

УДК 821.161.1

## ИГРА КАК МОТИВ И КОМПОЗИЦИОННЫЙ ПРИНЦИП В ПОВЕСТИ В.С. МАКАНИНА «ОТДУШИНА»

Гун Ц.Ц.

В статье анализируется художественная роль игры в повести В.С. Маканина «Отдушина». Игра в повести характеризуется полифункциональностью и многомерностью. Она рассматривается не только как шахматный поединок, но и как форма взаимоотношений героев. Мотив игры становится смыслообразующим и сюжетообразующим в повести, реализуясь как на уровне содержания, так и на уровне формы. Игра воспринимается автором как художественный приём, а также выполняет композиционную роль, в результате чего автор одновременно играет и с персонажами, и с читателем. Кроме того, с помощью языковой игры и метафоры в заглавии автор создаёт эффект загадки. Авторское сознание выражается в выстраивании внутритекстовых семантических связей.

**Ключевые слова:** Маканин, отдушина, шахматная игра, игровой принцип, языковая игра, авторское сознание.

## THE GAME AS A MOTIVE AND COMPOSITIONAL PRINCIPLE IN V.S. MAKANIN'S STORY "OUTLET"

Gong Q.Q.

This article analyzes the role of game in V.S. Makanin's prose *Outlet*. The game in the story is characterized by multifunctionality and multidimensionality. It is viewed not only in the literal sense (chess game), but also as a form of mutual relationship between heroes. The story unfolds around the motive of the game. The game principle in the text of performs structure-forming functions both at the content level and at the level of form. The game is perceived by the author as a technique, performing a compositional role. As a result, Makanin simultaneously plays both with characters, as well as with the reader. In addition, using the language game and metaphor in the title, the author creates the effect of riddles. Author's consciousness is expressed in the alignment of intramural semantic links.

**Keywords:** Makanin, outlet, chess game, game principle, language game, author's consciousness.

Проза В.С. Маканина носит интеллектуальный характер, отличается определенной эlegantностью и тонкостью. Одной из важных особенностей прозы Маканина является то, что она нередко воспринимается читателем как интеллектуальный лабиринт. Это обусловлено разными причинами, но одну из них следует искать в том, что его отношения с читателем нередко строятся по законам игры. И это не только игра со словом или фактом. Читатель, как и маканинские персонажи, может стать участником разработанных автором интеллектуальных сюжетных квестов.

Одним из самых ярких примеров использования Маканиным игрового принципа в прозе является повесть «Отдушина» (1989): в этом произведении все, от начала до конца, от заглавия к финалу, от описания персонажей до изображения их конфликта, напоминает по своему построению шахматную игру. Такую параллель мы проводим не случайно: шахматы являются первой любовью и страстью Маканина. Выступая перед зрителями в передаче «Линия жизни» на телеканале «Культура», писатель отмечал, что «серьёзно увлёкся шахма-

тами в школе, был достаточно сильным игроком» [12]. Он высоко ценил магию шахматной игры, которая отражает процесс размышления. В одном из интервью он отмечает: «<...>я хорошо считаю ходы. Когда я пишу повести или роман, всегда знаю, играю белыми или черными. Белая партия динамична, энергична, но поверхностна. Мне кажется, что самым интересным является играть чёрными, когда с темой я мало знаком. Когда я играю черными, как будто ступаю в тёмный лес, это даёт мне ощущение творчества по какому-то более высокому счёту. Я не спешу, пишу постепенно, как хочу» [12]. В последовательности ходов шахматной игры воплощается авторская логика.

Понятие «игра» в повести характеризуется многомерностью. С одной стороны, противостояние Михайлова и Стрепетова напоминает шахматное состязание, в котором один постепенно выживает другого с помощью хорошо продуманной стратегии. С другой стороны, оба героя относятся к любви Алевтины играючи, это для них только «отдушина» и ничего более. И даже сама формулировка хождения Михайлова и Стрепетова на квартиру к Алевтине

наталкивает на ассоциацию с шахматными фигурами, которыми «ходят» игроки.

