немного постоять на лестничной площадке» [13, т. 6, с. 4].

Бондарев смакует значимость фигуры героя, описывает подобострастие подчинённых. Знаменитый американский режиссёр почитает за честь общение с ним и яростно требует через третьих лиц встречи в Москве. Крымов нехотя, лениво соглашается.

В семье у него тоже всё превосходно – жену свою любит, как и в молодости, до безумия, и это по-прежнему взаимно. Дети выросли умными, образованными, – они внимательны к отцу, преданны. Так что же мутит его душу? Отчего он, в конце концов, погибает? Непонятно, и почему жизнелюбивая актриса Ирина вдруг кончает жизнь самоубийством? От безответной любви к "светилу"? Хотя, режиссёр тоже вроде бы не виноват – он души не чаял в актрисе, предложив ей главную роль, много с ней общался. Но как образцовый семьянин не переступал границ. Однако люди всё вывернули по-своему. Ирина, ранимая душа, стала жертвой подозрений: «Он давно привык к неожиданностям взаимоотношений в актерской среде, к изменчивости симпатий, к холодной вежливости, к приторной доброжелательности соперников, к беззлобному коварству, к едкой ухмылке скепсиса, к преувеличенным крикам хвалы и толчее на премьерах, умиленному восторгу, высказываемому счастливо преуспевающему, прославленному коллеге, новоиспеченному кумиру, которого непонятно почему суетливо торопятся поздравить, в упоении толкаясь локтями

(«Великий! Талантище!»). Он привык к манерной речи наскучивших знаменитостей, к превеселой наглости и изысканной предупредительности его и ее, презирующих и едва терпящих друг друга, но вынужденных по воле режиссера изображать на съемочной площадке влюбленную пару, — привык ко всему тому, что составляло быт, работу актера и его связь с ними, в общем-то людьми незлобными, терпеливыми, покорными, порой наивно-доверчивыми, готовыми в минуты аплодисментов на премьере облиться перед экраном слезами над своей и чужой игрой. Крымов знал и то, как губительно разит их яд кулуарных упредительных репутаций, созданных завистливыми языками бывших, теперь обойденных кумиров или непризнанных талантов. Он знал и то, что приглашение и утверждение Ирины на главную роль заварит это язвительное зелье, ибо видел, что в дни кинопроб за ней следили каким-то всасывающим взором и ассистенты, и осветители, и актеры из других групп, словно бы по ошибке заходившие в павильон. Ее бледное лицо, полувиноватая, полупечальная улыбка, ее стеснительность наталкивались в эти дни либо на неестественную приятность, либо на великолепно сыгранное бесстрастное хладнокровие киноизвестностей, назойливых претенденток на роль главной героини («Возьмите меня, Вячеслав Андреевич, героиня-то моя!»). Но все это, без труда замечаемое Крымовым, нисколько не беспокоило его, уже познавшего среду неустанного соперничества и постоянной возни вокруг эфемерной и тем не менее жаждомой славы: такова, по его мнению, была профессия актера. Однако профессия эта все же не позволяла перешагивать хоть и зыбкие, но определенные рамки, и отравы ревности переставала изливаться на счастливец, едва он был утвержден на роль, и тут наступало выжидательное молчание, говорившее о том, что время — неподкупный судья и оно раскроет истину, обнажит и выявит всему миру постыдную ошибку постановщика картины, сделавшего капризный выбор, «обеспечившего» неуспех фильму. Обычно Крымов посмеивался над этой невинной мечтой о возмездии, что обязано настичь заблудшего

режиссера, но ядовитый разговор актрис у гримерной, намеренно начатый почти в присутствии Ирины, удивил и разозлил его неумной женской мстительностью» [13, т. 6, с. 35].

Совість его чиста по отношению к Ирине, ведь он любит свою жену. Так почему же он страдает? Неужто оттого, что из-за возникших неурядиц, связанных с самоубийством актрисы, ему запретят снимать? Проблематика романа неясна, как и невнятен сам герой, приученный испытывать вслед за русскими классиками "вселенскую печаль". Но при этом он не замечает никого вокруг, сконцентрирован на себе и своих ощущениях.

Своим идеалом Крымов считает протопопа Аввакума. Он часто обращается к нему в своих мыслях и даже совершает паломничество в Пустозёрск. Вот как Крымов рассказывает своему другу об этом: «Да как тебе покороче сказать... — Крымов помолчал, поглаживая небритую щеку. — Два месяца разбираюсь в самом себе. Очаровательная эта штука — депрессия. Да и что другое может испытывать русский интеллигент, когда ему кажется, что он виноват перед всем миром.

— Ищешь, стало быть, в этом спасение. Не ты первый. Все мы, Вячеслав, прожили жизнь не так, как хотели бы. Где она, долгоискомая, все примиряющая истина? Как только человек начал думать о себе и братьях своих, он ужаснулся несовершенству сущего и своих близких.

— Не удивляйся, Толя, сегодня ночью я думал о протопопе Аввакуме и о великом самообмане, которому мы все подвержены, — сказал Крымов, нахмуренно разминая сигарету. — Дело, вероятно, в том, Толя, что каждому из нас при жизни не хватает воли быть самим собою. Мы играем заданную роль, а не живем естественно. Знаешь, в чем вина мировой интеллигенции, и в том числе наша с тобой? Сон, инерция разума и покорность обстоятельствам. Все мы пленники обстоятельств...

— А по-моему, попросту твоя гордыня наживает тебе врагов и вызывает недовольное изумление начальства.

— Если бы гордыня, Толя! Игрушки. Я все время думаю об Ирине

Скворцовой. Милая, чистая, талантливая... И именно она не выдержала грязи и лжи. Вот это и есть покорность» [13, т. 6, с. 63].

Однако Аввакум погиб во имя своих убеждений, оставшись им верен; в чём же идеи и убеждения Крымова, понять невозможно. Все его мысли вторичны, банальны. Мы не узнаем о том, чему посвящены его фильмы, что его по-настоящему волнует, кроме абстрактных тревог за человечество. Мы не увидим его в творческом процессе.

Бондарев задумал написать портрет выдающегося таланта, но не заметил, как мелок его герой. Крымов высокомерен. Бондарев с удовольствием рисует его барское отношение к директору картины Молочкову. Писатель подчёркивает деревенское, плебейское происхождение Молочкова, которое, должно быть, породило в нём рабское поведение. Крымов всячески подавляет в себе раздражение и презрение к Молочкову, но что его заставляет терпеть прислужничающего Молочкова подле себя? Опять сплошные многоточия.

О происхождении самого главного героя не говорится, но тут можно догадываться. Правда, в любом случае трудно себе представить, чтобы люди, пусть даже самые интеллигентные, изъяснялись бы столь велеречиво. А может, он от собственной пустоты мучается, от интеллектуальной бесплодности? Ничто в жизни его не интересует, кроме собственных треволнений: «Несомненно, причиной галлюцинаций могло быть нервное перенапряжение, он слышал о разного рода стрессах у людей его профессии, но не знал, что подобное случается именно так. «Невозможно, глупости, чепуха! Дурман какой-то!» И тогда он встал, бросил журнал на столик и, возвращаясь к решимости военных лет, твердо и прямо пошел к этому человеку, стоявшему в толпе продюсеров. Но человека в сером костюме уже не было... На его месте стоял французский режиссер Клод Мелье, сухой, жилистый старик с подкрашенными куцыми ресницами; он светски любезно поклонился Крымову, показывая еще влажные от туалетной воды, мастерски начесанные на плешь волосы. И Крымов тоже поклонился, выдал любезно:

«Бонжур, мсье», — и, справляясь с неловкостью, прошел в конец вестибюля, к бару, где, как всегда, увидел за стойкой Джона Гричмара, обрадованно замахавшего рукой. Гричмар пришел в этот миг как спасение: «О, я рад тебе, Вячеслав!»

