

*На правах рукописи*



**СТРЕЛЬНИКОВА Лариса Юрьевна**

**ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА В РАННЕЙ ПРОЗЕ В.В. НАБОКОВА:  
МОДЕРНИСТСКИЕ И ПОСТМОДЕРНИСТСКИЕ  
АСПЕКТЫ**

Специальность 10. 01. 01 - Русская литература

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени доктора  
филологических наук

Краснодар, 2020

Работа выполнена на кафедре истории и правового регулирования массовых коммуникаций в ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет».

**Научный консультант:** доктор филологических наук, профессор  
**ЛУЧИНСКИЙ Юрий Викторович**

**Официальные оппоненты:** доктор филологических наук, профессор  
кафедры отечественной филологии ФГБОУ ВО  
«Костромской государственной университет»  
**КОПТЕЛОВА Наталия Геннадьевна**

доктор филологических наук, профессор кафедры  
отечественной литературы ФГАОУ ВО «Южный  
федеральный университет»  
**КУЗНЕЦОВА Анна Владимировна**

доктор филологических наук,  
профессор кафедры русской филологии и  
журналистики ФГАОУ ВО  
«Волгоградский государственный университет»  
**МЛЕЧКО Александр Владимирович**

**Ведущая организация:** ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет»

Защита диссертации состоится 16 мая 2020 года в 9 часов на заседании диссертационного совета Д 212. 101. 04 по филологическим наукам при Кубанском государственном университете по адресу: 350018, г. Краснодар, ул. Сормовская, 7, ауд. 309.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Кубанского государственного университета по адресу: 350040, г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149, и на сайте ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» <https://www.kubsu.ru/ru>

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета

Безрукавая Марина Васильевна

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Осмысление эстетического, философско-онтологического взаимодействия игры и литературы относится ко времени зарождения философских учений античности (Гераклит, Платон, Аристотель). В дальнейшем искусство литературной игры прочно вошло в европейскую философско-художественную систему, актуализируясь в творчестве модернизма и постмодернизма, что нашло отражение в трудах европейских и отечественных философов Ф. Шиллера (1957), И. Канта, Ф. Ницше (2007), Й. Хейзинги (1997), О. Шпенглера (2006), Э. Финка (2017), М. Хайдеггера (1997), Г. Гадамера (2006), Хосе Ортеги-и-Гассета (2005), Ж. Дерриды (2000), Ж. Делеза (1998), Ф. Гваттари (2010), Ж. Бодрийяра (2013), М. Фуко (1997), М.М. Бахтина (1979), Ю.М. Лотмана (1970, 2000), М.Т. Рюминой (2010) и др.

Игра в литературе XX века принимает статус авторской стратегии и составляет основу творческого процесса, выходящего из-под контроля рациональности и реалистического направления, побуждая писателя объединять игру языка и игру мысли. Но с аксиологических позиций игра вступает в противоречие с традиционными духовными ценностями, переходя в сферу эстетического восприятия. Исследование приемов литературной игры в творчестве одного из выдающихся писателей русского зарубежья В. В. Набокова – задача назревшая, требуется уточнить позиции гуманитарных наук в отношении модернистской и постмодернистской интерпретации произведений писателя как игровых деконструктивных текстов, демонстрирующих существенные изменения внутри историко-литературной и интерпретационно-исследовательской системы, что до настоящего времени является не достаточно разработанной проблемой.

С онтологической точки зрения литературная игра помогала В.В. Набокову преодолеть догматизм и рациональность взглядов на мир и закрепить эстетическую оценку действительности. Произведения писателя нельзя отнести к определенному творческому методу или стилю. Формулировки «литературная игра», «шарада», «обман» являются метафорическим проявлением творческих установок писателя. Таким образом, феноменология литературной игры получает в произведениях писателя специфическое развитие и воплощается в игровых приемах, отражающих художественное мировосприятие писателя.

В данном исследовании упор делается не только на частные игровые приемы, но и на эстетико-аксиологическое и онтологическое значение литературной игры в индивидуальной художественной системе В.В. Набокова.

**Актуальность исследования** обусловлена интересом современного литературоведения к проблемам творчества В.В. Набокова, в частности, к феномену литературной игры в произведениях писателя. Актуальность обусловлена теоретико-литературными причинами: недостаточной разработанностью теоретических вопросов классификации и характеристики литературной игры в творчестве В.В. Набокова, дискуссивностью и противоречивостью подходов к творчеству писателя. Возросла необходимость более глубокого исследования и систематизации приемов литературной игры в творческой системе В.В. Набокова, чтобы показать не только неординарность и оригинальность его стиля, но и выявить внутренний потенциал эстетического

сознания. Актуальным видится исследование художественных функций литературной игры, на основе которой формируется многомерное художественное пространство писателя как особая реальность. В самые последние годы литературоведческий аспект анализа игры у В.В. Набокова получает новую категориальную перспективу. Именно литературная игра определяется как творческая перводанность, стимулируя художественное воображение писателя, формируя внутреннюю структуру его произведений. Теоретизация, которая далее представлена в нашем анализе набоковской литературной игры, никак не повторяет этих установок. Однако она принципиально совместима с характеристикой особой многомерности игры, переходящей в художественный статус и обладающей некоторыми признаками исходной реальности.

Актуальным является положение о том, что принцип игры имеет в творчестве писателя двойственное значение. С одной стороны, произведение структурируется по правилам автора, что обеспечивает ему завершенность. С другой – игра в силу своего релятивизма показывает неопределенность и непрочность бытия, демонстрируя эстетический и одновременно иронический взгляд писателя на окружающий мир. Актуальность приобретает вопрос об эстетическом восприятии писателем реальности как художественного текста, включенного в индивидуальную творческую игру с читателем, побуждая его использовать текст как игрушку-механизм, экспериментировать с составными деталями-кодами, интертекстами, цитатами и т.п. Для понимания специфики литературного процесса XX века актуальность приобретает также исследование стратегий творчества писателя, проявляющихся в его саморефлексии и стремлении соотносить свой индивидуальный опыт с существующими художественными практиками. Актуальность заключается в выявлении механизмов взаимодействия модернистских и постмодернистских аспектов литературной игры, дающих представление о специфике индивидуальной творческой манеры писателя. Игровые приемы в творчестве В. В. Набокова, не превращаются для него в самоцель, но становятся инструментарием для создания индивидуального стиля писателя. В работе исследуются 11 основных приемов литературной игры В.В.Набокова: 1) мифологизирование процесса творчества; 2) прием театрализации; 3) прием двойничества-зеркальности (амбивалентности); 4) метаязык как словесная игра; 5) интертекстуальность; 6) интермедальность или полиглотичность; 7) игровой характер взаимоотношений автора/читателя/героя; 8) прием творческого воображения; 9) прием деконструкции; 10) двойное кодирование текста; 11) пародия и ирония.

Приемы литературной игры являются творческой стратегией В.В. Набокова и моделируют художественный мир его произведений, которые интерпретируются с позиций модернизма и постмодернизма, но в то же время выявляют исключительность и индивидуальность творческого дара писателя. Актуализируется понимание художественного мироощущения писателя в период коренных изменений в культуре XX века. Осмысление аспектов литературной игры в художественной системе В.В. Набокова позволяет определить новые пути исследования творчества писателя и дать характеристику его вклада в мировой литературный опыт XX века.

**Степень разработанности проблемы.** Современное набоковедение включает в себя огромный пласт исследований художественной системы писателя на самых разных уровнях: от философско-литературоведческого до стилистическо-лингвистического, что свидетельствует о многогранности и разнообразии художественных кодов его творчества. В существующей в настоящее время обширной исследовательской литературе о В.В. Набокове разработаны многочисленные аспекты его творчества. Первые отзывы на произведения писателя отличались противоречивостью и неоднозначностью.

В числе первых исследователей творчества В.В. Набокова следует назвать В.Ф. Ходасевича, В. Вейдле, Г.П. Струве, П.М. Бицилли, Ю.К. Терапиано и др. В европейский период эмиграции В.Ф. Ходасевич одним из первых выделил игру как главный художественный аспект поэтики В.В. Набокова, определив основную задачу его искусства – «показать, как живут и работают приемы» [Ходасевич 2000а: 222]. Первой книгой о жизни и творчестве В.В. Набокова, вышедшей после долгого замалчивания, стала литературная биография З.А. Шаховской «В поисках Набокова. Отражения» (1991).

К фундаментальным многоаспектным исследованиям набоковского творчества следует в первую очередь отнести двухтомную биографию писателя, написанную американцем Б. Бойдом «Владимир Набоков. Русские годы» и «Владимир Набоков. Американские годы» (2010). В своем обширном биографическом труде Б. Бойд прослеживает весь жизненный и творческий путь В.В. Набокова, позволяя понять читателю специфическую художественную лабораторию писателя, глубже проникнуть в особенности его индивидуального стиля.

В силу исторических событий западная набоковиана оказалась более обширной, поскольку творчество писателя в Советском Союзе было запрещено и его первые произведения начали печататься только в 80-е годы XX века. Но при этом первые критические статьи о В. Набокове появлялись уже в конце 70-х годов, правда, без указания его имени. Так, в 1979 году Ю.М. Лотман опубликовал статью «Некоторые замечания о поэзии и поэтике Ф.К. Годунова-Чердынцева» («Вторичные моделирующие системы». Тарту, 1979) с анализом стихов из «Дара» без упоминания автора произведения.

Среди отечественных исследователей одним из биографов В.В. Набокова стал Б.М. Носик с его книгой «Мир и дар В. Набокова» (1995), далее в серии ЖЗЛ вышла книга А.М. Зверева «Набоков» (2001). Эпоха русской эмиграции нашла отражение в книгах В.С. Яновского «Поля Елисейские» (1997), И.М. Каспэ «Искусство отсутствовать» (2005). К числу литературоведческих изданий о творчестве писателя относится монография Н.А. Анастасьева «Одинокий король» (2002), где выделены основные проблемы набоковского искусства в его взаимосвязи с этапами жизни. Особый интерес представляет монография американского писателя русского происхождения В.Е. Александрова «Набоков и потусторонность» (1999), где концепт потусторонности выделяется как метафизическая характеристика произведений писателя, а также рассматриваются проблемы поэтики, связанные с литературно-лингвистическими приемами, основополагающими в творчестве писателя. Внимания заслуживает и двухтомный

сборник «Владимир Набоков: Pro et contra» (1997, 2001), куда вошли справочно-библиографические материалы, научные статьи отечественных и зарубежных авторов.

Игровые аспекты, как и другие проблемы творчества В.В. Набокова, рассматриваются в исследованиях, начиная с эмигрантских отзывов, вошедших в научное приложение Нового литературного обозрения «Классик без ретуши» (2000): В.Ф. Ходасевич (2000), П.М. Бицилли (2000), Ю.И. Айхенвальд (2000), Г.В. Адамович (2000), Ю.П. Иваск (2000), Г.В. Иванов (2000), Н.Е. Андреев (2000), В.В. Вейдле (2000), М.О. Цетлин (2000) и др.).

Важное значение имеют многочисленные исследования творчества В.В. Набокова таких западных авторов, как А. Appel (1967, 1974), S. Karlinsky (1983), M. Lilly (1979), D. Merkin (1980), A. Kazin (1977), M. Amis (1979), D. Oates (1973), J. Updike (1967), A. Werth (1967), R. Poirier (1974), S. Karlinsky (1983), D. Barton Johnson (1985), P. Tammi (1985), E. Pifer (1980), V. Boyd (1990), J.W. Connolly (1992, 1997) и других, позволяющих говорить о том, что он имел на Западе громкое имя и попал в число широко читаемых авторов, а его творчество заслужило мировое признание.