В процессе соперничества, делая ход в отношениях с избранницей, Михайлов и Стрепетов используют разные стратегии по очереди. В начале борьбы они просто приходят к Алевтине, сидят и смотрят, ждут, кому она отдаст предпочтение. Героиня становится своего рода воплощением спортивной удачи, фортуны, которая меняет свою благосклонность по отношению к игрокам.

В начале повести Михайлов встречается с Алевтиной. Между ними возникает чувство, и в этот момент по воле автора в их отношения вмешивается Стрепетов. Он, красивый и умный, принадлежит к числу мужчин, которые нравятся героине. Кроме того, их объединяют общие интересы. Все это приводит к тому, что на первом этапе начавшегося поединка Стрепетов побеждает. На первый взгляд, Михайлов отдает инициативу, на самом же деле он ищет новую стратегию борьбы со Стрепетовым, чтобы вернуть героиню.

Когда Алевтина теряет интерес к Стрепетову, Михайлов как бы перехватывает инициативу, проявляя активность в поединке: преподносит ей подарок, помогает найти надёжного врача. Все действия Михайлова способствуют пробуждению в Алевтине привязанности к нему. Он стремится удержать завоеванную позицию и, находясь рядом с героиней, постоянно проявляет заботу о ней. Когда Алевтину начинает тяготить его присутствие, он меняет тактику: отправляя ей с рабочими изящный шкафчик, сам заходит к ней уже по поводу мебели, спокойный, деловитый, даже не намекая на личные отношения. Алевтине нравится новая форма его поведения.

Михайлов продумывает все до мелочей. Он проявляет подчеркнутую заботу об Алевтине, может вспомнить о значимых для нее бытовых мелочах: ремонте магнитофона, сменах старых блоков, чистке и смазывании мотора, отыскании книги Мопассана. Однако в его поступках слишком отчетливо проявляется рациональность процесса игры. «Стихами можно отблагодарить на слишком короткое время, и, когда стихи раз от разу потеряют смысл и значение подарка, она попадет в некое подобие зависимости от Михайлова» [3, с. 35].

Михайлов не только соперничает со Стре-

петовым, но и играет с Алевтиной, их отношения рассматриваются им как игра. «И возвращается чувство; удивительно, но еще удивительнее, как оно возвращается; сначала скрытые подарки и ненавязчивые услуги — это только ход, довольно точный и продуманный ход, из тех рычагов, какими Михайлов поднимает себя в глазах Алевтины» [3, с. 37]. Продумывая стратегию игры, Михайлов получает видимое преимущество перед Стрепетовым, практически побеждает его. И здесь фортуна неожиданно отворачивается от него. Автор предусмотрел новый поворот в противостоянии героев.

Сначала в логически выстроенной, на первый взгляд, непробиваемой защите образуется брешь, причиной которой становится вмешательство иррационального начала. Герой неожиданно для себя оказывается во власти эмоций: «Но очень скоро Михайлов отмечает, что дарить радостно. Это любовь» [3, с. 37]. Прочность отвоеванных позиций перестала быть безусловной. И именно в тот момент, когда герой меньше всего был готов к дальнейшему продвижению в игре, так как необходимость ее продолжения оказалась под вопросом, бытовые обстоятельства заставили Михайлова добровольно уступить сопернику.

Его сыновья собрались поступать в университет на математический факультет, в связи с чем он должен был просить помощи у Стрепетова. Последний получает возможность идти в наступление, соперник дает ему своего рода карт-бланш, отступая ради своих сыновей. Это опять предоставит Стрепетову возможность возвратиться к Алевтине. Маканин подчеркивает, что оба противника продолжают строить отношения по законам игры. Их поединок близится к концу, а как свидетельствует практика шахматной игры, чем ближе партия к финалу, тем осторожнее становятся игроки: «Стрепетов, может быть, и рад, но, скорее всего, растерян. Он думает: а был ли тот разговор в машине, не померещилось ли, то есть не сам разговор, а смысл и значение его — были ли? Или же это какая-то психологическая накладка и самообман?.. Стрепетов спешно закуривает» [3, с. 47]. «Стрепетов осторожничает и дает себе возможность обратного хода» [3, с. 48]. В конце концов, когда Алевтины нет дома, Михайлов и Стрепетов заключают сделку. В результате Михайлов отказывается от борьбы, а Стрепетов получает возможность добиваться благосклонности избранницы, не тратя сил на борьбу