Через день нечто похожее повторилось в самолете, где, казалось, все заграничное, превышенно пестрое, ежедневно связанное с душевным напряжением, тратой сил, кончилось, и в полупустом салоне родного Аэрофлота с милыми стюардессами было светло, легко, слышалась русская речь... Было удивительно и то, что здесь, на девятикилометровой высоте, оказались две мухи, они ползали по стеклу иллюминатора, до золотистости освещенные солнцем, а по горизонту слепили застывшей курчавостью облачные торосы, и плоская равнина нижних облаков представлялась Ледовитым океаном, сквозь прорехи которого в немыслимой глубине едва виднелись затопленные подводные города, волоски дорог, темные леса.

Крымов смотрел на гигантские лохматые айсберги, на мух, ползающих по иллюминатору, и было весело думать о несоответствии величественной высоты, стерильной белизны облаков и двух путешественниц, залетевших в салон либо в Шереметьеве, либо в аэропорту Орли. Как? Для чего залетевших» [13, т. 6, с. 8].

Герой остро чувствовал всю фальшь и игрушечность того мира, в котором он жил: «Эта ненависть к самому себе, резкое обнажение и неприятие дурного и ложного, когда «все нарядные, едят, пьют, требуют», не зная жертв народа ради этого, и сожаление об утрате молодых радостей, молодого веселья, боязнь «перехода» и спокойное ожидание смерти, ежедневное неустройство в семье («.. несть пророк без чести»), возникшее из-за тяжелого непонимания между ним и сыновьями, смирение и вдруг восторг перед сущим («Жизнь, какая бы ни была, есть благо, выше которого нет никакого») — все это не было для Крымова чтением. А было особым наслаждением, болью, соучастием в том до предела искреннем подвиге, земном и вместе поднебесном, когда великий добровольный мученик все

соединенные пороки, страсти, ложные пути и беды человеческие хотел взять на свою душу, простить нелюбимых и, думая о них с любовью, спасти мир...

Вместе с болью наслаждения, упиваясь душевной обнаженностью чужой мысли, Крымов, порой не без всезнающего современного цинизма (который в те минуты постыдно жил в нем), споря с одержимой и противоречивой верой пророка, начинал ненавидеть и в чем-то прощать собственное честолюбие и неискренность. Он ненавидел взаимную фальшь вынужденного товарищества, взаимного восхищения коллег, что походило на выдуманный праздник постоянного успеха почти у каждого, снявшего мало-мальски сносную картину: «О, родной, видел, видел, слов нет, платок доставал, когда у тебя сцена неудачной атаки... Какой ракурс, какая сила! Разреши, друг, от всей души обнять тебя и поздравить!». И ненавидя это притворное доброжелательство, артистично и не всегда артистично разыгранное, эту узаконенную форму безопасной лести, выражающей не любовь к таланту собрата, а скрытую гордыню, зависть и равнодушие, Крымов сознавал, что со многими что-то случилось этак лет пятнадцать — двадцать назад, нечто разрушающее, пожалуй, самое главное в нем, Крымове («Мечтатель, идеалист!»), надежду на братство, так всем необходимую надежду, родившуюся после войны и незаметно и постепенно замененную вождельной и суетной заботой о материальном благе» [13, т. 6, с. 57].

Вся его личность "расфокусирована". Может, потому и роман называется "Игра", что он не живёт настоящей жизнью, а играет роль интеллигентного человека, "великого режиссера"?

Наверное, роман Бондарева больше понятен людям его поколения. Однако, в нем есть глубокая мысль, к которой пришел Крымов. Она подходит ко всем упомянутым здесь героям: "Страх перед смертью исчезает, когда будет найден и осознан смысл жизни". Напряженно ищут писатели ответы на самые жгучие вопросы нашей жизни: что есть добро и правда? почему так много зла и жестокости? в чем высший долг человека? Путешествуя по дорогам их нравственного мира, мы становимся лучше и

мудрее... Неувядающая современность романа Юрия Бондарева именно в этом: в постоянном напоминании людям, что они не смогут счастливо жить без Бога в душе, только ради личного успеха, преуспеяния, что наша жизнь всего лишь игра, роли в которой мы выбираем сами.

Таким образом, на примере трех романов «Берег», «Выбор» и «Игра» Ю. Бондарева, можно проследить, как происходит процесс эволюции темы игры: от игры в любовь через прошлое и настоящее (роман «Берег»), где герои не могут до конца снять маски тех ролей, в которые они играют, к условности и нереальности мира Васильева («Выбор»), который смог осознать игрушечность своего мира и очнуться от сна на похоронах своего товарища, и как итог: возможность героев романа «Игра» выбраться из условного мира, который их окружает, только посредством смерти.

В следующем параграфе мы рассмотрим тему игры в произведениях писателей 1990-2000 гг.: В. Маканина, Д. Рубиной, Б. Акунина.

2.2. Тема игры в русской литературе конца XX – начала XXI века

На рубеже веков (XX-XXI вв.) тема игры наиболее ярко прослеживается в творчестве таких писателей, как В. Маканин, Д. Рубина, Б. Акунин. Они, по мнению современных критиков литературы, являются, с одной стороны, продолжателями традиций русской классической литературы, с другой стороны, - первооткрывателями современных литературных направлений, которым пока нет четких названий.

Тема игры в творчестве В. Маканина наиболее ярко прослеживается в рассказе «Кавказский пленник», где автор рисует кавказские конфликты 1990-2000 гг., похожими на игру в войну.

"Вялая игрушечная война", как определяет происходящее автор, представлена в рассказе через цепь событий, смысл и значение которых вряд ли кто-то из героев способен рационально объяснить. Так, подполковник Гуров договаривается со своим врагом об обмене оружия на провиант; при

этом противники, разморенные обедом и лениво покурывающие сигареты в ожидании чая, улыбаются друг другу и неторопливо, "со вкусом", ведут свой абсурдный торг.

Асимметрия цифр (Алибеков предпочитает неровные, некруглые числа, чем только раззадоривает в разговоре Гурова) оказывается важнее, чем смысл самого обмена. "Гуров, разумеется, воевал. Воевал и не стрелял" – такова современная война на Кавказе: нелепая, непонятная, непрекращающаяся.

Для солдат война – столь же нелепые переговоры с боевиками в ущелье; в обмен на возможность выехать из ущелья требуется отдать оружие. К прямым столкновениям не склонна ни та, ни другая сторона: автоматные очереди, время от времени раздающиеся над грузовиками, сопровождаются "радостными", "по-детски ликующим смехом" боевиков.

Более того, периодически война превращается почти в игру под названием "разоружение": правила известны обеим сторонам, а побеждает более быстрый и удачливый, как в игре в догонялки. Только ставкой в ее "кавказской" версии является жизнь. Война оставляет время на сон, на встречу с женщиной, на разравнивание груды песка и работу в огороде. Рубахин изо всех сил пытается объяснить пленному, что "мы свои люди".

Юношу поймали на время – с единственной целью вернуть его боевикам. Из винтовки с оптическим прицелом (незаряженной!) можно "понарошку" убивать противников: "Этого, что орет, я, считай, шпокнул," – объясняет Вовка-стрелок, непроизвольно повторяя сохранившиеся из детства в памяти словечки.

Но при всем том "игрушечная" война оборачивается "взаправдашной" смертью для тех, кто чуть менее ловок, не столь опытен, как "партнер" но игре, кто расслабился под влиянием "красоты местности".

Обе воюющие стороны видят себя хозяевами положения: в роли пленных должны выступать игроки с противоположной стороны. Однако, по нашему мнению, логика рассказа подводит к совершенно иному

представлению о подлинной расстановке сил: и боевики, и русские солдаты действуют в силу какой-то непонятной необходимости. значения которой никто не понимает. Почему боевики убили Бояркова? А приемник его оставил на песке? Почему Боярков, по одному из предположений Рубахина, спасал свой приемник, а сам надеялся на "как-нибудь"? Зачем было убивать пленного юношу, который "открыл рот, но ведь не кричал"?