Следует отдельно отметить значительный вклад в изучение игровой поэтики В.В. Набокова выдающегося ученого и переводчика произведений писателя А.М. Люксембурга, создавшего первый русский перевод американского романа «Смех в темноте» (1997), а также составившего предисловие и комментарии к пятитомному собранию сочинений американского периода. А.М. Люксембург посвятил категориям игры в набоковском творчестве ряд статей, положив начало их классифицированию. При всем разнообразии исследований по некоторым аспектам игровой поэтики творчества В.В. Набокова само это понятие, как верно заметил А.М. Люксембург, «не формулировалось и его составляющие в контексте цельной поэтологической системы не изучались» и по прежнему нуждаются в систематизации и «дешифровке» [Люксембург 1999].

В своей монографии «"Тексты-матрешки" Владимира Набокова» (2004) исследователь С.С. Давыдов трактует тексты В.В. Набокова как сложно устроенные многоуровневые полиглотичные системы, чье устройство схоже с игрушкой-матрешкой. С.С. Давыдов выделяет такие свойства прозы В.В. Набокова, как сатира, двойничество персонажей, пародийность, что в целом определяет игровое направление творчества писателя.

Значимым вкладом в отечественное набоковедение является исследование А.В. Леденева «Поэтика и стилистика В. Набокова в контексте художественных исканий конца XIX- первой половины XX века» (2005). Ученый представляет систематизированное описание типологических свойств, определяющих взаимодействие текстов В.В. Набокова и того художественного наследия, под воздействием которого он сформировался как писатель.

В докторской диссертации Г.Ф. Рахимкуловой «Языковая игра в прозе Владимира Набокова: К проблеме игрового стиля» (2004) дается научное определение игрового принципа в русле теорий Й. Хейзинги, Х. Ортеги-и-Гассета, М.М. Бахтина и др. Автором названного исследования рассматривает категории

«игровая поэтика» и «игровая стилистика», разделяя эти понятия и выявляя их художественное функционирование в произведениях В.В. Набокова.

Следует также назвать исследование Я.В. Погребной «Неомифологизм В.В. Набокова: способы литературоведческой идентификации особенностей художественного воплощения» (2006). В своей диссертации Я.В. Погребная проводит параллели набоковского мифологизма с традициями европейских писателей. Исследователь выделяет многоуровневость творческой системы В.В. Набокова, отмечая, что писатель создает авторские мифы, значимость которых определяется их эстетическим содержанием.

В своей монографии «Игра, метатекст, трикстер: пародия в “русских” романах В. Набокова» (2000) исследователь А.В. Млечко рассматривает основные принципы игровой поэтики писателя, выделяя пародийно-ироническую сторону его поэтики. Отмечается такое свойство набоковской поэтики, как нарочитая искусственность, литературность и театральность, что подчеркивает сознательное стремление В.В. Набокова разграничить творчество и жизнь.

И.Е. Филатов в исследовании «Поэтика игры в романах В.В. Набокова 1920-1930 гг. и “Лекциях по русской литературе”» (2000) рассматривает игру с точки зрения субъектно-объектных отношений, отмечая, что «для Набокова игра воображения, вымысел фантазия – самоценность и самоцель» [Филатов 2000: 24]. Исследователь понимает игру как возможность для писателя создавать бесконечное число игровых ситуаций.

В статье «Разрушение дара» О.Н. Михайлов связывает художественную игру с иррационально-фантастическим направлением творчества В.В. Набокова, в его представлении это – «мистификация, игра, мнимые галлюцинации, цветочное ощущение, пародии, словесные кроссворды» [Михайлов 1986: 70].

В книге американского ученого Д. Джонсона «Миры и антимирсы Владимира Набокова» (2011) исследуются мотивы творчества В.В. Набокова, придающие его стилю индивидуальность и оригинальность. К ним следует отнести такие, как шахматные задачи, «зеркальное отражение», «раздвоение», «инверсия», «саморефлексия», анаграммы, «узор», «совпадение», «закручивание спиралью». Игра же, по мнению Д. Джонсона, задает темы и подтемы произведений писателя. По словам исследователя, «игры Набокова – важная составляющая запутанной паутины аллюзий, совпадений и узоров, которые отмечают присутствие другого мира в романах» [Джонсон 2011].

М. Медарич в статье «Владимир Набоков и роман XX столетия» определяет игру в набоковском творчестве как «интеллектуальное развлечение». Исследователь утверждает, что таким способом писатель вовлекает читателя в «интеллектуальную игру» [Медарич 1997: 455], побуждая его отвыкать от поисков единого смысла. Основными признаками индивидуальных жанров набоковской прозы называются игра и интертекстуальность. Как считает М. Медарич, герои В.В. Набокова существуют как «куклы, марионетки» и «волевые» типы. В.В. Набоков объединяет в своем творчестве художественные достижения современного искусства – от модернизма (символизма) до авангарда.

Профессор МГУ А.В. Злочевская обращает внимание на такую всеобщность игры, которая позволяет категоризовать весьма различные измерения: от

хронотопа до системы образов. Причем исследователь органично соединяет истинность и провидение: «...Истинный, провидческий смысл несет в себе фраза известного скрипача из “дошахматного” детства. Какая игра, какая игра. Комбинации как мелодии. Я, понимаете ли, просто слышу ходы» [Злочевская 2017: 295]. В исследованиях А.В. Злочевской проводятся творческие параллели произведений В.В. Набокова с традициями русской классики. Произведения В.В. Набокова рассматриваются в контексте творчества А.С. Пушкина, Ф.М. Достоевского, Н.В. Гоголя, М.Е. Салтыкова-Щедрина, Ф.К. Сологуба, А.П. Чехова, А. Белого и др. В статье «Парадоксы зазеркалья в романах Гессе, Набокова и Булгакова» (2008) А.В. Злочевская называет особый тип реализма писателя, определяя его как «мистический» и «фантастический». В.В. Набоков создает новые модели творчества, делая упор на субъективации повествования и насыщении текста авторскими приемами, с помощью которых автор формирует игровое пространство своих произведений.

Таким образом, в многочисленных исследованиях даются неоднозначные оценки игры в творчестве В.В. Набокова, от неприятия до восхищения. Неоспоримо то, что В.В. Набоков признается выдающимся писателем-экспериментатором и новатором не только русского зарубежья, но и мировой литературы XX века. Истоки творчества В.В. Набокова – поэта и критика, восходят к литературе серебряного века, когда с особой напряженностью велись поиски новых способов эстетического освоения жизни. Как литературовед В.В. Набоков близок к достижениям символистской критики Д.С. Мережковского, заимствовав у него идею диалога-спора в интерпретации русской классики.

Функционирование литературной игры в произведениях В.В. Набокова обусловлено прежде всего историко-эстетическими причинами, связанными с глобальными цивилизационными и культурными изменениями. Писатель не только играет приемами, но и создает эстетизированное представление о мире и месте человека в нем.

А.М. Зверев в статье «XX век как литературная эпоха» (1992) отмечает, что в XX веке происходит глобальный перелом в художественной культуре. А.М. Зверев называет это время «contra», «хаоса новых форм», утраты надежд и перспектив, но главное, происходит выведение элементов «человеческого» из искусства: «Если же сказать обобщенно – отказ от красоты, когда отвергается сама идея и большинство ее воплощений, особенно красота человека и красота мира» [Зверев 1992: 4]. Рушится гуманистическая традиция, новый стиль формируется под знаменем «чистого искусства», главенствующими чертами становится стремление к разрушению реальности и восприятию искусства как игры.

**Объектом исследования** в работе выступает корпус художественных произведений раннего периода творчества В.В. Набокова, в которых литературная игра нашла свое творческое воплощение посредством литературных приемов, структурирующих интертекстуально-интермедальную модель творческой системы писателя. Присутствие литературной игры позволяет говорить о свободной интерпретации произведений писателя как авторских форм повествования, определяемых как метатекст. Метатекст представляет собой модель художественной игры, фиксирующей индивидуальную творческую манеру



писателя. В случае необходимости привлекается литературная публицистика писателя: лекции, статьи, интервью, так как художественные приемы игры оказываются близки как в произведениях, так и в критических исследованиях В.В. Набокова, что позволяет говорить о целостности мировоззрения автора. В качестве сопоставительного материала берутся произведения как русских, так и западных авторов: А.С. Пушкина, Ф.М. Достоевского, Ф.К. Сологуба, А.А. Блока, С. Черного, У. Шекспира, Э.Т.А. Гофмана, Л. Кэрролла, Г. Гессе, А. Кристи и др.

**Предметом исследования** являются приемы литературной игры В.В. Набокова и механизмы их формирования, организующие языковой, образный и сюжетно-мотивный мир его метатекстов; роль литературной игры в понимании структуры и художественной организации произведений писателя в контексте модернизма и постмодернизма; природа литературной игры В.В. Набокова как способ демонстрации творческой свободы и исключительности его творчества.

**Цель работы – на основе** теоретико-литературной позиции рассмотреть своеобразие литературной игры в ранней прозе В.В. Набокова в свете авторских стратегий писателя и интерпретировать с позиций модернизма и постмодернизма. Изучение литературной игры как специфического явления, характеризующего новое эстетическое и мировоззренческое направление в искусстве XX века и обозначившее переосмысление ценностных ориентиров литературного творчества. Классифицировать игровые приемы и обосновать их значение в формировании индивидуальной художественной системы В.В. Набокова.

#### **Задачи исследования:**

1. Выявить и обосновать специфические историко-литературные и теоретико-методологические аспекты, которые подтверждают необходимость исследования прозы В.В. Набокова с позиций литературной игры как особого рода индивидуального искусства, вписанного в общую систему неклассической литературы XX века.

2. Проанализировать специфику модернистских и постмодернистских аспектов в литературном процессе XX века, выработать адекватное объекту нашего исследования понимание литературной игры как проявления аспектов неканонического эклектичного искусства с целью эстетического воссоздания действительности.

3. Ввести в научный обиход определение литературной игры в творчестве В. В. Набокова, исходя из художественных установок писателя и эстетических стратегий модернизма и постмодернизма.

4. Определить эстетические функции литературной игры в индивидуальной художественной системе В.В. Набокова как фактора преодоления аристотелевского миметического принципа в литературе и введения принципа асистематичности, в силу чего происходит расшатывание классического канона, создается бесконечное многообразие художественных форм, стилей.

5. Охарактеризовать эстетические функции набоковского метаромана как игрового авторского текста, в котором амбивалентно сочетаются модернистские и постмодернистские стратегии творчества.

6. Систематизировать приемы литературной игры, организующей художественное пространство ранней прозы В.В. Набокова в контексте эстетики модернизма и постмодернизма;

7. Провести комплексный анализ индивидуально-авторских вариантов игровых моделей метатекстов В.В. Набокова на материале ранней прозы писателя.

**Материалом данного исследования** стали девять произведений В.В. Набокова, написанных им в период европейской эмиграции с 1926 по 1938 годы: «Машенька», «Защита Лужина», «Соглядатай», «Подвиг», «Дар», «Король, дама, валет», «Приглашение на казнь», «Отчаяние», «Камера обскура». Привлекаются и другие произведения писателя, дополняющие положения исследования: «Истинная жизнь Себастьяна Найта», «Смотри на арлекинов», «Бледное пламя», «Другие берега», а также литературоведческие исследования В.В. Набокова: «Лекции о драме», «Лекции по русской литературе», «Лекции по зарубежной литературе», «Предисловия» к зарубежным изданиям романов, письма, интервью.

**Методология** данного исследования базируется на модернистских и постмодернистских литературоведческих концепциях, выявляющих игровую природу художественных текстов как деконструктивных объектов в их смысловой многозначности и разыгрывании культурных кодов. Широкое применение литературно-философского метода обусловлено осуществляемым в диссертации выявлением взаимосвязей художественных теорий модернизма и постмодернизма с положениями соответствующих научных доктрин психоанализа. Большой интерес представляют исследования по методологии определения метароманной формы как авторской интертекстуальной модели текста М.М. Бахтина (1970), М.Н. Липовецкого (1997), Ж. Лиотара (1998), Ю. Кристевой (2000), Л. Хатчеон (1995), Ц. Тодорова (1997), Ю.М. Лотмана (1970,1992), А.В. Млечко (2000), Н.Т. Рымаря (2013), и др. Необходимо учитывать и теоретические обоснования и теоретические обоснования литературной игры, предложенные самим В.В. Набоковым в «Лекциях по зарубежной литературе», «Лекциях по русской литературе», а также лекциях о драматическом искусстве, где он выделяет ключевые аспекты художественной игры, обусловленные принципом театральности (театральный инстинкт), эпистемологическим кодом, а также эстетико-онтологическим принципом, согласно которому «искусство – божественная игра».