с соперником. Он победил, но и Михайлов не упустил свою выгоду, обеспечив своим детям поступление в университет, отказавшись от перспективы нравственного очищения души любовью. Продолжая проводить параллель с шахматной игрой, можно сказать, что происходит «размен» фигурами. Поистине проигравшей оказывается Алевтина, так как борьба за нее стала всего лишь игрой, завершившейся банальной сделкой.

Очевидно, что на уровне содержания игровое начало обнаруживается и в разработке сюжета, и в развитии мотива. Для художественного текста характерны ключевые знаки, которые обнаруживают себя в выражении авторского сознания и в выстраивании внутритекстовых семантических связей. Н.А. Николина считает, что «ключевые слова образуют синонимичные им единицы, слова, ассоциативно с ними связанные, наконец, однокоренные слова, повтор которых в том или ином контексте, как правило, не случаен» [6, с. 187]. В «Отдушине» слово *игра* повторяется 8 раз. Ассоциативно-смысловое поле слова «игра» становится ключевым элементом, определяющим поведение игроков в борьбе. Сквозь призму игры Маканин видит человека и окружающую его действительность, чему способствуют семантические параллели «игра-человек», «игра-жизнь», «игра-любовь». Для того чтобы глубоко понимать текст, надо включать в этот ряд ещё параллели и «игра-борьба». Нидерландский культуролог Й. Хейзинга, разрабатывая теорию игры в аспекте культурологии, подчеркивала, что в игре присутствует дух состязания, отвечающий потребностям человеческой природы, «которая постоянно стремится ввысь, неважно, будет ли эта высь земной славой и превосходством или победой над всем земным. Игра и есть та самая врожденная функция, благодаря которой человек осуществляет свое стремление» [10, с. 92].

Этот тезис отчасти иллюстрируется в повести Маканина. Во-первых, человек в художественном пространстве его произведения является объектом игры. Участники в этой любовной игре – поэтесса Алевтина, мебельщик Михайлов, математик Стрепетов. Поэтесса является целью и добычей мебельщика и математика. Платон отмечал связь между человеком и игрой, «человек <...> — это какая-то выдуманная игрушка богов, и по существу это стало наилучшим его назначением. Надо жить, играя

<...>. Что же это за игра? Жертвоприношения, песни, пляски, чтобы, играя, снискать милость богов и прожить согласно свойствам своей природы; ведь люди в большей своей части куклы и лишь немного причастны к истине» [7, с. 282-283]. М. Эпштейн отметил дуалистическую суть представления Платона: либо «надо жить, играя», либо «человек — всего лишь игрушка» [11, с. 272]. Алевтина бессильна перед этой экзистенциальной по своей сути игрой, она обречена на то, чтобы стать игрушкой.

Во-вторых, игра становится метафорой самой жизни. Для понимания специфики авторского сознания очень важной является характеристика, данная Алевтине: «Есть и понимание своих усилий: она старается быть «просто доброй бабой», и чтобы он отдыхал здесь от суеты и тщеты, и чтобы не мучился своей, скажем, судьбой, или женой, или чем там еще мучаются мужчины, не понимающие простой истины, что выше головы не прыгнешь и что в конце концов игра с жизнью, как и игра с женщиной, идет не на обман и не на итог, — мужчины этого знать не желают, но пусть хотя бы, бедняги, почувствуют» [3, с. 11]. В таком тексте игра отождествлена с жизнью, превращается в способ существования.