Изучив вышеизложенное, мы приходим к выводу, что первобытность, приоритет инстинкта выживания над чем бы то ни было, отличает этот вариант "самотечности" по Маканину.

"Самотечность жизни" – это хаотическая логика повседневности, "сумасшествие буден", когда человек уже не контролирует свою жизнь, а превращается в щепку в безличном потоке бытовых сцеплений, зависимостей... "Самотечность" противоположна свободе, она стирает различия между личностями... "Самотечность" – это метафора безвременья ...", – считают Н.Л. Лейдерман и М.Н. Липовецкий [38, с. 627-628].

Таким образом, Маканин в своем рассказе «Кавказский пленник» представляет войну всего лишь ролевой игрой, где ужас войны всего лишь условность.

Еще одним ярким представителем современной литературы является Д. Рубина, которая использует игру как основную тему не только в рассказах, но и в романном творчестве.

В соответствии с темой рассказы Д. Рубиной можно разделить на следующие группы: о детстве, о юности, и рассказы о различных жизненных ситуациях. В рассказах о детстве тема игры реализуется через изображение обучения музыке, ее воспитательный аспект в сложном процессе формирования детской души, и то, в каких условиях, под влиянием какого общества происходило то самое формирование. Как мы можем отметить, рассказы Д. Рубиной о детстве и юности построены, как правило, на переработанном материале авторской биографии. Так, в рассказе «Дом за зеленой калиткой» - место, где юная еще тогда героиня брала уроки музыки,

ассоциируется с отнюдь не приятными ощущениями, так как хозяйка дома, «мягкая ленивая женщина, превосходно игравшая изящную пьесу Бетховена «Элизе»», в самой героине посеяла недовольство собой («Я ненавидела свой четвертый и пятый пальцы»), презрение к себе за то, что унесла из этого дома совершенно ненужную ей губную помаду. Но это испытание музыкальной игрой, отпечатавшееся в сознании героини как «дом за зеленой калиткой», стало не только «жертвоприношением музыкальному идолу», но и вехой на пути к Дому. Вряд ли тогда в сознании писателя был намечен мотив обретения Дома лирической героиней, он вызревает позже, в произведениях 90-х гг. Однако, в метапространстве творчества писателя, в ее подсознании, вероятно, этот мотив уже намечался.

Игра в зазеркалье представлена в романе «Почерк Леонардо». В произведении представлено два мира: реальный и игрушечно-условный зазеркальный.

Тема игры показана в романе посредством мотива зеркала, который является одним из главных. Дина Рубина отмечала: «Зеркала. Зеркала - это же не новый ход. А зеркальность... Вы знаете, меня уже давно интригуют близнецы. Как элемент зеркальности. Значит, природа настроена на зеркальность изначально. Зачем создавать одинаковых людей? Ведь это противоречит природе и творческому процессу, творению Господа Бога. Зачем?» [57, с. 45].

Главной героиней романа является девочка - девушка - женщина Анна, незаконная дочь незаконного сына легендарного Вольфа Мессинга. Она левша, подобно Леонардо да Винчи. У нее особое устройство головного мозга (амбидекстр), при котором удобнее писать справа налево так, что текст можно прочитать только с помощью зеркала - это и называется «зеркальное письмо», или «обратное письмо», или «почерк Леонардо». Уже в заглавии романа автор показывает, кто здесь главный, о ком болит душа у всех персонажей. У соседки по квартире, на чьих руках после смерти матери оказалась трехлетняя Нюта - «дважды блудное отродье»; у приемных

родителей, которые с пониманием и настороженностью растят и обучают девочку с такими богатыми генами; болит душа у мужа Анны, простодушного украинского парубка, и ее от века суженого возлюбленного - мастера игры на фаготе. От лица этих персонажей и ведется повествование.

На первых же страницах автор привлекает внимание читателя к зазеркалью: «Лицо заслонено ставнем раскрытой книжки, название и автор опрокинуты в зеркалье - прочесть невозможно» [57, с. 15]. Далее идет описание увиденного Машутой в зазеркалье и чувства внезапного страха, охватившего ее: «Перспектива зеркала являла окно, где тревожно металась на ветру усыпанная белыми «свечками» крона киевского каштана. А выше и глубже поднималась голубизна небесной пустоты, то есть отражение сливалось со своим производным, истаивало в небытии... Вдруг ее испугало это. Что? - спросила она себя, прислушиваясь к невнятному, но очень острому страху. Что со мной? Этот страх перед услужливо распахнутой бездной - почему он связан с привычным отражением в домашнем зеркале?» [57, с. 15]. Эти слова подсказывают нам, что Машута предчувствовала ощущение беды, ощущала страх, исходящий от зеркала.

Взгляд в зеркало всегда заключал в себе для человека нечто от мистического ужаса: отражение чисто физическое, а в то же время - словно взгляд из иного бытия, отчужденный, не отмеченный личностным отношением. Зеркало двойственно по природе своей: предмет бытовой и мистический одновременно, оно дает нам картину мира, казалось бы, абсолютно точную, а на самом деле в высшей степени иллюзорную: «Изображение тождественно оригиналу и одновременно отлично от него; результат - парадокс тождества: $(A=A) \& (AA)$ », - пишет А. Иличевский [30, с. 5]. Взгляд в зеркало фиксирует игру отражения с нашим «я»: на неоформленное, а потому бесконечное, представление личности о себе и лик заверченный. Законченный образ незавершенного. И напротив, множество зеркальных отражений, казалось бы, воссоздает многомерный и разноплановый лик мира сего, а в то же время дробит тот целостный его

образ, который возникает у нас, когда мы смотрим на него с единственной точки зрения.

Зеркало отражает и искажает реальность - вот главный парадокс, скрытый в самой его природе.

Бесчисленное множество парадоксальных и неожиданных игровых эффектов, возникающих при общении человека с зеркалом, предопределило ту огромную роль, которую этот предмет - элемент быта и часть интерьера, художественная метафора и символ - сыграл в истории культуры.

Собственно, само представление о том, что за зеркалом существует некая реальность, иной мир и иная жизнь, весьма древнее. Его истоки - в сознании мифологическом. «Зеркало, - замечает А. Иличевский. - символ связи нашего мира с параллельным. Первобытная магия предостерегала человека от вглядывания в свое отображение. Считалось, что призрачный двойник способен его погубить, утащив в зазеркалье» [30, с. 5]. Зеркало воспринималось как граница между реальностью земной и инобытийной. Такое понимание зазеркалья усвоила литература эпохи романтизма (сказочные повести Т.А. Гофмана, концепция «зеркального человека» Г. фон Клейста и др.), где зеркальная поверхность не столько отражала реальность мира физического, сколько воссоздавала его мистический подтекст. Зеркальная метафора стала структурообразующей для романтического «художественного двоимирия», а позднее для мистического реализма XX века.

Особые отношения с зеркалами у главной героини «Почерка Леонардо» складываются после смерти родной матери: ночью Аня видит, как мама уходит в зеркало и зовет дочь за собой: «...Стоит она, маленька, в чем душа только осталась... на табурете, перед зеркалом. Черный платок на пол скинула и стоит, внимаательно так смотрит, будто внутрь заглядывает... Будто слушает кого там, внутри... Водит-водит пальчиком по зеркалу, как человека рисует, и гладит там, гладит кого-то... И все левой рукой. Я тихонько так зову: «А-а-ня-а... Аню-утка-а-а... Ты кого там увидела?» А она,

даж не оборотясь, спокойно мне отвечает: «Маму...»» [57, с. 82]. Зачарованная отраженной перспективой героиня так и остается "пленницей" зеркал на всю жизнь.