**Теоретико-методологическая** основа работы обусловлена комплексным научным подходом, сочетающим различные взаимодополнимые методы исследования: фундаментальные изыскания литературоведческой науки, сравнительно-сопоставительный, историко-типологический, лингвостилистический, когнитивно-концептуальный, психоаналитический, а также метод интертекстуально-интермедиального анализа, постмодернистский структуралистский подход. В центре теоретико-литературного анализа находится синтез традиционных литературоведческих методов исследования, модернистского и постмодернистского анализа (сплетение интертекстов, фрагментарность повествования, ассоциации, игра всех компонентов текста, многоуровневая организация текста и др.).

**Теоретической основой** исследования послужили эстетико-философские труды по теории модернистской и постмодернистской эстетики и литературной

критике, восходящей к модернизму и символизму серебряного века: В.Б. Шкловского (1990), Н.Б. Маньковской (1994, 2000), Ж. Лиотара (1998), Н.Е. Лихиной (1997), А.К. Жолковского (1992), В.Е. Хализева (1999), Н.В. Киреевой (2004), Н.В. Киреевой, И.П. Ильина (1996, 1998), И.С. Скоропановой (2001), В.П. Кохановского (2001), В.П. Руднева (1997), Н.А. Малишевой (2007), М.Т. Рюминой (2010), А.В. Кузнецовой (2017), Ю.В. Лучинского (2015), Е.Н. Лучинской (2012), Ф.Б. Бешуковой (2017), Н.Г. Коптеловой (2018) и др. Важно, что в культуре XX века игра воспринималась как возвращение к иррационально-мифологическим представлениям о мире, восходящим к платоновской концепции «игрового космоса». Для изучения этой проблемы использовались классические труды Платона (1998), И. Канта (1994), Ф. Шиллера (1957), А.Ф. Лосева (1991); работы по семиотике, мифопоэтике и знаковым системам искусств Р. Барта (1989), Ю.М. Лотмана (1996, 1998), Е.М. Мелетинского (1958, 2012).

О.Н. Михайлов (1986), А. Долинин (1997, 2000), Ю.Я. Барабаш (1989), О.И. Дарк (1990), Ю.Д. Апресян (1992), И.П. Золотусский (1996), А.С. Мулярчик (1989), Н.Н. Берберова (1997), Н. Букс (1997), М. Медарич (1997), И.И. Толстой (1997), К.О. Басилашвили (1997), С.С. Давыдов, А.М. Пятигорский (1997), В. Полищук (1997), А.Ю. Левин (1981а, 1997в), М.Н. Липовецкий (1997), В.Л. Сердюченко (1998), Б.М. Сарнов (1999), А.М. Люксембург (1999), А.В. Млечко (2000, 2016), И.Е. Филатов (2000), А.М. Зверев (2001), Н.А. Эскина (2001), Н.В. Семенова (2001), О.Ю. Сконечная (2001), Г.Л. Хасин (2001), Н.А. Анастасьев (2002), В.И. Сахаров (2002), В.В. Десятов (2003), В.В. Шадурский (2004), Г.Ф. Рахимкулова (2004), Б. Маслов (2006), А.В. Злочевская (2008), Г.А. Барабтарло (2011), Я.В. Погребная (2006), В.Б. Зусева-Озкан (2012), О.И. Федотов (2013), А.В. Леденев (2015), Л.Н. Рягузова (2018) и др.

**Научная гипотеза диссертационной работы.** Определяя цели и задачи исследования, мы исходим из следующей гипотезы: процесс творчества рассматривается писателем не как законченное действие, а как бесконечный процесс, подчиненный авторским правилам и объединяющий игру языка и игру мысли; с помощью литературной игры В.В. Набоков формирует свою индивидуальную художественную систему; писатель синтезирует и комбинирует в модифицированных формах достижения разных литературных направлений и художественных традиций, создавая затейливую игру значений, смыслов, приемов языка; он разработал многомерный художественный метатекст с множеством сюжетных разветвлений, комбинациями интертекстов, обнажая тем самым «сделанность» произведения, его искусственность (метапроза); двигаясь в направлении как модернизма, так и постмодернизма, В.В. Набоков деконструирует художественный текст, размывая границы между идеальной модернистской игрой, нацеленной на создание произведения искусства, и постмодернистской игрой формами, литературными кодами, приемами языка, смыслами, демонстрируя игровую природу мышления; литературная игра устраняет иерархию жанров, стилей, все компоненты произведения замыкаются в единой игровой стихии; значимо то, что В.В. Набоков вывел свои произведения на уровень саморефлексии, выявляя стремление к философии творчества, размывая границы между здравым смыслом и художественным воображением.

**Научная новизна исследования** состоит в том, что впервые ранняя проза В.В. Набокова рассматривается с точки зрения литературной игры в контексте модернизма и постмодернизма. Если игровые аспекты англоязычного творчества получили в многочисленных исследованиях достаточно широкое осмысление, то русская проза с позиций литературной игры в контексте модернизма и постмодернизма изучена в меньшей степени. Литературная игра в ранней прозе В.В. Набокова рассматривается с определенных позиций. Во-первых, с единых методологических позиций модернистских и постмодернистских концепций, определяющих значение игры и демонстрирующих новаторские достижения в неклассическом искусстве. Во-вторых, с позиций интерпретации приемов модернистской и постмодернистской игры, включенных в индивидуальный художественный код писателя. В-третьих, иррационально-фантастическая природа игры позволяет не привязывать писателя к определенному литературному направлению, а свободно интерпретировать его произведения в контексте всех известных творческих методов. В-четвертых, использование игровых приемов в творчестве позволяет писателю выразить свое понимание искусства, демонстрируя эстетическое отношение к действительности. В-пятых, В.В. Набоков относится к числу писателей, участвующих в изобретении новых художественных форм, внедрив жанр метаромана как нарочито искусственного текста, демонстрирующего авторскую стратегию творчества, включив в нее приемы литературной игры как структурные элементы произведения. В-шестых, литературные приемы в творческой системе В.В. Набокова обладают повышенным игровым содержанием, выявляя эстетическое значение произведения как первостепенное и вступая в противоречие с миметическим канонам. Центральным в настоящем исследовании является вопрос классификации приемов литературной игры В.В. Набокова в модернистской и постмодернистской интерпретации, демонстрируя нацеленность писателя на установление авторской системы художественных приоритетов в области жанра, языка, стиля.

**Теоретическая значимость работы** заключается в исследовании приемов игры в индивидуальной художественной системе В.В. Набокова. Углубляется представление о феномене литературной игры как эстетико-онтологическом факторе в творчестве писателя, способствующем формированию индивидуальной художественной системы писателя. Особое внимание уделяется аксиологическому аспекту игры, в связи с чем подвергается сомнению ее ценностный характер. Закрепление игры в искусстве XX века обусловлено выработкой новых эмансипированных художественных технологий, ориентированных на усиление эстетической значимости произведения искусства. Литературная игра рассматривается не только как совокупность творческих приемов, формально структурирующих художественный текст, но прежде всего как эстетико-онтологический способ бытия произведения. Поэзия должна подчинять себе все реальное и представлять описываемые события как творческую игру, не причастную к действительности. В исследовании углубляется вопрос о функциях приемов литературной игры в творчестве В.В. Набокова, подчеркивается антиномия рационального и художественного мировосприятия. Акцентируется

внимание на эстетическом свойстве человеческой природы. Дается теоретическое обоснование переоценки игрового элемента в мировой культуре и литературе.

**Практическая значимость** исследования состоит в том, что его результаты могут быть использованы при чтении лекционных курсов по истории русской литературы XX века, по истории зарубежной литературы, а также по теории литературы. Материалы диссертационного исследования также могут быть применены при создании учебно-методических пособий, для преподавания спецкурсов и спецсеминаров, посвященных проблемам модернизма и постмодернизма и творчеству В.В. Набокова как представителю русско-европейской и американской культуры.

**Положения, выносимые на защиту:**

1. Художественная практика модернизма возвысила искусство до статуса «идеальной игры». С помощью игровых приемов в неклассическом искусстве постмодернизма происходит конструирование новых форм творческого пространства, что привело, с одной стороны, к дегуманизации искусства, с другой, выявляло внутренний потенциал авторской саморефлексии (работу творческого подсознания), демонстрируя специфику художественного мышления эпохи.

2. Творческая личность В.В. Набокова противоречива и неоднозначна. Писатель формировался под влиянием русской культуры, но в большей степени тяготел к западному искусству. Писатель демонстративно не признавал литературных авторитетов, стремясь выделить и противопоставить свою творческую индивидуальность существующим художественным достижениям и традициям. В своем стремлении утвердить мир искусства как особую реальность В.В. Набоков в литературной игре увидел неисчерпаемый потенциал для поэтического творчества.

3. Набоковский художественный мир выстроен как игра со всеми ценностями культуры. В творческой системе В.В. Набокова осуществляется единство философско-эстетических и структурно-композиционных элементов произведения, что делает художественную манеру писателя универсальной и оригинальной одновременно. Он ищет новые приемы и средства самовыражения и находит их в литературной игре, на основе которой выстраивает иной по отношению к реальной жизни, фантастический мир искусства.

4. Приемы литературной игры фиксируют границы между классическим искусством и новаторскими аспектами модернизма и постмодернизма. Формируется разветвленное и многомерное художественное пространство, подчеркивается взаимосвязь разных реальностей, что побуждает к вариативной интерпретации произведений писателя и способствует продуцированию новаторских моделей литературного творчества.

5. Играя художественными кодами, В.В. Набоков не просто опровергает литературные авторитеты, писатель на их основе создает новые художественные формы, модифицирует жанр классического романа, внедрив метароман; он противопоставляет себя и свое творчество всему миру, опираясь на свойство игры быть свободной и возвышаться над самой жизнью. Мир воспринимается как литературный текст, за пределами которого не должна просматриваться реальная действительность.

6. Искусство литературной игры в творческой системе В.В. Набокова направлено не только на получение эстетического удовольствия от произведений писателя. Она содержит и глубокие смыслы, осуществляя своего рода творчески-интеллектуальное взаимодействие между читателем, автором и текстом. Писатель стремится познать сущность иррационального и использует возможности разума для воплощения фантазий своего воображения, включенных в феноменологию игры, позволяющей создавать неправдоподобные, часто абсурдные ситуации, выйти за границы обыденной жизни в ирреальный мир, отождествляемый автором с искусством.

7. Искусство игры у В.В. Набокова заключается в создании и использовании творческих приемов, каждый из которых способствует формированию индивидуальной художественной системы писателя, что делает его произведения узнаваемыми и оригинальными. Во-первых, приемы направлены на «разгадывание» движения сюжета, выявляют специфику образов. Во-вторых, дают представление о стилистическом своеобразии произведений писателя, способствуя формированию оригинальной творческой манеры. В-третьих, усиливают ощущение нарочитой театральности и пародийности. В-четвертых, структурируют набоковские тексты как систему без центра и корня, свободную от идейной и идеологической составляющей. Симбиоз литературных приемов создает специфическое многомерное игровое пространство произведений писателя.

8. Своеобразие набоковской литературной игры состоит в том, что в вариативности и многозначности культурных кодов (интертекстуальность, интермедальность и др.), фантастическом переходе внешне реалистически описанных образов и ситуаций в абсурдные, утрачивается идентичность и имманентный смысл изображаемого, но приобретает опыт художественного освоения сверхреальности, ощущение того, что любое событие жизни можно переиграть в иллюзиях воображения.