В-третьих, любовь - это также игра. И. Б. Роднянская в статье «Незнакомые знакомцы» упомянула о том, «что повесть «Отдушина» единственно понята её интерпретаторами как драма попоранной и проданной любви. Любовь является одним из самых волшебных, волнующих чувств, которое только может испытать человек» [8, с. 611]. В повести автор дает общую информацию об участниках игры, описывает внешность и личную жизнь трех персонажей. Поскольку Алевтина сначала познакомилась с Михайловым, то автор в начале повествования описывает отношения Михайлова и Алевтины, потом в них вмешивается Стрепетов.

Кроме того, игра отождествляется с борьбой двух игроков. Оппозиция «выиграть-проиграть» положена в основу шахматной игры, поскольку с самого начала она была не просто развлечением, а настоящим состязанием, в котором игрок оказывается либо победителем, либо проигравшим. Хейзинга отмечает, что «исход игры либо состязания важен лишь для тех, кто в качестве игрока или зрителя (на месте действия, по радио или как-то иначе) включается в игровую атмосферу и принимает правила игры» [10, с.

65]. Цель игры-соревнования заключается в результатах — выигрыш или проигрыш. Процесс такой игры доставляет удовольствие игрокам и читателям. Михайлов и Стрепетов ведут «борьбу за бабу». Каждый из них имеет свою цель и использует неопределенные стратегии, которые могут вести к выигрышу или проигрышу. Когда они развёртывают конкурентную борьбу, Алевтина как всякий человек делает выбор. По сути, она тоже проводит критический анализ, чтобы на его основе определить соответствующую стратегию поведения. «Она режиссирует весь процесс, она тянет нить, она мелькает спицами, она вяжет, как вязала ее прабабка теплые носки внуку <...> Алевтина сама вяжет роман, сама ставит точку и сама доставляет тебе горечь, не дожидаясь, пока ты вдруг уйдешь и доставишь горечь ей» [3, с. 31].

Игра воспринимается автором как важный композиционный элемент. В лекции о Ф.М. Достоевском В.В. Набоков даёт своё определение игры: «...обращаясь к художественному произведению, нельзя забыть, что искусство — божественная игра. Эти два элемента — божественность и игра — равноценны. Оно божественно, ибо именно оно приближает человека к Богу, делая из него истинного полноправного творца. При всём том искусство — игра, поскольку оно остаётся искусством лишь до тех пор, пока мы помним, что в конце концов это всего лишь вымысел, что актёров на сцене не убивают.» [4, с. 185]. Набоков отмечает связь между искусством и игрой. Искусство имеет игровую природу, и читатели или зрители наслаждаются искусством, а не переживают в процессе наслаждения.

Маканин не просто организует сюжетное действие по игровым принципам, но и хроно-топ произведения: пространство в повести строго локализовано, очерчено и напоминает шахматную доску, герои, как шахматные фигуры, не выходят за его границы. Герои принимают решения, но их независимость иллюзорна, они свободны лишь в рамках игры. Вне ее они не могут изменить свою жизнь, ибо не в силах отказаться от поединка.

Время тоже подчинено законам игры: шахматные часы включаются, отделяя один ход от другого. Маканин учитывает такие факторы, как игровое время, игровая позиция, динамика развития игры, психологическое воздействие игроков друг на друга. Все эти факторы влияют

на принятия игроками решения в шахматной партии с целью сохранения или развития собственной инициативы. И Михайлову, и Стрепетову отводится определенный промежуток времени для принятия решения: если стратегия следующего этапа не будет выбрана, герой рискует попасть в цейтнот. Например, «Михайлов пытается что-то переменить, звонит чаще или приходит к ней без звонка и внезапно («Случайно шел мимо — дай, думаю, найду»), но тем бесцеремоннее его вытесняют» [3, с. 31]. Автор наблюдает за своими персонажами, меняя условия игры. «А появившийся новенький — это Стрепетов. Нет, новенький был, и мелькнул, и как-то мгновенно исчез, а второй новенький — вот это уже математик. Михайлов видит вдруг, что теперь не его черед и час и что теперь в эту ее жизнь втягивается Стрепетов, приходит Стрепетов, звонит Стрепетов» [3, с. 30].