Нюта после смерти матери отказалась есть. Вообще. После невероятных усилий приемные родители возвращают девочку Аню к нормальной жизни, но замечают за ней некоторые странности. Ребенок может предсказывать будущее, играет с зеркалами в бесконечные коридоры, понимает незнакомые ей языки, впервые увидев человека, может тут же назвать дату его рождения, номер телефона, угадывает счет в футбольных матчах. В детстве она с ходу запоминала большие тексты, но никак не могла научиться читать, пока не обнаружили, что читает и пишет она в зеркальном отражении.

Школьницей она встречает учителя - еврея Элизера, знающего все про зеркала: «Пробегая по коридору клуба молокозавода мимо доски объявлений, Нюта притормозила и застыла... В аккуратной красной рамке, на тетрадном листке, ее запретным правильным почерком, было написано: «Занимательное Зазеркалье! - приглашаем записаться в новый кружок, где вы сможете узнать все о таинственных зеркалах, о телескопах, биноклях и других оптических чудесах» [57, с. 136]. Так главная героиня знакомится со своим учителем. «Обычное плоское зеркало, ангел мой, Нюта, - говорил Элизер, - отражает все, как есть: что с левой стороны, что с правой, что внизу, что сверху... Все остальное - дело интерпретации увиденного, и происходит оно в наших мозгах, которые довольно хитро устроены. Ты видишь свое отражение и мысленно сравниваешь его с собой, перешедшей туда. За зеркало...» [57, с. 137]. И он рассказывал ей про зеркальные вселенные, про «симметрию теории частиц» [57, с. 138], про «зеркальную материю» [57, с. 138].

В совершенстве овладев теорией зеркальных пространств, уже позднее, после успешной карьеры цирковой акробатки и каскадерши, Анна выступает с собственными зеркальными шоу по всему миру.

У нее блестящие способности к математике и физике, в будущем она

гениальная циркачка, невероятный каскадер, она знает о зеркалах все, что можно о них знать. Она обладает куражом, который так необходим людям опасных профессий, и которые не могут быть без него теми, кто они есть.

Но эта гениальность, переданная через поколение, делает Анну практически неспособной к нормальному (точнее, привычному людям) контакту с миром. Переученная левша существует в своем перевернутом мире и смотрит в таинственную глубину зеркал. От беса что-то в ней и от ангела, но от последнего все же больше. Принцип ее жизни сравним со своеобразным монашеством в миру. Рубина будто выстраивает линию: гений - святой - ангел. Анну не волнуют деньги, одежда, люди. То есть к некоторым людям она хорошо относится, даже очень (к тем, кто сумел увидеть ее такой, какая она есть, и заговорил на равных). «Почему-то она знала, что он (Элиэзер) в ее жизни главный... Она верила каждому его слову... Он так же спокойно, как Фиравельна, воспринял умение девочки видеть... И никогда ничего он не спрашивал у нее, ни о чем не допытывался, не напрягал ничем» [57, с. 140]. А вот с другими просто живет рядом. «Что касается Машуты, она вообще жутко нервничала, слышать ничего не хотела ни о каких зеркалах - это же уму непостижимо, что за дикие увлечения у девочки!... Но Ньюта к тому времени уже научилась уплывать как рыбка: при малейшем напряжении просто ускользала из дому, бесшумно прикрывая за собой дверь. Пропадала по многу часов неизвестно где. На все вопросы молчала» [57, с. 145]. Точно не замечает большей части происходящего - у нее особые отношения с миром. Но порой она выкрикивает неизвестно откуда явившееся пророчество. Так, в цирковом училище предсказала гибель сокурсницы: «В зеркале отражалась дверь дамской комнаты. Вот она приоткрылась... В следующее мгновение, растянутое, как орудий от дикой боли рот, она увидела в проеме двери повешенную Элену, что болталась в лонжевой петле и смотрела на Анну стеклянными багровыми глазами на изумленном мертвом лице...» [57, с. 340]. А в раннем детстве предсказала смерть няньки Полины на операционном столе: «Не любимая! Не Полина! Не

вернется! ... Девочка молча, удивленно и слегка беспомощно переводила взгляд с отца на Машу. Она будто силилась и не могла им объяснить очевидное, что не нуждалось в доказательствах, в чем она уж никак не была виновата и чего они не могли или не хотели понять» [57, с. 71]. Одновременно ей свойственно и презрение к Высшему: «Нет, Ты не впутаешь меня!.. Проклятье!!! Ты мною не развлечешься!..» [57, с. 341].

Все в романе сосредоточено на разгадке тайны Анны, ее мистической связи с зеркалами, которые позволяют ей видеть прошлое и настоящее, знать будущее. Дина Рубина показала, как дитя постепенно открывает свою инаковость, свое всеведение о будущем и постепенно понимает, что окружающие ее любимые и любящие люди этим знанием не обладают, и потому относятся к приемной дочери с затаенным страхом, с недоверием и даже боятся ее: «Машу мучил страх за девочку, за будущее, а главное, мучило постыдное, глубоко упрямое: не только Толе, она и себе не признавалась, что боится ее самой, своей маленькой дочки... Боится?! - и внутри себя впервые отчужденно произнесла: Анны... Анны, которая о неотвратимости знает заранее, чувствует ее, спокойно плывет ей навстречу... И значит, как-то принадлежит неведомой высшей силе, при мысли о которой Маше хочется сжаться» [57, с. 76]. Рубину интересует не сам дар, а то, как тяжело одаренному человеку жить в мире обыкновенных людей.

Все повествование проходит при магическом воздействии зеркал, зеркало служит метафорой перехода из мира живых в мир мертвых, в нем может появиться то, чего Анна вовсе не ожидает увидеть. Анна пытается предостеречь героев от того, что уготовано им судьбой, но никто не внимает ее предостережениям. А когда напрогноченное сбывается, Анну обвиняют в колдовстве, и пытается убить Женева. Анна бежит от своего дара, погружается в суету циркового быта, в каскадерские страсти, только бы не услышать от близких вопрос, только бы не увидеть в зеркале ответ, только бы смешаться с этими людьми, стать как все. Зеркала - вещь таинственная. Аня видит в них свое. Умершую маму, скорое будущее, притягательное

дивное место. Но дар ее тяжел: «Ее все чаще мучили головные боли, донимал шум в ушах. <...> В юности она умела отсекал в себе чужие голоса, отвести звуковую тучу над головой, мысленно протереть зеркала... <...> Она выстраивала зеркальный коридор, по которому устремлялась, стараясь проскочить загруженные зоны... Легче всего было в дороге - на мотоцикле, в машине, поездах... в самолетах» [57, с. 375].

Изображения, появляющиеся в зеркале, становятся источником страха и тоски: «Теперь она ежеминутно чувствовала - за ней следят с насмешливым любованием: нут-ка, вот тебе картинка, глянь - эка заваруха?.. Побежи-побежи... дай полюбоваться, человечек... дай потешиться на твои метания, на усилья твоей бессмертной - хэ! - души...» [57, с. 206]. Анна пытается противостоять этим силам: «Нет! Ты можешь убить меня, сказала она беззвучно этой непостижимой чудовищной силе, можешь сломать меня, раскрошить на кусочки. Можешь в пыль меня стереть. Но и только...» [57, с. 206]. Хрупкий мостик, соединяющий Анну с людьми, поддерживается только любовью к фаготисту Сене и учителю оптических иллюзий Элиэзеру.

Вся ее жизнь написана шифром да Винчи - гения эпохи Возрождения. Любое событие Анне нужно зафиксировать, перелицевать под себя и только потом «уложить» на полочку сознания в понятной только ей одной последовательности.