9. В рамках литературной игры происходит изобличение, устранение обычного языка, на смену которому приходит игра языка. Сам язык превращается в своего рода персонаж произведения. Текст предстает как художественное письмо, он соткан из «означающих» и освобожден от всех нагрузок, привязывающих его к факторам реальности (политике, идеологии, религии и т.п.). Игра значений языковых образований в произведениях писателя доминирует над элементарностью и одномерностью окружающего мира, порождая ризомные, разветвленные конструкции.

**Достоверность** результатов исследования обосновывается достижениями научно-теоретических, историко-литературных и методологических исследований по изучению творчества В.В. Набокова, соответствуя теме диссертации и поставленным задачам анализа произведений писателя, а также доказанными положениями, выносимыми на защиту. Объем анализируемого материала репрезентативен и соответствует значимости задач исследования. Основные результаты диссертационной работы апробированы в публикациях в научных журналах и сборниках конференций.

### **Апробация работы.**

Основные положения диссертационной работы нашли отражение в 60 научных публикациях, включающих две авторские монографии, учебное пособие, научные статьи, из них 20 опубликованы в журналах, входящих в перечень ВАК Министерства образования и науки Российской Федерации.

Общий объем публикаций 88,4 п.л. Публикации соответствуют заявленной теме исследования и отражают основное содержание работы.

Диссертация обсуждалась на кафедре **истории и правового регулирования массовых коммуникаций в ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»**. Положения диссертации излагались также в докладах на международных, внутривузовских, региональных конференциях:

Неделя науки АГПУ. Материалы научно-практической конференции. Армавир, 2004; Материалы Международной научно-практической конференции «Россия и славянский мир в контексте многополярности», Славянск-на-Кубани, 2010; Международная научная конференции «Русское литературоведение на современном этапе». Московский государственный гуманитарный университет им. М.А. Шолохова. Москва, 2011; VIII Сургучевские чтения. Международная научно-практическая конференция. Ставрополь, 2011; Международная научно-практическая конференция «Литературный текст XX века: проблемы поэтики», Челябинск, 2011; VI Международная научная конференция «Концептуальные проблемы литературы: художественная когнитивность». Южный федеральный университет. Педагогический институт. Ростов, 2012; «Медийные стратегии современного мира». Международная научно-практическая конференции. Сочи – Краснодар: Кубан.гос ун-т, 2016; Региональная научная конференция с международным участием «Динамика языковых процессов в условиях поликультурного пространства Северного Кавказа» (при поддержке Российского фонда фундаментальных исследований и Министерства образования, науки и молодежной политики Краснодарского края). Армавир, 2017; Международная научно-практическая конференция «Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы». Пермь, 2018; Актуальные проблемы русской речи. XIV Всероссийская научная конференция с международным участием. Армавир, 2019.

**Структура работы:** Диссертационное исследование состоит из введения, четырех глав, заключения и библиографического списка из 426 источников, включающих художественные тексты, публицистические произведения, теоретические исследования, энциклопедические материалы, электронные ресурсы.

### **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

Во введении обоснованы актуальность и новизна исследования, формулируются его цель и задачи, определена гипотеза, выдвигаются теоретические положения, выносимые на защиту, характеризуются теоретико-методологические принципы исследования, выявляется степень изученности обозначенной темы, мотивируется теоретическая и практическая значимость полученных результатов.

В первой главе «Игра в философско-культурологических учениях XX века» освещаются основы филологического подхода к игре в аспектах, значимых для истории русской литературы. В параграфе 1.1 «Эстетико-онтологическое обоснование игры как культурного феномена искусства XX века» систематизируются детерминации игры как феномена культуры новейшей эпохи. В трудах европейских философов и культурологов XX века игра рассматривается как предвестие культуры, ее исток, феномен и стимулятор человеческого бытия и творческой деятельности. Не случайно концепция игры как онтологической основы бытия изучалась не только в культурологическом, но и социально-психологическом, аксиологическом, биологическом, философском аспектах, распространяясь на все виды творческой и социально-политической жизни общества. Литературная игра является важной составляющей современного искусства и получает свое эстетико-философское обоснование на рубеже XIX-XX веков, сначала в творчестве модернистов, а затем в постмодернизме. В.В. Набоков в полной мере воплотил все характерные для неклассической поэтики художественные достижения, от модернистского переосмысления традиции и отношения к искусству как к божественной игре, до постмодернистской тотальной игры со словом, языковыми приемами, культурными кодами.

В параграфе 1.2 «Концепции литературной игры в модернизме» отмечается, что большое значение для формирования игровой эстетики модернизма имели труды Ф. Ницше, чья иррациональная философия провозгласила господство бессознательного дионисийского начала в качестве парадигмы искусства нового времени. В своем трактате «Рождение трагедии, или Эллинство и пессимизм» (1870) немецкий философ на место разума ставит свободный инстинкт творчества, проявляющийся в радикализованном эстетизме, признающем лишь художественные смыслы, регулирующие весь процесс бытия. Мир в представлении Ф. Ницше был создан богами в процессе игры, которая не существует как материальная субстанция, поэтому для него уготовано «спасение лишь в иллюзии» созданной художником, так как «существование мира может быть оправдано лишь как эстетический феномен» [Ницше 2007б: 441]. В трактате «Философия в трагическую эпоху Греции» (1875) Ф. Ницше также возрождает античную трактовку искусства как игры. Здесь он идет по стопам Гераклита, воспринимающего мир как художник и считающего, что бытие двойственно и относительно, поэтому становление жизни происходит в виде состязательности, «войны противоположностей» [Ницше 1994: 211], понимаемой философом как эстетическая мировая игра иррациональных сил. Таким образом, игра у Ф. Ницше предстает как процесс становления бытия при участии мировых сил дионисийской энергии.

Вслед за Ф. Ницше Й. Хейзинга проповедует культ бессознательного творческого «дионисийского экстаза, упоения праздником, дифирамбического подъема» [Хейзинга 1997: 142]. Опираясь на философско-мифологические установки Платона, И. Канта, Ф. Шиллера и др., выводящих игру из сферы рациональной деятельности в область искусства, Й. Хейзинга разработал культурно-идеологическую концепцию «Homo ludens» («Человек играющий»),



1938), в которой игра трактуется как фундаментальный цивилизационный фактор, входящий в самую суть культуры, определяющий весь ход ее развития.

Поэты всех времен лишь «играют в игру культуры» ради развлечения, чтобы отвлечь общество от социальных проблем, известно, что еще древнее общество (например, римское), не могло существовать без игр (отсюда поговорка «хлеба и зрелищ»). Игровой компонент объединяется с карнавальным началом, подвергая культуру секуляризации, поскольку в ней усиливается комический элемент.

Важно понимать, что для Й. Хейзинги взаимодействие поэзии и игры выражается не только во внешних формах (жанр, язык). Он переводит игру во внутреннюю сферу поэзии, на концептуальный уровень разработки форм оригинального воплощения образов, сюжетных мотивов и т.п., чтобы обнажить высшее душевное напряжение слушателя или читателя.

Игровой системе Й. Хейзинга подчиняет весь творческий процесс. Эстетическим стимулом для творческой игры Й. Хейзинга считает и язык. В представлении философа, «поэтом считается тот, кто способен говорить на языке искусства» [там же: 131], а значит, создавать игровой образ в поэзии нестандартными риторическими средствами, предназначенными не для логического понимания, а для разгадывания тайны, загадки.

Эстетические идеи Ф. Ницше получили дальнейшее развитие в философии испанца Хосе Ортеги-и-Гассета. Хотя игра и обезличила и художника, и человека, утвердив концепцию личности как «*Homo ludens*» (человек играющий) в противовес «*Homo sapiens*» (человеку разумному) и «*Homo faber*» (человек созидательный), это, по мнению Ортеги-и-Гассета, привело к очищению искусства от реалистических категорий и «прогрессивному вытеснению человеческого, слишком человеческого» [Ортега-и-Гассет 2005: 225] элемента в творческом процессе.

В своей книге «Истина и метод» (1960) и статье «Игра искусства» (1973) Г. Гадамер следует линии Й. Хейзинги и с позиций герменевтики рассматривает игру как «онтологическую структуру человека и путь человеческой онтологии». Соединив герменевтику с диалектикой, Г. Гадамер возводит игру в онтологический статус эстетического «способа бытия самого произведения искусства» [Гадамер 1988: 147], достигающего своего завершения в результате творчества. Будучи упорядоченной в самой себе, игра обладает существенным тоталитарным воздействием на человека, лишая его личностной самостоятельности и превращая в обезличенный подчиненный внешним действиям объект, она «дает игроку возможность как бы раствориться в ней и тем самым лишает его задачи быть инициативным» [там же: 150], это движение, танец (*Spiel*) в самом широком смысле.

В своем трактате «Основные феномены человеческого бытия» (1979) Э. Финк относит игру в искусстве и жизни к онтологическим феноменам человеческого бытия, «раздвоенного на две полярные формы жизни», разделяя разум практический и «разум творения» [<http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt>]. Наряду с такими основополагающими категориями человеческого существования, постигаемых разумом, как «смерть, труд, господство и любовь» [там же], Э. Финк выделяет пятый, иррациональный феномен игры, констатирующий

ограниченность сознания, но выводящий человека из сферы «так-бытия» в «счастливый мир грез» [там же], обладающий, однако, опасным наркотическим воздействием на душу.

В отечественном литературоведении теориям игры не уделялось столь пристального внимания, как в западных концепциях. Можно выделить труды М. М. Бахтина и Ю.М. Лотмана, М.Т. Рюминой (2010), посвященные игре и смеховой культуре. Концепция карнавальности как способа бытия искусства и мира в его иррационально-игровых проявлениях изложена в труде М.М. Бахтина «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» (1990). В карнавальном состоянии проявляется амбивалентность не только смеха, но и самой жизни, совпадая с релятивизмом игры, когда человек может проявлять как свою разумность, так и импульсы подсознания, демонстрируя безумно-творческое состояние личности. Значение теории М.М. Бахтина для модернистской и постмодернистской игры в творчестве заключается в утверждении многоликости и полифоничности культуры, поставленной в оппозицию высокому искусству с его тяготением к канону и традиции.

В своем труде «Структура художественного текста» (1970) Ю.М. Лотман относит искусство и игру к особому виду деятельности, моделирующей поведение человека. Значение теории Ю.М. Лотмана об игре в искусстве заключается в том, что ученый выше эстетического ставит духовный потенциал художественного творчества, считая, что «игра весьма далека, по сути, от искусства» [Лотман 1970: 78]. При этом Ю.М. Лотман допускает использование приемов игры в искусстве в качестве структурно-функциональных эстетических элементов, позволяющих расширить интерпретационные возможности художественного текста как семиотического пространства.

Критичный взгляд на игру и смеховую культуру высказывает отечественный исследователь М.Т. Рюмина. В своей книге «Эстетика смеха: смех как виртуальная реальность» (2010) автор противопоставляет игру как удовольствие целесообразной деятельности человека. В искусстве значение игры определяется ее «способностью создавать внутри действительной реальности другую, – мнимую, воображаемую, со своим порядком, своими законами, внутри одного мира – иной» [Рюмина 2010: 102]. Это отвечало задачам модернистского и постмодернистского творчества – выйти за пределы реальности и противопоставить ей искусственно созданный мир гиперреальности, убедив читателя в его подлинности.

В параграфе 1.3 «Эстетика игры в постмодернизме» подчеркивается, что в постмодернистской игре происходит углубление деградиционных и дегуманизированных тенденций этого явления литературы. Действительность читается как текст, что следует отнести и к В.В. Набокову, стремящемуся обойти все препоны жизни и создать мир-текст, сконструированный по принципу мозаики литературными кодами. Р. Барт заметил, что игру и искусство объединяет основной принцип – получение удовольствия. Ошибочно, считал ученый, сводить чтение к одному потреблению, «человек скучает, когда он не может сам производить текст, играть его, разбирать его по частям, *запускать его в действие*» [Барт 1989: 422].