Цейтнот возникает в повести из-за нерационального использования времени игроками в ходе поединка. Возникновение цейтнотной ситуации связано с влиянием авторитета соперника. В шахматной игре каждый из противников вольно или невольно оказывает на соперника определенное психологическое давление. Они подробно изучили стиль, слабые и сильные стороны противника. В восприятии Михайлова Стрепетов, как игрок в шахматной партии, — сильный соперник «и машина своя, и красив пес, и времени свободного хоть засыпьясь» [3, с. 22]. В глазах же Стрепетова «Михайлов <...> туповатый и медлительный «мебельщик», делегата, начальничек с пузом <...> Дуб» [3, с. 24].

Действие развивается на двух уровнях, на одном из которых противостоят Михайлов и Стрепетов, другой же уровень, скрытый от читателя, всецело принадлежит автору, сознание которого порождает новые игровые стратегии: «теперь вот (и именно теперь) начинается то самое просиживание друг против друга с чашечками кофе в руках — и оба, и Стрепетов и Михайлов, так сказать, признаны и приняты, и это, вероятно, несколько нарушает обычную спланированность жизни Алевтины, но Алевтина неспланированность эту терпит. А время идет. Стрепетов все еще посмеивается, как посмеивается *старожил*, но и тут эволюция, математик заметно нервничает» [3, с. 35].

Автор одновременно играет и с персонажами, и с читателем. В прозе Маканина отно-

шения между автором и читателями логоцентричны, поэтому, возможно, они и превращаются в своеобразный интеллектуальный квест. С одной стороны, читатель должен понимать логику игры, развивающейся на его глазах. В повести Маканин отдаёт предпочтение повествованию от третьего лица и использованию не собственнo-прямой речи, что помогает ему дистанцироваться от героев. Читатель, как зритель, смотрит, как развёртывается борьба за Алевтину. С другой стороны, писатель сам ведёт свою партию в игре, меняя ее стратегию и создавая препятствия (барьеры) как для героев, так и для читателя. В начале повести Михайлов встречается с Алевтиной, между ними вроде бы возникает чувство. Пока читатель наблюдает развитие их любви, Маканин меняет структуру системы персонажей и включает в нее Стрепетова. Стрепетов — красивый и умный, принадлежит к числу мужчин, которые нравятся Алевтине. Поскольку у них общее хобби и общий язык, Стрепетов взял в борьбе верх над соперником. Михайлов, на первый взгляд, уступает, а на самом деле использует разные стратегии для борьбы со Стрепетовым и возвращения Алевтины. От хода к ходу герои то получают преимущество в игре, то его теряют. Но этот процесс зависит не только от них, но и от автора, помогающего каждому из них создать такую расстановку фигур на сюжетной доске, которая озадачивает соперника, заставляет его искать новые пути разрешения шахматной и жизненной задачи. И так продолжается до заключения сделки, разрушившей красоту и загадочность игры.

Герои, по сути, предадут игру как высокое искусство, опошляя ее меркантильностью. Но для автора мистическая сила игры безусловна. Он осознает, что власть человека на шахматной доске иллюзорна. Каждый шаг приближает противника к проигрышу, но этого шага он не может не совершить. Г.К. Каспаров в работе «Шахматы как модель жизни» отмечает бесконечные комбинационные возможности и варианты, которые заключены в игре: «Шахматную игру невозможно свести к полному перебору вариантов, в первую очередь из-за огромного количества возможностей, с которыми приходится иметь дело. Она в силу своей дискретной природы носит комбинаторный характер. Дерево вариантов ветвится в геометрической прогрессии. Уже через пять ходов после начала

игры могут возникнуть миллионы различных позиций» [2, с. 74-75]. В контексте художественной реальности шахматная комбинаторика может создавать в процессе развития действия эффект *deus ex machine*, но в маканинской повести этого не происходит благодаря тому, что автор остается верен выбранной повествовательной стратегии, прислушиваясь к пульсу игры и сохраняя логику поединка.