Анна решает пойти навстречу с Неизвестным, так богато ее одарившим, чтобы поймать в ловушку свой страх перед зеркалом, чтобы не стать жертвой внезапных и неожиданных эффектов. Она овладевает искусством оптических игр и создает спектакли оптических иллюзий. В Чикаго, в «Аудиториум-Театре» она поставила ошеломительный номер - «Огненное кольцо», с тонированными зеркалами, изготовленными в форме тонкого обруча. В совершенно темном зале на сцене появлялась танцовщица с одинокой свечой в руке. Затем она взбегала на черный помост, где стоял уже этот аппарат: «В это время со всех трех сторон вокруг нее медленно опускались зеркала, замыкая ее в ловушку. И когда к устью зеркала-конуса

танцовщица подносила свечу, все зеркальное кольцо, дополнительно отразившись в окружающих зеркалах, вспыхивало яростным огнем! Она быстро вращала свечой, и по кольцу бежали огненные волны, превращаясь в бешенную пляску огня» [57, с. 309]. И так она металась на помосте - тонкая фигурка в огненном кольце, то есть в свете единственной свечи, хитро отраженной в зеркалах, - билась среди зеркал, не в силах выбраться из горящего круга. «Это была исступленная борьба не на жизнь, а на смерть. Ошалевшее пламя плясало вокруг танцовщицы, переплавляя ее отчаяние в языческое торжество, даже безумие, которое нарастало и нарастало, и в какой-то момент становилось непереносимым: сдавливало голову, било по глазам...» [57, с. 310]. В конце концов зеркала поднимались и уплывали вверх, музыка стихала... И в крошечной тьме, в тишине, «на черном помосте жизни оставалась одинокая женщина с тусклым огоньком измученной души в собственной руке» [57, с. 310]. Со временем Анна стала одним из немногих специалистов в области разработки аттракционов, иллюзионов и фокусов.

Но от судьбы не уйдешь. Но даже трагический финал у Дины Рубиной легок и загадочен. «Ну что ж, сказала она себе. Села на мотоцикл, вывела его со стоянки и, разогнав до предельной скорости, на середине моста Картье вздернула на дыбы и, вылетев поверх ограды, понеслась по зеркальному коридору между черными, сверкающими огнями заливом Святого Лаврентия и черным заливом золотого салютного неба...» [57, с. 313].

Психологический и событийный «зеркальный» тип сюжета выстраивается и «проясняется» постепенно. Полная событийная картина книги проявляется вместе с последним ее абзацем.

Само название романа готовит читателя к тому, что ему придется столкнуться с загадками, поскольку именно с тайнами ассоциируется имя легендарного учёного эпохи Возрождения Леонардо да Винчи. В аннотации дается весьма общее описание некой гениальной женщины, которую неведомый «он» называет ангелом, но во втором эпиграфе к книге читаем фразу из Спинозы: «Итак, пусть никто не ожидает, что мы будем что-нибудь

говорить об ангелах» [57, с. 4]. Это заставляет читателя задуматься.

В романе описывается детство, юность и зрелость героини. Повествование ведется нелинейно, но это дает возможность проследить жизнь героини глазами сквозных персонажей в закрученном времени романа.

Своеобразие повествования - это эпизоды из детства и в последних частях действия взрослой Анны, все от третьего лица. Но это - лишь малая часть книги. В основном жизнь главной героини восстанавливается читателем по воспоминаниям Володи и письмам Сени.

В романе всё неслучайно: и люди, и города, и события. Создается ощущение, что жизнь Анны - это калейдоскоп, детская игрушка: стекляшки одни и те же, а сочетаний, благодаря зеркалам, великое множество. Почти все, кто составляет окружение главной героини, каким-то образом знакомы друг с другом, бывали в одних и тех же местах.

Таким образом, жизнь главной героини романа Анна – это игра в пазл в зазеркалье.

В рассказе Д. Рубиной «Адам и Мирьям», внешние рамки которого ограничены изображением короткой встречи двух незнакомых женщин, хорошо ощущается, как долго длились мученические военные дни. Тяжкие страдания человека делали их еще более длительными. Трагический характер времени наложил свой отпечаток на внешность и сознание героини. Главная героиня говорит о себе: «За эти два года у нее выпали волосы, сошли ногти на руках, глаза гноились, она ведь света не видала совсем, а помирать никак не хотела...» [56, с. 247]. Ретроспективный взгляд в прошлое, игра автора в присутствие двух времен - военного и нынешнего, и соответственно двух точек зрения - непосредственного участника войны и нашего современника - проистекают из разных манер повествования - излагательной и изобразительной. Два временных пласта и объединяющая функция повествователя обусловлены общественной потребностью в осмыслении важнейших социально-политических и нравственно-психологических проблем современности в их ретроспекции и той роли, которую играет

человек в больших исторических событиях.

В рассказе «Все тот же сон!» автор не только описывает школьный спектакль, но и затрагивает извечные проблемы взаимоотношения полов: «Я был влюблен в тебя,- сказал он. Ради тебя я согласился играть Пимена». Здесь, всего в нескольких словах, описывается былая юношеская любовь, которая не имела продолжения из-за недосказанности и недопонимания.

Итак, в произведениях Д. Рубиной тема игры реализуется в нескольких вариантах: игра как исполнение музыкального произведения, игра как театрализованное представление, игра как мир зазеркалья, условности.

Игра, как вид театрального действия, представлена в романе Б. Акунина «Весь мир театр», где уже само название обозначает главную тему произведения – роли, которые играют люди в жизни и на сцене.

Роман Акунина посвящен очередному приключению Эраста Фандорина. Произведение начинается с осмысления героем своего возраста, как этапа, когда «уже пора делать выводы, но *еще можно* изменить свои планы» [2, с. 12]. Однако это субъективная точка зрения самого героя. На самом деле при кажущейся готовности Эраста Петровича к переменам менять свою жизнь даже ради Элизы он не намерен, поэтому соглашается на условия «любви с ограниченной ответственностью». В этом плане отчетлива связь между образом доктора Дорна и Э.П. Фандорина, которые не случайно оказываются ровесниками.

Тема игры в романе реализуется через систему смежных мотивов. Мотив болезни возникает в романе «Весь мир театр» и связан с Фандориным. Правда, она не физическая, а духовная: любовь как болезненная игра. Сам герой удивляется: «...кажется, я болен» [2, с. 44] и называет это состояние нелепостью, а потом и синонимом «легкомыслия» — «ребячеством», ведь себя он видит мужчиной, давно живущим на свете и многое повидавшим.

Мотив игры со времени прослеживается по отношению к другим героям. Бенефис Девяткина основан на определенном соединении дат, часов

и минут, а предостерегающие записи в «Скрижалях» создают ситуацию отсчета, проходящую через весь роман и выраженную в композиционной структуре: роман разбит на семь частей, количество глав в каждой части соответствует количеству «единиц», оставшихся до зловещего бенефиса.

В романе Акунина, напротив, ситуация несбывшихся желаний становится неотъемлемой частью комического — пародийной картины мира. Примадонна театра «Ноев ковчег» Элиза Луантэн надеется на роль Раневской, но Штерн поручает ей партию Ани, которую сам Чехов трактовал как «роль не из важных» [2, с. 272—274].

Фандорин попадает в нелепую ситуацию уже в первой главе романа: ожидая от московской полиции просьбы о помощи, герой перепутал О.Л. Книппер-Чехову с Ольгой Столыпиной. В результате прославленный сыщик вместо расследования исторического преступления вынужден распутывать театральные интриги.