Используя принципы психоанализа (Фрейд) и структурализма, Ж. Делез устраняет оппозицию значений серьезное-игровое, переводя их в статус «идеальной» игры подсознания. Подобно другим постмодернистам, Ж. Делез в своем труде «Логика смысла» (1969) констатирует необходимость разрушение логики детерминизма, но при этом связывает такие оппозиционные понятия, как смысл и нонсенс. Положения философии Ж. Делеза оказались актуальны для постмодернистов, в частности, нашли отражение в творчестве В.В. Набокова, считавшего, что в искусстве вымысел должен соединяться с фактами науки, то есть нонсенс парадоксально не противоречит смыслу.

Важной составляющей постмодернистской поэтики является категория симулякра как показателя отсутствия подлинности. Указывая на негативное влияние симулякров на культуру, Ж. Бодрийяр в то же время видит в нем соблазн и совращение в отсутствии смысла, поскольку смысл смертен, а то, чего нет, бессмертно. Это и предопределяло принцип вечности и неуязвимости искусства перед конечностью бытия [Бодрийяр 2013: 205].

Словесные игры Ж. Дерриды становятся ключевыми элементами постмодернистской поэтики, осуществляя игру различий между сознательным (мыслью) и бессознательным (творчество). В игре Ж. Деррида видел творческий потенциал структуры – «это понятие обоснованной игры, построенной на некоей основополагающей неподвижности и успокоительной достоверности, которая сама по себе выведена из игры» [Деррида 2000а: 409]. В трактовке Ж. Дерриды в игре не существует жесткой определенности и цели, но при этом отсутствует и хаос. Финал авторской игры непредсказуем, но внутри структуры игра упорядочена, несмотря на то, что центр утрачивает свое значение и становится неактуальным для художника.

**Во второй главе «Функционирование литературной игры в индивидуальной творческой системе В.В. Набокова: жанровая модификация и структурные приемы» систематизируются функциональные характеристики игры, значимые для русского литературного процессе и представленные в исследуемой прозе Владимира Набокова. В параграфе 2.1 «Творческая личность В.В. Набокова как литератора и критика в контексте литературного процесса начала XX века» показано, что в ранних произведениях В.В. Набоков определяет свое отношение к действительности, надменно отвергает реальность и видит в литературном творчестве «бесплезную» игру разумного и воображаемого, полагая в духе модернистской эстетической философии, что «поэзия вступает в игру в некоем поле духа, в некоем собственном мире» [Хейзинга 1997: 121]. В литературной игре проявилось внутреннее мироощущение творческой свободы писателя, выявилось его эстетическое миропонимание, стремление продемонстрировать искусственность искусства и действовать в системе заданных им самим правил творчества. В.В. Набоков унаследовал символистскую традицию интерпретации русской классики у Д.С. Мережковского, внедрившего иронию и «диалогическую модель» исследования, основанную на «смысловом полифонизме», когда «диалог-спор ведется с рядом своих современников» [Коптелова 2017а: 78]. В ранних произведениях В.В. Набоков определяет свое отношение к действительности, надменно отвергает реальность и видит в**

литературном творчестве «бесполезную» игру разумного и воображаемого, полагая в духе модернистской эстетической философии, что «поэзия вступает в игру в некоем поле духа, в некоем собственном мире» [Хейзинга 1997: 121]. В литературной игре проявилось внутреннее мироощущение творческой свободы писателя, выявилось его эстетическое чувство, стремление продемонстрировать искусственность искусства и действовать в системе заданных им самим правил творчества. Игра предопределила не только творческую манеру писателя, но и оказала влияние на его личность. В.В. Набоков создал себе имидж ироничного, безыдейного, но эпатажного и утонченного игрока на поле творчества, человек и писатель слились воедино в иррациональной игре искусства и способе воспринимать реальность сквозь призму эстетических категорий. Философская глубина, интеллектуализм соединились с творческой фантазией, выявляя специфику эстетического подсознания писателя, его стремление изображать видимости, иллюзии, не желающего быть реалистом и серьезно всматриваться в жизнь. В суждениях В.В. Набокова актуализируется кантовская идея о непознаваемости мира в силу невозможности доказать реальность действительности и ее свойства. Преодолевая границы опыта, разум становится ограниченным и начинает заблуждаться в самом себе. Только искусство как независимая от логики область деятельности, не обладает определенной целесообразностью, воздействуя на разум и чувства одновременно, что и делает его свободным. Кантовская позиция отразилась в литературе XX века, транслируя эстетическое восприятие как симбиоз неосознанной игры воображения и познания, являясь выражением поэтической «рефлексии – это ощущение, которое вызывает в субъекте гармоническую игру обеих познавательных способностей способности суждения – воображения и рассудка, когда в данном представлении способность схватывания одного и способность изображения другого содействуют друг другу» [Кант 1994].

Оценивая влияние игры на личность В.В. Набокова, можно считать его предвестником «пуэрилистской эпохи», своего рода «элитарным героем-одиночкой», «внезапным пришельцем из некоего чуть ли не горнего мира», вторгшегося в застоявшийся людской мир [Хейзинга 1997: 14].

Деканонизация традиций, дегуманизация, разрушение оппозиционных понятий в пользу эстетического и онтологического релятивизма, художественное кодирование, торжество деконструктивизма, отказ от мимесиса, игра смыслов и языка, фрагментарность композиции, интертекстуальность, интермедийность, диффузия жанров, тяготение к жестокости и т.п. – таковы типологические характеристики творчества писателя.

В параграфе 2.2 «**Эстетические принципы и функции литературной игры в творчестве В.В. Набокова**» указано, что эстетические функции игры в творческой системе В.В. Набокова имеют девять основных аспектов содержания:

- В игровом тексте происходит преодоление мимесиса. Как игра обладает собственной сущностью независимо от сознания, так и художественный текст, структурированный как игра, заключает бытие в самом себе.
- Происходит психологическое преодоление через игру как творческую фантазию реального травматического события (смерть, болезнь, разочарования,

общественные катаклизмы и т.п.). Принцип реальности вытесняется функцией удовольствия от текста.

– Игра как область активизации воображения обновляет эстетическое восприятие и способствует иррационализации сознания.

– С психологической точки зрения в игре искусства происходит вытеснение нетворческого не-Я, удовлетворяя экзистенциальным притязаниям личности на статус Творца.

– Гиперпространство набоковских текстов структурируется созданными воображением автора фантазмами, размывающими границы искусства, науки, мифологии, что способствовало развитию нового типа художественной коммуникации.

– Наделение героев игровой масочностью и театральностью. Сам же автор, *Magister Ludi*, выступает господином-кукловодом над своими героями, дергая их за нитки.

– С точки зрения классической поэтики игра стала фактором разрушения художественной традиции, но с позиции модернизма и постмодернизма происходит деконструкция литературного произведения.

– Эстетические функции игры и искусства совпадают в амбивалентном отношении к реальности – с одной стороны, это бегство от мира, нонконформистский тип творчества, когда художник полностью совпадает с иллюзией. С другой, нежелание порывать с действительным миром, чтобы фантастически существовать в нем по ту сторону реальности.

– С аксиологической точки зрения игра не несла в себе высоких морально-нравственных идеалов, напротив, освобождала художника от дидактической функции, ориентируя только на процесс творчества.

Таким образом, литературная игра в творчестве В.В. Набокова соединяет в себе как рациональный, так и иррациональный компоненты и представляет собой симбиоз модернистской ницшеанско-хейзинговской концепции игры с ее особым артистическим дионисийским духом (творческим подсознанием), давшем жизнь поэзии и возводящим искусство и Творца в абсолют. А также постмодернистским бартовско-дерридианским деконструктивизмом, выводящем произведение в гиперпространство фантастических обезличенных образов-знаков, – это не метод и не анализ, а, перефразируя Ж. Дерриду, художественная транскрипция литературы, основанная на риторических принципах и приемах «машинности» - сборки из деталей-марионеток (интертекстов, сюжетных ответвлений, обезличенных персонажей, стилистических приемов и т.п.) бесконечного множества симулятивных миров, не имеющих прототипов в реальности, существующих в контексте авторской риторики. Можно сделать вывод, что набоковская литературная игра соотносится с хейзинговскими типами игры-play и игры-game, объединяя в себе признаки творческой свободы и подчиненность авторским правилам.

В параграфе 2.3 «**Метароман как модель литературной игры в творческой системе В.В. Набокова**» охарактеризовано моделирование в творческой системе, репрезентативное для русской литературы. Созданный как индивидуальный творческий проект и артефакт, метароман В.В. Набокова включился в

многоплановое взаимодействие с эстетической системой как модернизма, так и постмодернизма, продолжая, с одной стороны, традицию завершенности и целенаправленности повествования. С другой же стороны, происходит перемещение особенностей литературного процесса к семиотической системе, приемам письма, обнажению «сделанности» произведения, сопровождаенностью его интертекстами, призванными обеспечить существование нового эстетического идеала – многомерного хаотического творческого пространства, выявление незавершенности, открытости текста, демонстрируя авторскую игру его элементами. В центре творчества В.В. Набокова как представителя неклассического искусства встает роман-игра, воспроизводящий мнимую реальность, заключенный в свою собственную эстетическую систему и воздействующий в первую очередь на подсознание читателя, так как обращается к чувственным импульсам, продуцирующим художественное восприятие мира.

В параграфе 2.4 «Структурные приемы литературной игры в творчестве В.В. Набокова» анализируются 11 ведущих приемов, связанных с литературной игрой.

### 1. Мифологизирование процесса творчества.

Принцип мифологизации направлен на выявление специфики художественного процесса XX века, когда миф приобретает новое звучание и значение, становясь неомифом, то есть авторским словом, эстетически и фантастически отображающим реальность. Деконструируя мифологическое сознание, В.В. Набоков идет от противного, устраняя диалектику мифа и его познавательную функцию. С одной стороны, В.В. Набоков проводит аналогии между искусством и «божественной игрой», выставляя миф как своего рода универсальную модель, на основе которой он изобретает свои художественные неомифы. С другой, он следует постмодернистской нигилистической тенденции крушения бинаризма базисных ценностных категорий, актуальных для мифотворчества: живое-мертвое, прекрасное-безобразное, сакральное-обыденное, доброе-злое, рациональное-деконструктивное, нормальное-безумное и т.п., в иронической форме демифологизируя детерминистские аспекты классического мифологического сознания.

### 2. Прием театрализации.

Следуя принципу театральности, В.В. Набоков оказался не чужд влиянию русского авангардистского и символистского театра (В.Э. Мейерхольд (1968), Н.Н. Евреинов (2002), В.В. Хлебников (1986), А.А. Блок (1981)), восходящего к западному фарсу и неканонической комедии масок (*commedia dell'arte*). В.В. Набокову оказалась близка амбивалентно-ироническая позиция А.А. Блока, применившего принцип условного театра и увидевшего, что в театрализации жизни заключена «двусмысленность мира, открывающаяся этой расколотой душе» лицедея-пересмешника [Коптелова 2018: 109]. В своих театральных опытах, как и в романах, В.В. Набоков выступает в качестве режиссера-создателя своих фантастических трагикомедий с персонажами-куклами. Наряду с теоретиками модернистского театра В.В. Набоков утверждает наступление новой эпохи карнавальности, комедии масок, когда театральность подменяет собой жизненность. Игровое значение театральности заключается также в изменении

статуса человека в искусстве, что связано с переводом его в сферу актерства, кукольности, маски, автомата.

### **3. Прием двойничества-зеркальности (амбивалентности).**

Набоковские герои-двойники как в количественном, так и в качественном выражении тождественны, поскольку их раздвоение или раздробление находится внутри них. Прием зеркальности (двойничества) функционирует у В.В. Набокова в трех основных качествах:

– Зеркальность выявляет иллюзию идеала, находящегося за пределами реальности, в игровом гиперпространстве, не привязанном к материальному бытию.