Автор, сознательно замедляя развитие действия и создавая иллюзию повседневной текучести жизни, поочередно погружает героев в бытовую реальность, таким образом, маркируя очередной переход хода. Поэтому важную роль в повести играет бытовая деталь. С ее помощью Маканин не просто конструирует реальный мир, но делает его осязаемым и зримым. Благодаря этому читатель получает возможность занять позицию зрителя, включается в игру. Таким способом писатель характеризует победу Михайлова, подчеркивая, что герой в квартире Алевтины «и ведет себя как старожил — просит кофе, прохаживается, привычно и со знанием роется на книжной полке. Тут он впервые понимает, что в известной мере живет в этой квартире: зачистил, браток, — у него любимые *свои* книжечки стихов, *своя* чашка, из которой он пьет кофе, и кресло, на которое он садится чаще, чем на другое, вроде бы тоже *свое*.» [3, с. 30].

Не менее важна в повести и языковая игра, проявляющаяся, например, как в использовании различных метафор, так и в варьировании синонимов или повторении однокоренных слов. Так, автор использует не только лексему игра, но и другие однокоренные слова, например, «играть»(1), «проиграл»(2), «выиграл»(2), «играющую»(1). Выстраивание антонимических отношений - «проиграл» / «выиграл» - помогает подчеркнуть противоположность разных состояний героев: «Михайлову плевать. Он не замечает пыли. Зато он замечает другое — Стрепетов проиграл <...> А Стрепетов, такой умный и такой неоцененный, поднимается и уходит. <...> Он спускается по лестнице и в сердцах повторяет: — Тупица выиграл... Тупица выиграл, а как?» [3, с. 37]. В приведённых контекстах лексема «выиграть» употребляется в значении «одержать верх», «победить в чем-нибудь» (в игре, споре, состязании), а «проиграть» обозначает «потерпеть неудачу в игре и состязании».

Состояние влюбленности, как и процесс игры, обладает магической силой, которая втягивает игроков в игру. Это отражается в повести на лексическом уровне. Например, глагол «тянуть» используется один раз, «тянет» - два раза, «втягивается» - два раза. Оба, Михайлов и Стрепетов, «втягиваются» в жизнь Алевтины.

Самым важным условием протекания игры является наличие времени, поэтому самую многочисленную группу составляют глаголы с фазисным значением. Временное значение здесь заложено в лексеме «сидеть» (3) и её однокоренных словах: «пересидит» (1), «сидит» (5), «сидят» (6), «посидеть», «высидит» (1), «просиживание» (1), «высиживание» (2), «высидел» (1), «садиться» (2), которые употреблены в процессе борьбы. С помощью глаголов «высидит» (1), «высидел» (1) и имен существительных «просиживание» (1), «высиживание» (2) обозначается временная протяженность игры. Особенно значимы лексемы «высидеть» и «просидеть». Если слово «просидеть» в контексте развития действия означает инициированное героями длительное проведение времени в доме героини в ожидании желаемого результата (являющееся частью стратегии игры каждого из них), то слово «высидеть» обозначает получение результата, то есть выигрыш в результате хода.

Игра в повести предстает не только как шахматный поединок, но и как «борьба за бабу», поэтому в повести используются и другие однокоренные слова, связанные с соперничеством за любовь, такие, как «ревнуешь» (2), «ревнуй» (1), «ревнует» (3), «осторожничает» (1), «настораживает» (1), «осторожность» (1). Более того, так как игра - это сложная интеллектуальная работа, автор подключает к характеристике процесса поединка словосочетания, обозначающие напряжённый процесс соперничества Михайлова и Стрепетова, - «одолеть мебельщика», «держит в разговоре верх». И хотя повторение однокоренных слов нередко создает речевую избыточность, являясь нарушением лексической нормы, в маканинской повести оно вполне оправдано, так как замена использованных синонимов не решила бы в полном объеме задачи обозначения процесса чередования ходов. Кроме того, частичный

лексико-семантический повтор способствует сохранению связности текста.