Антипода Фандорина - актера Девяткина на страницах романа постоянно сопровождают неудачи, обманывающие его ожидания. Стремления героя к славе и любви постоянно пресекаются обстоятельствами или другими персонажами. Он надеется сыграть Лопухина в «Вишневом саде», однако Штерн отдает эту роль Смарагдову. Когда премьер погибает, замысел Девяткина вновь не осуществляется, потому что Фандорин внезапно приносит режиссеру другую пьесу, в которой «содействующему» достается роль Невидимого, ни разу не появляющегося на сцене. Он выполняет функции ассистента не только в пространстве театра, но и за его пределами: например, при Фандорине во время вторжения в дом Царькова. Когда Элиза рассказывает ему про хана Альтаирского, Девяткин надеется, что заступившись за неё и вновь сыграв роль преданного поклонника, сможет добиться благосклонности. Но его ожидания вновь не оправдываются, актриса отвечает: «Я сейчас нуждаюсь не в защитнике, а в помощнике» [2, с. 335]. Вместо любви известной примадонны, Девяткин получает беззаветную и тихую любовь Зои Дуровой, которая, как сообщает Штерн, до вступления в

труппу «Ноев ковчег» играла в цирке лилипутов и «препотешно представляла обезьянку» [2, с. 68]. Именно Зоя, явно воплощающая собой отсылку к типу «маленького человека», намекает на свое сходство с Девяткиным: «Маленьким человеком быть гораздо лучше, поверьте мне. Видите, какая я маленькая? И вы станьте таким же. Мы созданы друг для друга» [2, с. 383]. Действительно наравне с ней Девяткин постоянно оказывается в тени «великих» (Штерна, Луантэн, Фандорина), которые видят в нем только помощника, «прислугу за все». Даже в момент триумфа, когда Девяткин, наконец, организовывает свой зловещий бенефис, его планы вновь нарушаются: вместо 11 человек в зале театра оказывается двенадцать. И именно этот двенадцатый — Фандорин — мешает бенефицианту довести тщательно продуманную пьесу до конца. Надеясь стать высоким героем, Девяткин на деле так и остается «маленьким человеком».

Важнейшим мотивом, организующим повествовательную структуру романа, является мотив театра в жизни. Не зря произведение сопровождается пометой «театральный роман».

Традиционно эта тема связана с творчеством одного из крупнейших английских драматургов — У. Шекспиром. В романе именно инсценировка дуэли из «Гамлета» становится первым актом комедии, в которой преступник разыгрывает роль помощника Фандорина, а непосредственно перед началом зловещего бенефиса Регинина цитирует слова Корделии из пьесы «Король Лир».

В романе Акунина шекспировская трагедия не только цитируется, но и воспроизводится целая сцена. Девяткин устраивает дуэль в реквизитной, смазав одну из рапир ядом. Как и Лаэрт, Жорж проигрывает, но ему удается сбить сыщика со следа, превратив поражение в победу. Роль, которую выбирает себе Девяткин, так же связана с образом принца датского: он примеряет на себя маску «человека судьбы», к которому «сам рок взывает». Это своеобразная пьеса в пьесе, которую сочиняет и исполняет Жорж, точно так же, как принц датский разыгрывает сцену «мышеловки». Правда в

романе Акунина акценты смещены — в ловушку обмана попадает положительный герой, злодей же до самого конца сохраняет свою маску.

Если сопоставлять трактовку образа Гамлета в произведениях Шекспира и Акунина, то заметны существенные отличия. В трагедии английского драматурга принц датский — яркая индивидуальность, подобных которому нет среди других персонажей пьесы. Девяткин создает свой образ, стремясь стать похожим на Гамлета в шекспировском понимании. Жорж разыгрывает свой спектакль, в финале превознося себя над всеми. Но, как он сам заявляет, каждый актер в труппе Штерна хочет быть номером первым. На самом деле Девяткин лишь один из многих, маленький человек, охваченный маниакальной идеей собственного величия. Желаемая картина мира для этого героя сводится к высокой трагедии Шекспира, действительная — к трагикомедии Чехова.

В целом можно сказать, что театрализованность бытия в романе Акунина доведена до абсолюта. Роман «Весь мир театр» демонстрирует принципиально ситуацию, где театр заменяет реальную жизнь, сами герои отрицают сферу истинных чувств, выбирая себе роль.

Театрализованность жизни, когда каждый вынужден носить ту или иную маску, неизбежно приводит к лицемерию и пошлости. В своих рассказах Чехов беспощадно обличал бездуховность обывательского существования. Мотив пошлости входит и в драматургические произведения.

Актеры труппы «Ноев ковчег» в этом плане мало отличаются от героев, например «Чайки» Чехова: Луантэн идет по стопам Аркадиной, Девяткин — по пути Треплева. Клубника и Ловчилин оказываются шпионами. Мефистов одновременно страшен и смешон в своей ненависти к красоте, Лисицкая — в тяге к интригам и скандалам.

С темой игры связан мотив денег. При создании образов Шустрова и Штерна Акунин эту идею заимствует у Чехова. Для обоих главная ценность в жизни — размер дохода. При этом жизнь человеческая оказывается на втором плане. Так, например, Шустров благодарит Девяткина за помощь

Элизе: «Вы молодец, спасли нас от больших убытков» [2, с. 64], а Штерн отнюдь не огорчен серией смертей, поскольку они приносят его театру известность, а значит и доход.

Частной реализацией мотива денег в романе становится мотив золота, который связан с театральной средой и образом Элизы Луантэн. Символичен эпизод с позолоченной розой, которую капиталист Шустров дарит героине. Она олицетворяет собой прибыльное и броское, но мертвое массовое искусство, лишенное духовной наполненности. Золото в романе Акунина связано с торжественностью, блеском, славой. Это то, что выделяет среди других. Так волосы Элизы «переливались, словно золотой шлем», в её комнате «было много блестящего — бронза, позолота, лак — и всё это мерцало, играло бликами» [2, с. 326], а брак с Шустровым героиня пафосно называет золотой клеткой. Кроме того, золото оказывается показателем театрального действия: позолоченные спинки кресел на премьере «Бедной Лизы», Маса на сцене сравнивается с золотым Буддой, золотые часы Фандорина, якобы забытые им в реквизитной, становятся поводом к театральной дуэли.

Подводя итог, можно сказать, что с темой игры связана целая система мотивов, которые мы рассмотрели, тесно взаимосвязаны друг с другом, один мотив дополняет и объясняет другой, и в свою очередь, дает возможность полностью раскрыть тему игры. В своем романе Б. Акунин усугубляет атмосферу иллюзорности человеческих начинаний, показывает вневременную двойственность устремлений. Б. Акунин описывает атмосферу театрализованной жизни, где царит культ славы и внешнего блеска. Однако пошлость такого бытия его герои не осознают, театр в романе Б. Акунина всегда остается театром.

Таким образом, тема игры в творчестве современных писателей таких, как В. Маканин, Д. Рубина и Б. Акунин, представлена в нескольких вариантах: ролевая игра в войну, игра на музыкальном инструменте, игра в условность жизни, жизнь как игра-пазл в ирреальном мире, театрализованная

игра на сцене. Но основная мысль, которая прослеживается в проанализированных нами произведениях, заключается в следующем: все мы в реальной жизни играем роли, носим маски, то есть жизнь – театр, а люди – актеры. Эта мысль не нова и в этом наши писатели-современники следуют за У. Шекспиром, Ф. Шиллером, классиками русской литературы 19 века: Ф.Достоевским, Л.Толстым, А.Чеховым, популярными писателями второй половины 20 века – Ю. Бондаревым, В. Маканин, Д. Рубина, Б. Акунин и др. современные писатели, с одной стороны, следуют уже имеющимся традициям в освещении темы игры, с другой стороны, вносят новое оригинальное, соответствующее духу сегодняшнего времени, в трактовку этой вечной темы мировой литературы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В классической философии и эстетике категория игры попадает в центр научного интереса. Она приобретает разные трактовки и интерпретации, но в основном, преобладает эстетическая направленность, ориентация на творчество, искусство.

Мыслительная культура классики была пронизана оптимистическим чувством присутствия естественного порядка, причем рационально постижимого в познании. Игру классики относят к миру непознаваемому.