– Искривленное зеркальное отражение выполняет функцию карнавального перевертыша, искажая реальность и отображая «мир наизнанку» в его пародийном виде. Наделяя себя особыми качествами творца-демиурга, возвышающегося над своими героями, автор объединяет в себе и субъекта (обычный человек) и объекта (Творец), создавая ситуацию собственной двойственности.

– Набоковская зеркальность, удваивающая и даже умножающая факты и образы реальности, является и психологической категорией. В каждом набоковском герое живет безумный зеркальный двойник самого себя, но независимо от отрицательного или положительного проявления двойничества, его вторая, отраженная сущность оказывается выше и значительнее подлинной, так как именно в ней заключено творческое начало.

### **4. Метаязык как словесная игра.**

Язык в произведениях В.В. Набокова превращается в ассоциативный способ коммуникации автора с читателем и средство художественного самовыражения, выявляясь в словесной виртуозности.

Предвосхищая концепцию Р. Барта о нулевой степени письма, не причастного ни к истории, ни к классовым расколам в обществе, В.В. Набоков всегда был нацелен на создание не функционального, а счастливого своей оппозицией к логически адекватным литературным формам идеального языка, предназначенного для искусства. Метаязык формирует не только стиль писателя, но и его языковую личность, ориентированную на художественного самовыражение, отвергающее логоцентризм в искусстве.

**5. Интертекстуальность** строится на принципе внешней множественности интерпретаций и цитаций, рассматривается как игра с традициями и кодами разных культур. Каждое произведение В.В. Набокова можно считать интерметатекстом, виртуозной сборкой «мерцающих» цитат-деталей и мотивов существующих произведений, лишаящих текст источника происхождения («отцовства» или корня) и авторской монологичности, идейности и логичности. Интертекстуальность вводит текст в зону вариативности и множественности смыслов, поскольку первообразы теряют свое прямое значение в авторской обработке, приобретая статус симулякра, не имея оснований на существование в действительном мире, так как автор сознательно придает им характер эстетического знака.

**6. Интермедальность** усиливает визуальный эффект от текста и представляет собой специфический вид внутритекстовых связей в художественном тексте, обусловленный взаимодействием художественных кодов разных видов искусств,

составляющих диалог культур. Перенесение визуальных элементов в словесную ткань текста порождает специфический художественный эффект, а именно, возникают смысловые ассоциации, побуждающие читателя разгадывать заключенные в них загадки автора. Интермедальность порождает игру интерпретаций и генерируют бесконечные смыслы, а на вербальном уровне демонстрирует особое полихудожественное пространство и специфический метаязык произведения.

### **7. Игровой характер взаимоотношений автора / читателя / героя.**

В произведениях В.В. Набокова автор функционирует в трех вариантах:

а) Как творческий «конкурента Всемогущего» [Набоков 1997а. Т.3, 575].

Писатель берет на себя функции Демиурга.

б) В.В. Набоков выступает в роли *Magister Ludi*. В.В. Набоков утверждал свое всемогущество в созданном им мире: «я в этом частном мире – абсолютный диктатор», устанавливающий правила творческой игры, где «каждый персонаж следует тем путем, который я для него навоображал» [Набоков 1997а. Т.3, 596].

в) Авторской маски, позволяющей писателю выявлять себя как *homo ludens* через героя-трикстера.

Вводя читателя в творческий процесс, В.В. Набоков predetermined парадигму постмодернистского искусства, ориентированного не только на интеллектуального, но и массового зрителя. Представленные виды автокодирования не вступают в противоречие с «божественным» присутствием автора и его функцией *Magister ludi*, что позволяет говорить о симбиозном взаимодействии позиции «жреца и клоуна». В.В. Набокову присуще самообожествление, он видел себя языческим веселым «божком, волшебником с птичьей головой, в изумрудных перчатках, в чулках, из лазурных чешуй» [Набоков 1999в: 218]. Писатель, без сомнения, самым значительным считает собственный образ, видя в зеркале своего искусства свой же богоподобный лик.

**8.** Одним из главных игровых концептов в произведениях В.В. Набокова является **прием творческого воображения** как проявление авторского подсознания, побуждающего к эстетической игре, когда реалистичность и последовательность описываемых событий не является целью произведения. На первый план выдвигается способ воссоздания воспоминаний посредством интуитивного воображения, которое опирается на фантастические представления о реальности: «Воображение – это форма памяти. Воображение зависит от ассоциативной силы, а ассоциации питаются и подсказываются памятью. В этом смысле и память, и воображение являются формами отрицания времени» [Набоков 1997а. Т.3, 605-606]. Художник неклассического искусства отображает не реальность, а свое воображение, воплощая его в приемах письма.

**9. Прием деконструкции.** Деконструкция не является фактором разрушения, напротив, происходит демонтаж структуры и реконструкция текста с целью формирования новой структуры, обладающей такими специфическими качествами, как открытость для интерпретации, внесистемность, множественность языковых приемов, самобытность творческой системы писателя, смешение стилей, жанров. Набоковская деконструкция – это и есть игра приемами, кодами внутри структуры, в которой сходятся воедино игра письма и ассоциации творческого подсознания,



понимаемые в таком тексте как разобранные смыслы, нацеленные на отрицание реального мира в пользу его искусственно созданной автором эстетической модели. В творчестве В.В. Набокова прием деконструкции является своего рода продолжением кантовского критического анализа, подвергающего сомнению разум как основу восприятия действительности. В.В. Набоков добивается изживания мимесиса в искусстве и ставит на его место иррациональную игру, в пределах которой действительность ускользает от логического понимания художника, выставляя вперед фантазмы автора, призванные избавиться от деспотии рационализма.

**10. Двойное кодирование текста.** Каждый набоковский роман «программируется» определенными, выбранными писателем культурными кодами, представляя собой произведение с «двойным дном», что выводит его на интуитивный уровень восприятия, так как читатель должен включиться в игру-интерпретацию и поиски зашифрованных подтекстов. На первый план двойного кода выдвигаются вопросы интерпретации на уровне игры с интертекстами и иными смыслами, отражая подсознательное направление авторского воображения, обусловленного стремлением разрушить границы между антиномичными понятиями, включив их в дихотомию эстетической игры.

**11. Пародия и ирония.** Набоковская пародия и ирония имеет следующие характеристики: 1) в пародии и иронии заложена комичность, выполняющая развлекательную роль; 2) в пародии и иронии выявляется карнавальность, составляя симбиоз трагического и комического; 3) происходит отрицание существующих литературных достижений; 4) пародия используется автором для интертекстуальных игр; 5) набоковская пародия близка к ироничной мениппее сочетанием комизма и серьезности; 6) пародия перерастает в самопародию и самоиронию, становясь фактором признания писателем «лживости языка» реалистической литературы; 7) с помощью пародии писатель моделирует специфический тип деконструктивного текста, создавая новый вид художественной коммуникации в противовес традиционным жанрам.

В третьей главе «Деконструкция биографического опыта русской жизни как прием литературной игры в метаромане В.В. Набокова» посвящена обновлению в творчестве художника эстетики биографизма, характерной для русской прозы. В параграфе 3.1 «Литературная игра как правило философии в романе “Машенька”: антинищанская позиция В.В. Набокова в учении о “вечном возвращении”» акцентируются философско-эстетические установки художника, явленные в его первом романе.

Модернистская концепция метаромана включает в себя три ведущих интертекстуальных направления, формирующих направления, формирующих игру смыслов в пределах текста:

1. Прустовско-бергсоновская игра ассоциаций памяти как антитеза ницшеанского концепта «вечного возвращения».
2. Следуя прустовской модели игры подсознания, писатель противопоставляет вечному круговороту физического бытия игру с художественными ассоциациями памяти, которая проявляется как творческое бессознательное.

3. Пародийное обыгрывание пушкинского сюжета, что отвечало декадентским мотивам модернистской эстетики. Пушкинские образы и мотивы разыгрываются В.В. Набоковым, включаясь в игру по разгадыванию прототипов, мотивов, сюжетов. Теперь текст творит смыслы, поддаваясь вечному обновлению, словно шахматная игра.

Обыгрывая ницшеанский философский концепт «вечного возвращения», «отстаивая неповторимость особенного», В.В. Набоков создает эстетическую модель бытия, находящуюся вне рационального сознания и выведенную за пределы пространства и времени, считая, что «ни времени, ни последовательности нет места в воображении автора» [Набоков 1998в: 476]. Мистическое учение Ф. Ницше о вечном возвращении отражало дегуманизированный аспект его философии и являлось своего рода правилом к действию для сильного сверхчеловека, преодолевающего своей волей разрушительное воздействие реактивных сил ради утверждения своего господства над слабовольными.

Герой, помещенный между двумя этими категориями, призван вечно блуждать в мнемонических лабиринтах, чтобы вечно видеть не себя, а свое расколотое зеркальное отражение, путая свою сущность с видимостью. В.В. Набоков в пародийном направлении опровергает материалистическую концепцию «вечного возвращения», предвзято трактуя эту идею Ж. Делезом.

В разыгрывании этого сложного фантастического пасьянса заключается возможность для Ганина преодоления экзистенциального страха перед собственным неопределенным будущим, для чего необходимо погрузиться в игру воображения, дать волю мечтаниям, не заботясь об их воплощении. Ганину нет необходимости участвовать в событиях жизни, чтобы переживать их, показывая свою причастность к ним. Достаточно воспринимать окружающий мир как игру непознаваемых и неопределимых сил, компенсируя стремление к активной деятельности воспоминаниями о прошлом, материализация которого невозможна.

Эстетическое значение «вечного возвращения» заключается в его оторванности от жизни, но вместе с тем устремленности в вечность искусства посредством игры фантазмов автора, низвергающего реальный мир с его вечными ценностями и логическими обоснованиями. Фантастический проект вечного возвращения как перспектива будущего не сходится с реалиями жизни и проецируется на реальность только как игра воображения, поскольку действительную жизнь невозможно «переигрывать» бесконечно.

В этом плане для романа «Машенька» значимо, что встреча с реальной Машенькой привязала бы Ганина к действительности, что неприемлемо для эстетической личности, поэтому он с легкостью освобождается от становящегося слишком реальным будущим. Прошлое и настоящее не сходятся в набоковской концепции мироздания, распадаясь на антагонистичные миры, причем, приоритет остается за иллюзорным миром фантастической игры памяти, лучшим местом обитания для героя. Идея вечного возвращения нужна Ганину именно как неустойчивый, сменяемый фантазм воображения, элемент игры ассоциаций памяти, устанавливающий господство иллюзии над реальностью.

В параграфе 3.2 «**”Защита Лужина”**: игра в пространстве шахматной гиперреальности» освещается специфика гиперреальности в одном из самых

репрезентативных произведений исследуемого объектного пространства. «Защита Лужина» (1929-1930) стал первым метароманом В.В. Набокова, структурированном как шахматная игра, что подчеркнуло отход писателя от классических форм в создании оригинального художественного метатекста, авторского неомифа о творческой личности. Шахматная партия отождествляется с жизнью героя, он передвигается, словно делает ходы в игре. Лужин сам творит свой шахматный мир, объединяя биологическую и эстетическую функции игры, страсть игрока и удовлетворение художника, помогающие ему избавиться от земного притяжения. Человеческая сущность Лужина распадается в процессе игры, он не способен отличить реальный мир от игрового, будучи полностью поглощен шахматами и превратившись в «большого артиста» [Набоков 1990. Т.2,49]. Жизнь также его «проглядела», он уподобляется одной из множества набоковских бабочек, совершает акт художественной мимикрии, и затем, словно «мохнатая, толстобрюхая ночница с горящими глазками, ударившись о лампу, упала на стол» [Набоков 1990. Т.2,35]. Лужин играет не столько против Турати, сколько против жизни с ее неоспоримыми физическими законами, требующими подчинения, что невозможно для творческой личности, уповающей на иллюзии.

