

Таким образом, в романе Б. Васильева «В списках не значился» показана героическая история жизни лейтенанта Николая Плужникова во время обороны Брестской крепости, живого человека и одновременно бесстрашного защитника родной земли.

Список использованной литературы

1. Васильев, Б. Тема должна быть больше сюжета : беседа с писателем / Б. Васильев ; записал И. Окунев // В мире книг. – 1979. – № 5. – С. 66–68.
2. Васильев, Б. Л. В списках не значился : роман / Борис Васильев. – М. : АСТ, 2023. – 352 с.

**СОН КАК ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПРИЁМ
В ПОВЕСТИ А. С. ПУШКИНА «ПИКОВАЯ ДАМА»**
Прахаренко Анна (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)
Научный руководитель – И. Л. Судибор

В литературе часто встречается прием использования сна для передачи особого состояния персонажа, выражения внутренних переживаний, фантазий, подсознательных желаний или символического представления определенных событий или идей. Сны как особая действительность, по-своему закономерная, со своей последовательностью, но вне дневной бодрственной логичности, впервые появляются у А. С. Пушкина. В своих творениях Пушкин использует сны героев как средство их характеристики, композиционную вставку, «пророчество», отражение потаенных желаний и потоков душевной жизни персонажей, а также их взглядов на мир. «Борис Годунов», «Евгений Онегин», «Пиковая Дама», «Капитанская дочка» – произведения пушкинского гения, известные каждому школьнику, в которых герои видят сны, играющие важную роль в структуре художественного текста.

Цель исследования – изучить и проанализировать роль сна как литературного приёма в повести А. С. Пушкина «Пиковая дама».

В повести «Пиковая дама» А. С. Пушкина сон Германна является символом и имеет глубокий смысл. Сон главного героя предвещает его погружение в мир безумия и одержимости. Во время своего сна Германн видит ужасные и навязчивые образы, которые скапливаются в его подсознании – таинственное число «тройка» и лицо графини.

Германн – молодой офицер-инженер, любивший с утра до ночи следить за карточной игрой. Его характер отличается расчетливостью, рационализмом и практичностью, что подчеркивается его немецким происхождением, фамилией и военной специальностью. Он был скрытен, но «имел сильные страсти и огненное воображение».

«Что, если, – думал он на другой день вечером, бродя по Петербургу, – что, если старая графиня откроет мне свою тайну! – или назначит мне эти ТРИ верные карты! Почему ж не попробовать своего счастья? Представиться ей, подбиться в её милость, – пожалуй, сделаться её любовником, – но на это

всё требуется время – а ей восемьдесят СЕМЬ лет, – она может умереть через неделю, – через два дня! Да и самый анекдот? Можно ли ему верить? Нет! расчёт, умеренность и трудолюбие: вот мои ТРИ верные карты, вот что УТРОИТ, УСЕМЕРИТ мой капитал и доставит мне покой и независимость!» [1, с. 85]. В мыслях Германна выделяются две отчетливые цифры: ТРОЙКА и СЕМЕРКА, причем преобладает концепция ТРОЙКИ, ассоциирующаяся с тремя картами. В таком порядке и называются карты призраком, прибавляется только туз. В итоге, фиксирование двух первых карт происходит двояко: извне, со стороны графини, и изнутри, со стороны Германна.

С «тремя верными картами» связаны три видения Германна. Первое из них случилось во время похорон графини, когда умершая мимоходом подмигнула ему, что вызвало у него потерю сознания перед толпой. Второе видение произошло ночью, когда дух графини явился Германну и раскрыл ему тайну трех карт. И, наконец, третье видение – подмигивающая пиковая дама на карте, окончательно довело героя до состояния безумия.

Тайна трех карт так пленительно овладела душой Германна, что она стала живым сном, в котором он надеялся найти счастье благодаря удачной комбинации карт. Германн погрузился в абсурд происходящего, рискнул своей жизнью и, увы, проиграл, потому что поверил во внутреннюю логику своей удачи.

Игральная карта, изображающая «пиковую даму», символизирует сложность человеческой природы и неопределенность человеческой судьбы. Германн, испытывая грусть и пустоту своего существования, теряет волю к жизни и погружается в безумие. Даже болезнь не спасает его от иллюзорной реальности, и он оказывается в психиатрической клинике под номером 17, отказываясь от общения и бессвязно повторяет странные фразы: «ТРОЙКА, СЕМЕРКА, ТУЗ! ТРОЙКА, СЕМЕРКА, ДАМА!...». Сюжет повести подчеркивает трагический исход. Главный герой полностью потерял свои нравственные принципы. Он подчинил свою реальность механизму игры в карты, что сыграло с ним жестокую шутку: туз превратился в пиковую даму, которая отомстила ему за его человеческие грехи. Поэтому Лиза осуждает его словами: «Вы чудовище».

Таким образом, для Германна игра стала резким изменением от рационального мышления к неизлечимому заблуждению. Прекрасная сказка оказалась иллюзией, не соответствующей реальности, в которой развивалась личная трагедия героя Пушкина. Идея о «реальности нереального» закрыла для него истинную ценность человеческих отношений, особенно любовь к другим.

Список использованной литературы

1. Пушкин, А. С. Капитанская дочка : романы, повести / А. С. Пушкин. – Минск : Маст. літ., 2010. – 239 с.