В творчестве классиков – И. Канта и Г. Гегеля – игра трактуется как нечто незначительное, как «недостойная научного изучения». Хотя именно через игру И. Кант определяет и выстраивает иерархию всех жанров искусства. Г. Гегель также определяет игру как просто «приятную», относя ее к неутилитарному использованию – «для развлечения».

Романтики, в частности Ф. Шлегель и Ф.В. Шеллинг, выражали понятие игры через другие акценты: это всегда крайняя субъективность, иногда бессознательность творчества; уход в иной, свой мир; асоциальность; особо оговаривается свобода как фундамент существования человека вообще. У Шеллинга по принципу построения искусства создается универсум. Это уже игра на «космическом» уровне. С помощью игры можно познать творчество и искусство.

В понимании Хёйзинги игра - всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования. Она распространяется буквально на все, но и после предпринятой попытки глубоко охарактеризовать феномен игры, предметом интереса автора остается игра как основа и фактор культуры.

Э. Берн выдвигает концепцию существования множества форматов игры, так как вся жизнь человека заполнена играми, в которые он играет в соответствии со своим жизненным сценарием. Игра помогает извлечь заложенное в человеке живое творческое начало, и превращение разных

проблемных жизненных ситуаций в игру может стать действенной формой искоренения многих недостатков.

Современные писатели большое внимание уделяют теме игры.

Герои романа Ю. Бондарева «Берег» играют свои роли, не всегда понимая, где нужно снять маску, стать самим собой, насколько игровая маска заменяет собственное Я.

В следующем романе писателя - «Выбор» - тема игры реализуется через мироощущение главного героя – Васильева, который только в конце произведения снимает маску и видит, что мир, в котором он жил, был игрушечным, нереальным и даже условным.

В третьем романе Ю. Бондарева, который так и называется "Игра", герой не живёт настоящей жизнью, а играет роль интеллигентного человека, "великого режиссера".

Традиции Ю. Бондарева в раскрытии темы игры продолжают и писатели 1990-2000 гг.

Так, В. Маканин в своем рассказе «Кавказский пленник» представляет войну всего лишь ролевой игрой, где ужас войны - условность, декорация. В военной игре рассказа есть свои правила, которые нельзя нарушать, иначе можешь заработать штрафное очко, и играют в эту игру все добровольно.

В произведениях Д. Рубиной тема игры реализуется в нескольких вариантах: игра как исполнение музыкального произведения, игра как театрализованное представление, игра как мир зазеркалья, условности. Особо ярко все эти игровые направления высвечены в романе «Почерк Леонардо», где жизнь главной героини Анны представляет собой пазл из реального и условного нереального зазеркалья.

В романе Б. Акунина «Весь мир театр» тема игры реализуется при помощи вспомогательных мотивов, которые тесно взаимосвязаны друг с другом, один мотив дополняет и объясняет другой, и в свою очередь, дает возможность полностью раскрыть основную тему. Б. Акунин описывает

атмосферу театрализованной жизни, где царит культ славы и внешнего блеска.

Таким образом, тема игры в творчестве современных писателей таких, как Ю. Бондарев, В. Маканин, Д. Рубина и Б. Акунин, представлена в нескольких вариантах: ролевая игра в войну, игра на музыкальном инструменте, игра в условность жизни, жизнь как игра-пазл в ирреальном мире, мир - театр.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агеносов, В. Художественный мир философских романов Ю. Бондарева [Текст]/ В. Агеносов. // Советская литература и воспитание общественно активной личности. Межвуз. сб. науч. тр. – М., 1988.
2. Акунин, Б. Весь мир театр [Текст]/ Б. Акунин. - М.: «Захаров», 2010. 480 с.
3. Арбузова, О.И. Мотивный комплекс романа Б. Акунина «Весь мир театр» в сопоставлении с пьесой А.П. Чехова «Чайка» [Текст]/ О.И. Арбузова// Вопросы литературы. - 2013. - № 2.
4. Бавильский, Д. Зоны мерцания: сухие грозы о рассказе Маканина В. "Кавказский пленный" и войне как предмете изображения [Текст]/ Д. Бавильский // Независимая газета. - 2 ноября. - 1995.
5. Басинский, П. Штиль в стакане воды. Борис Акунин: pro et contra [Текст]/ П. Басинский// Литературная газета. - № 21 (5834). - 2001. - 23—29 мая.
6. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы [Текст]/ Э. Берн. – СПб.-М.: Университетская книга, АСТ, 1997 - 400 с.
7. Блинов, А.Л. Семантика и теория игр [Текст]/ А.Л. Блинов. - Новосибирск: «Наука», Сибирское отделение, 1983. - 129с.
8. Богин, Г.И. Пространство смыслов как игровой потенциал [Текст]/ Г.И. Богин // Философия языка: в границах и вне границ. - Х.: Око, 1999. - Т.3-4. - С. 225-254.
9. Бондарев Юрий Васильевич. – Режим доступа: http://www.biograph.ru/bank/bondarev_uv.htm
10. Бондарев Юрий Васильевич. – Режим доступа: http://www.cbs-orisk.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=568&Itemid=17

- 11.Бондарев, Ю. Записки по поводу...(Размышления русского писателя Ю. Бондарева о современном развитии литературного процесса) [Текст]/ Ю. Бондарев // Молодая гвардия. – 1992. - №10. – С. 3-35.
- 12.Бондарев, Ю. Мир спасет слово [Текст] /беседовала В. Оберемко // Аргументы и факты. – 2006. – № 18.
- 13.Бондарев, Ю. Собрание сочинений в 8 т. [Текст]/ Ю. Бондарев. – М.: Голос, 1996.
- 14.Будни и эпос войны (Заметки о прозе Ю. Бондарева) [Текст]// Леонов Б. Духовный арсенал народа. – М., 1982. – С. 122-137.
- 15.Бурвикова, Н.Д., Костомаров, В.Г. Особенности понимания современного русского текста [Текст] / Н.Д. Бурвикова, В.Г. Костомаров // Русистика: лингвистическая парадигма конца XX века. Сб. в честь профессора С.Г. Ильенко. - СПб., 1998.
- 16.Бурова, О. Общение с вещью: пространство игры [Текст]/ О. Бурова // Философия языка: в границах и вне границ. -Х.: Око, 1999. Т.3-4. - С. 181-195.
- 17.Ванслов, В.В. Эстетика романтизма [Текст]/ В.В. Ванслов. - М., Искусство, 1966.
- 18.Вахитова, Т.М. О творчестве Юрия Бондарева [Текст]/ Т.М. Вахитова// Литература в школе. – 2005. - №6. – С. 2.
- 19.Гаспаров, Б. М. литературные лейтмотивы: очерки по русской литературе XX века [Текст]/ Б.М. Гаспаров. - М., 1994. 304 с.
- 20.Гегель, Г.В.Г. Эстетика. В 2-х тт./ Г.В.Г. Гегель [Текст]. - СПб.: Наука, 1998. – 622 с.
- 21.Генис, А. Прикосновение Мидаса. Маканин В.: Взгляд из 1990 года [Текст] / А. Генис//Литературное обозрение . – 1990. - № 9.
- 22.Гессе, Г. Избранное [Текст]/ Г. Гессе. - М.: Радуга, 1991. 537 с.
- 23.Гневнова, Л. Изучение повести Д. Рубиной «Высокая вода венецианцев» на уроке внеклассного чтения в 11-м классе [Текст] / Л. Гневнова// Литература. – 2005. - №2.