Амбивалентная природа игры предопределяет борьбу между игровой (шахматной) частью личности Лужина и его человеческой сущностью, что выводит героя на уровень участника зрелищного представления, не желающего жить в «неприемлемом» для него мире, но не гения игры. В двойничестве Лужина его подлинник вступает в конфликт с игровым Другим, проявляя творческое подсознание героя: «1) реальный Лужин, “действительно устал” [Набоков 1990. Т.2, 51]; 2) Лужин, *homo ludens*, “представляющий собой шахматную доску, бодрствует и не может слиться со счастливым двойником” [там же: 72]» [Стрельникова 2015а: 49]. Иллюзорное равновесие между двумя мирами нарушается, границы размываются, предполагая слияние пространств. При этом не произошло желанного для героя соединения реальностей-антиподов для образования некой изоморфной качественно иной действительности. Феномен искусства возводится в Абсолют и противостоит утилитарным желаниям кэрролловской Алисы стать хоть «пешкой», но сохраниться в игре, как в детской сказке, где все не похоже на действительность. Подобное положение рядовой пешки не подходит для Лужина, так как он хочет повелевать игровым миром, слиться с ним, оторвавшись от земного, что движет им на пути в шахматную бездну, которая вовсе не устрашала его своей неминуемой гибельностью, а наоборот, виделась спасением от «невозможного, неприемлемого мира» [Набоков 1990. Т.2, 9,151]. Существовая в пространстве гиперреальности, Лужин приобретает опыт бессмертия, так как смерть перестает быть событием реальности и становится симулякром в несуществующей иллюзии игры, не оставляя никакого шанса смерти как событию, исходящему из подлинной жизни.

С точки зрения детерминистского анализа читатель должен поверить, что Лужин погибает, выпав из окна. Но для В.В. Набокова неприемлема позиция логического объяснения поступка Лужина, он не позволяет своему герою стать банальным самоубийцей. Поэтому писатель не убивает Лужина, а осуществляет его желание о перемещении в иную, лучшую в его представлении творческую

реальность. Сверхается желаемое: шахматный двойник сливается с оригиналом, и герой полностью переходит в идеальный мир игры в качестве гения игры, преодолевшего инстинкты жизни и смерти, осуществив свои притязания на вечность.

В параграфе 3.3 **«“Соглядатай”»: игра в ”жизнь-смерть” как способ преодоления материальности бытия»** рассматривается игровая новизна «ухода от материальности», который традиционен для русской литературы. Фантастическая повесть В.В. Набокова «Соглядатай» (1930) показала его с новой стороны его творчества, а именно, с позиции постепенного реформирования художественного процесса в направлении эстетики литературной игры, стремления следовать не фактам, а художественным эффектам.

Доведенный до абсурда прием двойничества стал фактором игровой деконструкции произведения, о чем говорит и название повести «Соглядатай», которое следует понимать в аллегорическом смысле как подглядывание за самим собой, фиксируя внутреннее раздвоение Смурова. В.В. Набоков делает героем гротескную шизофреническую личность, но в отличие от трактовки постструктуралистов, его герой совпадает со своим Другим, так как оба находятся за пределами сознания, переместившись в область творческого бессознательного.

Соглядатайство присутствует как мистический компонент личности, демонстрирующий ее нестабильность, личности, давая герою фантастическую возможность смотреть на мир и себя с другой стороны реальности. Опыт своей жизни Смуров воспринимает сквозь призму иллюзорных представлений, а именно, противостояния реального и условного, обозначенного в произведении как жизнь и смерть в плане перехода героя в эстетизированную потусторонность.

Все происходящее следует считать срежиссированным фантастическим зрелищем, а жизнь и смерть Смурова – разыгранным представлением. Набоковская онтология опровергает хайдеггеровский принцип бытия человека как путь к смерти, которая и является конечной точкой существования. Писатель неоднократно подчеркивал, что бессмертие творческой личности заключено в вечности искусства, которое и есть «божественная игра», не подверженная завершению. В том же ключе, что и Х.-Л. Борхес, и независимо от него, В.В. Набоков создает в своем воображении множество субъективных реальностей, зеркально отражая фантастику и реальность как несоотносимые противоположности, вступая в игру с читателем, которому предстоит разгадать загадку существования Смурова – насколько его воображение соотносится с реальностью, настолько смерть реальной жизни.

Являясь симулятивной проекцией самого себя, Смуров становится носителем эстетического идеала, лишённого сходства с остальными людьми, но заключающего в себе эффект подобия живого, отсюда невозможность соотносить себя с каким-либо пространством, что и дает ему право на творческое бессмертие. Смуров – симбиозная форма двойничества, он одновременно положительный двойник и антипод Голядкина, это явление абсолютизируется как идеальное состояние человека, при помощи которого автор перевоссоздает действительность, делая из себя «полноправного творца». Происходит эстетический переворот и

прототип становится антиподом своему зеркальному отражению, проявляя двойничество как функцию саморефлексивного эскапизма.

Прообраз Смурова заменяется двойником-подобием, копия отождествляется с оригиналом. Замена же подлинника на симуляцию воспринимается как необходимый результат творческого процесса, направленный на сознательное разрушение своей личности, воспринимаемой автором только как объект игры, для чего нет необходимости сочетать в себе реальное и подсознательное «я».

Для В.В. Набокова, как и для его фантастического персонажа, воплощение идеи бессмертия искусства – это своего рода фокус исхода из мира и возвращение в будущем в форме творческого субъекта, закрепившегося в вечности как риторический узор, искусственное изобретение художника.

В параграфе 3.4 «**”Подвиг”**: экзистенциально-романтическая игра в преодоление страха смерти» подчеркнута, что писатель создает метароман-миф, трагикомическую сказку, запечатлев непостижимость жизненного опыта, превращение его в иллюзию, фантом, сотканный из таинственных событий, не имеющих объяснения и смысла в реальной жизни, но дающих простор для их фантастической интерпретации и разыгрывания в качестве зрелищного представления.

Художественное пространство романа выстроено по принципу романтического двоемирия, где реальность вытесняется фантазмами Мартына, а игровой сюжет (игра в Зоорландию) предопределяет структуру произведения. Но если для романтиков действительность существовала как неизбежная негативная данность, то в модернистской транскрипции происходит пародийное ее отрицание и изживание как пространства, отчужденного от воображения и искусства. Мартын демонстрирует другую сторону своей личности, а именно, отвлеченный от жизни артистизм, но в отличие от двойничества романтического персонажа, его внутренний двойник равен прообразу, стирается граница между сознанием и подсознанием, так как Мартын не выходит за рамки предложенной автором игры.

Фантастический мир Мартына – это тот же «мир наизнанку», карнавал жизни, в который вовлекаются все персонажи произведения, переводя все реальное в театрализованную игру. Такая игра будет вечной и идеальной, поскольку уже не зависит ни от Мартына, ни от внешних обстоятельств, перейдя в стадию «нонсенса», художественно-бессознательного бытия героя, пытающегося противостоять материалистической «вещественности нашего века» [Набоков 1990. Т.2, 274] и «общедоступной смерти» [там же: 280]. Мартыном овладевает идея фантастического подвига – игра со смертью, чтобы в экстремальной ситуации попытаться преодолеть фатальную энтропию, испытать чувство осуществления детской мечты и победы над небытием

В.В. Набоков считал, что смысл человеческой жизни, как и у символиста А. Рембо, философа Ф. Ницше, – игра за вечность со смертью. Победителем в ней может быть только творческая личность, умеющая опровергнуть материальную ограниченность бытия причастностью к искусству, чтобы видеть мир не реальным, а фантастическим, абсурдным и невероятным, не соотносимым с действительным.

Подвиг – это нарциссическая форма самообмана и самоутверждения героя в отчужденном для него мире, горький праздник жизни, поэтому он приобретает

характер эпатажа, вызова, экзистенциальную попытку отстоять самого себя как неповторимое существо ради «glory», «славы личной отваги, славы лучезарного мученика» [Набоков 1997в. Т.1, 67]. В финале романа происходит размывание границ реальности, все жизненное угасает, растворяется в импрессионистических узорах и арабесках, где образ человека представляется размытым, неопределенным, к чему и стремится Мартын – исчезнуть из материального бытия в картину-акварель, когда-то висевшую в детской комнате героя, уйти по лесной тропинке и исчезнуть, чтобы сохраниться в вечности искусства. Так как разногласия между игрой и серьезностью пролегают в области этического, Мартыну необходимо сделать выбор между существованием в игре и обыденной жизни, что ему не удается, поскольку личность в ее осязаемости и жизненности отсутствует, растворившись в живописном изображении. Мартын полностью уходит от реальности, обрекая себя на фактическую гибель, но именно игра дает ему возможность бесконечного возвращения в выдуманный им виртуальный мир фантазий, воспринимаемый им как подлинный, и имеющий большую ценность своей иллюзорностью, чем действительная жизнь.

В «Подвиге», как и в других своих романах, В.В. Набоков дает понять, что миссия искусства нового стиля и вдохновения заключалась теперь в создании иллюзий вместо реальности, мнимой ситуации игры взамен подлинной жизни

В параграфе 3.5 **«„Дар“: эстетическая программа В.В. Набокова по организации творческого процесса как литературной игры»** охарактеризованы девять позиций игровой специфики, значимых как для творчества Набокова, так и для дальнейшего развития русской прозы.

#### 1. Осуществление игрового принципа в структуре романа.

Роман «Дар» (1938) следует считать программным произведением В.В. Набокова, в котором он ставит проблему осмысления природы творчества и его технологического воплощения в приемах письма, что и побуждает писателя к поискам собственного художественного стиля в искусстве.

Игровой принцип осуществляется в романе в трех направлениях:

1. Игра как показатель смены культурно-эстетических ориентиров, нацеливающих писателя на игру с культурными кодами. Художественная игра становится основой творческого вдохновения и саморефлексии автора метаромана. Своим романом В.В. Набоков дает понять, что традиционные эстетические ценности искусства не исчезли, но они стали другими в системе художественной иерархии.

2. Шахматная игра определяет принцип набоковской деконструкции, подменяя саму идею фундаментального опыта реальности на ее отрицание и утверждение господства игровых форм бытия.

3. В.В. Набоков использует эстетические и технические свойства кинематографа, предложенные В. Шкловским, считавшим, что «кино разделяет время и место. И создает новое – познанную действительность» [Шкловский 1983: 299] сквозь призму кинокамеры. В.В. Набокова привлекал кинематограф как вид игрового искусства и его технический прием сегментации (раздробления) реальности, что давало возможность художнику из отдельных кадров-текстов создавать неожиданные картины, «суггестируя смысловое содержание» [Лютман 1992: 251].

#### 2. Жанровый синкретизм.

В контексте игры жанровую специфику метаромана можно определить так: интертекстуальный, фантастический, иронично-пародийный метароман-миф с ризоматической разветвленностью, собранный из культурных кодов прошлого с неожиданными переходами, продвижением сюжета по непредсказуемому пути (лабиринт без выхода), соответствуя деконструктивистскому подходу, который делает вымышленность вымысла наглядным для читателя. Предваряя постмодернистскую концепцию творчества, В.В. Набоков делает целью не саму литературу, а процесс ее создания, демонстрируя технологию производства художественного произведения.

### 3. Значение эпиграфа.

Эпиграф указывает на абсурдность творческого сознания, не поддающегося логике. В творческом восприятии подлинный смысл вторичен по отношению к метафорическому знаковому символу, заключенному в «хитрой» риторике, изложенной языком грамматики: «Дуб-дерево. Роза – цветок. Олень – животное. Воробей – птица. Россия – наше отечество. Смерть неизбежна» [Набоков 1990. Т.3, 5]. Писателю важно показать, что художественное сознание находится вне границ рациональности и истории и облечено в метафорический язык аллегорий, отсылая к игре приемов, образов до бесконечности означаемых.

### 4. Проблема творческого гения в романе.

В.В. Набоков ставит перед собой амбициозную творческую задачу – противопоставить собственный исключительный «дар», гений всему «корпусу русской литературы», создать свой творческий код, чтобы иметь исключительное право создавать самому правила в искусстве.