Эффект игры создается и благодаря использованию метафоры в заглавии повести «Отдушина». «Отдушина» обозначает отверстие для выхода нагретого воздуха. Например, отдушина в печи. В повести слово «отдушина» используется как иносказание. Это то, что дает выход каким-нибудь сдерживаемым чувствам, стремлениям, настроениям. Стрепетов приходит к Алевтине, чтобы забыть о суете, освободиться от нее. «Этот промежуток меж рабочим днем и домом он старается использовать так, чтобы хорошенько расслабиться и забыться — хотя бы раз в неделю, хотя бы редко, хотя бы иногда. Этот-то временной промежуток он и называет отдушиной» [3, с. 40]. Страх, который возникает в душе Стрепетова от ощущения статичности бытия, становится основным побуждением к игре. Напряжение внутренних движений души, порождённых страхом, заставляет его искать выход во внешнем движении, в хитросплетениях игры. Для Стрепетова и Михайлова Алевтина становится отдушиной. «Отдушина — это отдушина, и никак не меньше; это, пожалуй, индивидуально и избирательно, и не всякая женщина годится в жены... отдушина как никак от слова «душа» <...> детство, между прочим, тоже отдушина» [3, с. 42]. В сознании Стрепетова понятие «отдушина» материализуется, становится формой организации пространства, воспринимается как укрытие. «Но... не одиночество, и Алевтина, и чтение стихов, и кофе, и род любви...» [3, с. 43]. Для Михайлова же отдушиной является не только время, проведенное у Алевтины, но и процесс игры, а главное — обретение преимущества перед противником. Таким образом, заглавие тоже помогает писателю реализовать игровой принцип.

Маканинский текст представляет собой сложную игровую систему, все элементы которой ориентированы на то, чтобы вовлечь читателя в активные игровые отношения как с героями, так и с самим текстом. Игровое начало в повести «Отдушина», проявляясь как на уровне содержания, так и на уровне формы, способствует выявлению важных компонентов авторского художественного сознания.

### Список литературы

1. Бондаренко В. Г. Время надежд. Звезда. 1986. №.8. С.184-194.
2. Каспаров Г.К. Шахматы как модель жизни [Текст] // Г.К. Каспаров. М.: Эксмо, 2007. 352 с.
3. Маканин В.С. Отдушина: Повести. Роман. М.: Известия, 1990. 558с.
4. Набоков В.В. Фёдор Достоевский // Набоков В. Лекции по русской литературе. М: Независимая газета, 1996. 440с.
5. Набоков В.В. Фёдор Достоевский // Набоков В. Лекции по русской литературе. М: Независимая газета, 1996. 440с.
6. Николина Н.А. Филологический анализ текста: Учеб. Пособие для студ. Высш. под. учеб. заведений// Н.А. Николина. М.: Академия, 2003. 256с.
7. Платон. Закон. // Соч. в 3 т. т.3.ч.2. М.: Мысль, 1972. 731с.
8. Роднянская И.Б. Незнакомые знакомцы // Движение литературы. Т.1. М.: Знак: Языки славянских культур, 2006. 712с.
9. Тырышкина Е.А. Ассоциативное поле как элемент поэтической картины мира В. Набокова... канд. филол. наук. Новосибирск, 2002. 191с.
10. Хейзинга Й. Homo ludens; В тени завтрашнего дня [Текст] // Й. Хейзинга. М.: Пресс-Академия, 1992. 458с.
11. Эпштейн М.Н. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX-XX веков [Текст] // М.Н. Эпштейн. М.: Сов. писатель, 1988. 416с.
12. <http://youtu.be/OODn6TraOWE> Линия жизни. Владимир Маканин. Канал Культура.

### Об авторе

Гун Цинцин – аспирант кафедры истории новейшей русской литературы и современного литературного процесса, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, [qingqinggong@mail.ru](mailto:qingqinggong@mail.ru)