24. Горбунова, Е.Н. Юрий Бондарев: очерк творчества [Текст] / Е.Н. Горбунова. - М.: Советская Россия, 1989. - 430 с.
25. Дмитриев, Д. Несерьезный писатель [Текст]/ Д. Дмитриев // Знамя. - 2002. - №3. - С. 218-220.
26. Ершов, Л. Судьба и право на выбор: (О романах Ю. Бондарева) [Текст]/ Л. Ершов // Ради жизни на земле. – Л.: Худож. лит., 1986. – С.30-56.
27. Есин, А.Б. Принципы и приемы анализа литературного произведения [Текст]/ А.Б. Есин. - М., 1998.
28. Иванова, Н. Случай Маканина [Текст] / Н. Иванова// Знамя. – 1997. - №4.
29. Игнатова, Е. О художественном своеобразии романа Ю. Бондарева «Выбор» [Текст]/ Е. Игнатова// Сб. науч. трудов. – Алма-Ата, 1985.
30. Иличевский, А. В цыганском зеркале [Текст] / А. Иличевский // Книжное обозрение. - 2007. - №39. - С.5.
31. Иличевский, А. Дина Рубина [Текст]/ А. Иличевский // Книжное обозрение. - 2007. - №46. - С.5.
32. Ильин, А. Особенности поэтики романа Ю. Бондарева «Выбор» [Текст]/ А. Ильин// Материалы 5-й науч. меж вуз. конференции. 1985 г. – Томск, 1987.
33. Исупов, К.Г. Игра в литературном творчестве и произведении. Дисс. к.ф.н. [Текст]/ К.Г. Исупов. - Донецк, 1975. 194 с.
34. Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры [Текст]/ Р. Кайуа. - М., 2007. 304 с.
35. Кант, И. Критика способности суждения. Пер. с нем. [Текст]/ И. Кант. – М.: Искусство, 1994. – 367с.
36. Крутоус, В.П. Родословная красоты. Прекрасное и целесообразность [Текст]/ В.П. Крутоус. - М.: Искусство, 1988.
37. Ланщикова, А.В. Еще раз о романе Ю.Бондарева «Игра» [Текст]/ Ланщикова А.П. Ищу собеседника: О прозе 70-80-х годов. – М., 1988. 347 с.

38. Лейдерман, Н., М. Липовецкий. Современная русская литература: В 3-х кн. Учеб. пособие. [Текст]/ Н. Лейдерман, М. Липовецкий. – М., 2001.
39. Лейдерман, Н.Л., Липовецкий М.Н. Современная русская литература: 1850-1890-е годы: В 2т. –Т.2: 1968-1990 [Текст]/ Н.Л. Лейдерман, М.Н. Липовецкий. - М: Издательский центр "Академия", 2003.
40. Лосев, А.Ф. Ирония античная и романтическая [Текст]/А.Ф. Лосев// Эстетика и искусство. - М.: Наука, 1966. 312 с.
41. Маканин, В.С. Отставший. Повести и рассказы [Текст]/В.С. Маканин. – М.: Художественная литература, 1988.
42. Малый энциклопедический словарь: В 4т. Репринтное воспроизведение издания Брокгауза-Ефрона [Текст]. - М.: ТЕРРА, 1997.
43. Мегентесов, С. Игра: условие *sine qua pop?* (Философия одной словарной статьи) [Текст]/ С. Мегентесов // Философия языка: в границах и вне границ. - Х.: Око, 1999. - Т.3-4. -С. 144-158.
44. Минералов, Ю.И. История русской литературы 90-е годы XX века [Текст] / Ю.И. Минералов. – М., 2002.
45. Немзер, А.С. Замечательное десятилетие. О русской прозе 90-х годов. [Текст]/ А.С. Немзер // Новый мир. - 2000. - №1.
46. Никитина, Т.Г. Словарь молодежного сленга: (Материалы 1980-2000 г.) [Текст]. - СПб.: Фолио-Пресс, 2003. - 704 с.
47. Новейший философский словарь. [Текст] / Сост. А. А. Грицанов. – Мн.: Изд. В. М. Скакун, 1998. – 896 с.
48. Новодворская, В. Проигранный мир: [о творчестве писателя Юрия Бондарева] [Текст] / В. Новодворская // Новое время. - 2009. - № 9 (105). - С. 64.
49. Ортега-и-Гассет, Х. Дегуманизация искусства/Х. Ортега-и-Гассет [Текст] // Самосознание европейской культуры XX века: Мыслители и писатели Запада о месте культуры в современном обществе. - М.: Политиздат, 1991. 366 с.

50. Павловский, А. Художник и мир: (О романе Ю.Бондарева «Игра») [Текст]. / А. Павловский // Звезда. – 1985. - № 12. – С.189.
51. Пимкина, А.А. Принцип игры в творчестве В. В. Набокова. Автореферат. к.ф.н. [Текст]/ А.А. Пимкина. - МПГУ, 1999. 25 с.
52. Полковникова, Н.В. Мотив игры в повести Н.Д. Ахшарумова «Двойник» [Текст]/ Н.В. Полковникова// Филологические науки. – 2012. - № 27. – с. 368-372.
53. Попов, Ю. Статья, предваряющая двухтомное собрание сочинений Ф. Шлегеля [Текст]/ Ю. Попов. – М., 1988. с. 15.
54. Роднянская, И. Сюжет тревоги. Маканин В. Под знаком новой "жестокости" [Текст]/ И. Роднянская // Новый мир. – 1997. - №4.
55. Рубина, Д. О романе «Почерк Леонардо» [Текст]/ Д. Рубина// Time Out Москва №19 / 19 - 25 мая 2008.
56. Рубина, Д.И. Двойная фамилия: Повести, рассказы [Текст]/ Д.И. Рубина. - М.: Советский писатель, 1990.
57. Рубина, Д.И. Почерк Леонардо [Текст]/ Д.И. Рубина. – М.: Эксмо, 2008.
58. Сватко, Ю. Великое Безразличное (введение в философию игры) [Текст]/ Ю. Сватко // Философия языка: в границах и вне границ. - Х.: Око, 1999. - Т.3-4. - С. 33-45.
59. Сильвестров, Д.В. Предупреждение. Текст повествования в контексте игры [Текст] / Д.В. Сильвестров// Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. - М.: Прогресс-Традиция, 1997.-С.9-18.
60. Степанян, К.А. Голос, летящий в купол (о прозе Маканина) [Текст]/ К.А. Степанян // Вопросы литературы – 1988. - № 2 - с. 206.
61. Сушилина, И.К. Современный литературный процесс в России: Учебное пособие [Текст] /И.К. Сушилина. - М, 2001.
62. Токмаков, В.Н .В.С. Маканин: Писатели рано или поздно станут одиночками. [Текст]/ В.Н. Токмаков, интернет журнал Ликбез: <http://www.lik-bez.ru/>. – 2009.

63. Трофименков, М. Дело Акунина [Текст]/ Трофименков// Новая русская книга. - 2000. - № 4.
64. Филиппова, М. Нравственно-философские искания героев трилогии Ю. Бондарева («Берег», «Выбор», «Игра»). Дисс. ... степ. канд. филол. наук [Текст]/ М. Филиппова. – М., 1990.
65. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры [Текст]/ Й Хёйзенга. - М.: Прогресс -Традиция, 1997. 416 с.
66. Черняк, М.А. Феномен массовой литературы XX века [Текст]/ М.А. Черняк. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И.Герцена, 2005.
67. Чудинова, Е. Смерть Статуи Ахиллеса. Критика творчества Б. Акунина [Текст]/ Е. Чудинова. – Режим доступа: http://www.chudinova.com.ru/id14_8.html
68. Шафранская, Э.Ф. Дина Рубина: продолжение чеховских традиций [Текст] / Э.Ф. Шафранская// Русская словесность. - 2003. - №7. - С.70-72.
69. Шлегель, Ф.Собрание сочинений в 2-х тт. [Текст]/ Ф. Шлегель. – М., 1988.
70. Эльконин, Д.Б. Психология игры. 2-е изд. [Текст]/ Д.Б. Эльконин. - М.: Гумаинт. изд. центр ВЛА-ДОС, 1999.-360 с.