Для В.В. Набокова Федор – своего рода творческий эксперимент новаторского искусства, созданный писателем в противовес устаревшей классике. В горниле его творческих метаний и будет происходить становление нового стиля, воплощенного в игре письма. Человеческий же фактор в его житейском понимании становится второстепенным, на первый план выходит творческий гений, создающий художественное пространство вечности.

### 5. Этапы творческого пути Федора. Установка на пародию-игру.

Писатель использует прием пародирования разнородных стилей, приводящих к логически неопределимой метатекстуальности, направленных на снижение высокого статуса культурных ценностей и литературных авторитетов и размывание этико-эстетических оппозиций между высоким и низким искусством, сакральным и профанным. Вступая в агонально-соревновательные отношения с русской литературой, писатель пытается проявить свою самобытность в жанре пародийной мениппеи, развивая конфликтную ситуацию между реалистической традицией в литературе и свободой воображения художника. Писатель использует прием пародирования разнородных стилей, направленных на снижение высокого статуса культурных ценностей и литературных авторитетов и размывание этико-эстетических оппозиций между высоким и низким искусством, сакральным и профанным. В.В. Набоков использует модель диалога-спора Д.С. Мережковского о А.С. Пушкине в его статье «Праздник Пушкина» (1899), посвященную юбилею русского поэта. По замечанию Н.Г. Коптеловой, в своей работе Д.С. Мережковский «парадоксально сочетает в себе признаки литературного фельетона и религиозной

проповеди», создавая «своеобразный смысловой полифонизм», включающий разнообразные диалогические модели» [Коптелова 2017: 78]. В.В. Набоков ставит перед собой двойную задачу – показать истоки зарождения таланта, дара в его мистическом, трансцендентальном и одновременно комическом значении как глас из потусторонности-подсознания, так как именно под углом зрения личного бессмертия художник может установить свой творческий абсолют.

#### 6. Симбиоз науки и искусства.

Соединяя рационализм науки с иррационализмом творческой потусторонности-подсознания, В.В. Набоков демонстрирует возможность их творческого симбиоза. Но в то же время герой дискредитирует здравый смысл и само познание, уводя восприятие действительности в область субъективистских интерпретаций и псевдонаучных описаний, что выходит за грань научной логики. В итоге, перерабатывая «голоса» разных поэтов и литературных традиций, Федор так и не приобретает своего, предпочтя собственному стилю и голосу эстетическую игру с ценностями разных литературных традиций. В этом случае он сможет свободно умножать художественные коды, комбинировать и переиначивать чужие идеи и образы, создавать на их основе оригинальные сюжеты, соответствуя набоковскому критерию писательского мастерства: «существует лишь одна категория (писателей) – оригинальность, или же талант» [Набоков 1997а. Т.3, 616].

#### 7. Муза и гений.

Как в архетипическом сознании судьба довлеет над человеком, и тогда он становится игрушкой в ее руках, так и В.В. Набоков ведет своего героя по лабиринтам судьбы, прежде чем он встречается с таинственной музой. Этим загадочным существом, единственной поклонницей Федора явилась Зина Мерц, влюбленная в него по его стихам и ставшая зеркальным отражением его alter ego. Для Федора Зина имеет значение лишь как эстетический символ вдохновения, утративший жизненный прототип, поэтому он боится власти реальной, земной Зины, стремясь уничтожить ее живой образ в подсознании. На место реальной Зины встает ее мистический аналог, фантазм, утративший свою живую форму, приобретая эстетическое наполнение.

#### 8. Технология творчества: поэзия как свободная игра.

В отношении художественной стратегии В.В. Набоков сформулировал для себя четкую позицию, согласно которой существует «одна истина.., единственная на этом свете: истина искусства» [Набоков 1997а. Т.1, 548], примером чему и является третья глава романа, посвященная технологии (производное от аристотелевского «технэ») создания поэзии и становлению Федора Годунова-Чердынцева как писателя. Иррациональная модель стихосложения Андрея Белого побуждает набоковского героя на «все свои старые четырехстопные стихи просмотреть с этой новой точки зрения» [Набоков 1990. Т.3, 135], что стало началом освобождения от «ложных навыков» реализма [там же: 138] и стимулом для перехода к нейтральному письму, преодолевшему механизмы упорядоченности. Поэтический язык, как считал В.В. Набоков, не должен быть привязан к логическому аппарату. Поэту необходимо апеллировать к интуитивному языку метафор и ассоциаций, создающих искусство вариативности слов, приемов, тот поэтический абсолют, на основе которого и возникает игра письма, спровоцированная «языковым



процессом», который, согласно теории Ж. Дерриды, «вводит в игру наличие наличного и жизнь живущего» [Деррида 2000в: 323], пробуждая в герое инстинкты творчества, схожие с физиологическим удовольствием.

#### 9. Условие творческого бессмертия.

В поисках рецепта бессмертия В.В. Набоков приходит к выводу, что только в играх искусства заключена вечная жизнь поэта, который в процессе создания своего произведения устраняет диалектическое противоречие между земным и потусторонним, между обыденным и творческим состоянием. Федор допускает, как и в языческом культе, взаимопроникновение одного мира в другой, где происходит второе рождение поэзии (умирание и воскрешение Диониса). Чтобы стать настоящим писателем, Федор должен подчинить себе свое несовершенное, но управляемое «Я», отрешиться от реальности и стать зеркальным отражением самого себя в бесконечности времени, то есть, слиться со своим нарциссическим двойником и стать новым Орфеем ради преодоления двойственности собственной личности в достижении высшей стадии творческого гения.

**В четвертой главе «Литературная игра в «европейских» метароманах В.В. Набокова»** характеризуются игровые системы в четырех произведениях: «Король, дама, валет», «Отчаяние», «Камера обскура» и «Приглашение на казнь».

В параграфе 4.1 «**«Король, дама, валет»**»: **«триумф иронии» в контексте литературной игры»** освещаются специфика, принципиальные отчасти для русской прозы и отчасти - для западноевропейской. В романе «Король, дама, валет» (1928) В.В. Набоков использует матрицу классического реалистического романа для своих модернистских экспериментов, но на самом деле вступает в антагонистические отношения с литературной традицией, изобличая общепринятый в детерминистском искусстве социологизированный и идеологизированный стиль обманной игрой с литературой, свободно варьируя и комбинируя художественные коды, сплетая их в авторский литературный миф.

Как искусственное метаповествование, создающее иллюзию реальности, роман выстраивается на интертекстуальных аллюзиях на сказочные мотивы и образы Г.-Х. Андерсена, абсурды Л. Кэрролла, Ф. Кафки, Ж.-П. Сартра, реминисценции на У. Шекспира и др. У романтиков писатель заимствует тему человекоподобных автоматов (Гофман), что и формирует в целом деконструктивный текст, вмещающий в себя разные художественные коды. Игра в романной структуре служит способом дуалистического переосмысления реальности, которая лишь похожа на оригинал, но в действительности «принадлежит порядку гиперреального и симуляции» [Бодрийяр 2013: 31], подвергаясь идеалистической мифологизации и одновременно иронической демифологизации. Подобный прием делает повествование амбивалентным, «моделируется искусственное воспроизведение основного признака комического – удвоения видимости и ее разрушения» [Рюмина 2010: 105], объединяя серьезность преступления и иронический комизм финала, когда задуманное не осуществляется. Дихотомия ирреального мира в том и состоит, что в игровом сознании утрачивается связь с реальностью, господствуют ассоциации творческого подсознания, поэтому набоковскому герою как участнику театрального представления в духе сюрреалистического жестокого театра А. Арто «остается

лишь снова занять свое место где-то между сновидениями и событиями реальной жизни» [Арто 2000: 184]. Он может существовать в созданном автором искусственно-симулятивном мире только как кукла-манекен или плоские карточные фигуры, которые тасуются по воле автора.

В представлении В.В. Набокова, здравый смысл противоречит художественному потенциалу, поэтому в силу своего нетворческого содержания герои сами становятся неживыми объектами. Убийство воспринимается ими как жестокое, но необходимое жизненное событие, не требующее проявления талантов, соответствуя сюрреалистическому явлению «театра жестокости» А. Арто, в творческой идеологии которого смерть отделяется от рождения и жизни человека, а жестокость, зло составляют сущность бытия.

После смерти Марты Франц, наконец, освобождается от ненавистной привязанности к Марте и обретает свою природную экзистенцию шута Джокера с веселыми бубенчиками на колпаке. Подавленная чувством страха перед Мартой, самость Франца раскрепощается, и он перевоплощается в свое дионисийское естество, выраженное в инстинктах комического, проявляющих его творческую шизоидность, спасающую от серьезности в хаосе бездумной радости: «Смех, наконец, вырвался» [Набоков 1990. Т.1, 280]. В состоянии игры пробуждаются инстинкты естества, превращая все в животный смех, выражающий комическое отношение к реальности: «Мир, как собака, стоит – служит, чтобы только поиграли с ним» [Набоков 1990. Т.1, 223]. Такова сущность игровой идеологии, не причастной к системе духовных ценностей, поэтому «вопрос игра – или серьезное, так и оставшись нерешенным, окончательно умолкает» [Ортега-и-Гассет 2005: 201] в угоду искусству современных мистерий, пародий, свободных комбинаций художественных кодов, демонстрируя сугубо эстетические функции литературы.

В параграфе 4.2 «**”Отчаяние”**: **литературная игра в двойников**» отмечается, что при внешне реалистическом оформлении сюжета романа «Отчаяние» (1932), источником которого называются газетные репортажи, все переворачивается, как в кривом зеркале, и выглядит фантастичным и неправдоподобным. Обращаясь к модному в европейской литературе 30-х годов детективному сюжету, В.В. Набоков деконструирует этот жанр, ставя перед собой задачу не криминального, а эстетического характера. В дух модернистской онтологии писатель считал, что убийца должен быть оправдан, если он сумел создать художественный способ преступления, показав себя как творческая личность. Стираются границы между искусством и действительностью, реальным и вымышленным, поэтому Герман-художник сливается с Германом-убийцей, так как все переводится в процесс творчества.

Эстетическая задача В.В. Набокова – показать убийство как творческую игру, проявляющую артистические задатки Германа и одновременно продемонстрировать власть автора-Творца, его alter ego над своим творением. В этом заключается эстетическое кредо писателя. Автор не может позволить себе умереть, предоставив героев и приемы самим себе, как это будет свойственно постмодернистам, поскольку куклы без кукловода не способны к самостоятельной деятельности, потому и неинтересны. Для В.В. Набокова важен театральнорежиссерский эффект от эстетической игры, поэтому раскрытие преступления здесь

не имеет смысла, проблема заключается в экзистенциальной идентификации личности как гения, художника, готового утверждать господство своего творческого «Я» без оглядки на моральные условности, что в наибольшей степени проявится в постмодернистской концепции человека.

При рассмотрении проблемы убийства с творческой точки зрения особое значение приобретает этико-философский трактат Т. де Квинси «Убийство как одно из изящных искусств» (1827), ставший особенно популярным у символистов и постмодернистов. В интертекстуальном направлении Герман – пародийная аллюзия-двойник на отрицательных героев классической литературы. Выявляется симбиоз пушкинского Германа из «Пиковой дамы», а также подпольного типа Достоевского, убийцы-извращенца Передонова Ф.К. Сологуба, Галлера Гессе и др., кто повлиял на формирование творчества В.В. Набокова.

Принцип двойничества организует двухплановую игровую структуру романа, где условность создаваемой героем творческой реальности вступает в противоречие с материальной действительностью посредством зеркала, через которое отражается подсознательный двойник Германа, выявляющий его вторую, артистическую сущность. В.В. Набоков следует в направлении эстетики символизма и в духе Д.С. Мережковского «обращается к мотиву зеркала, часто играющему роль художественного атрибута двойничества в поэтике русских символистов» [Коптелова 2010: 43].

Герман задумывает тайное убийство, преследуя личные цели, чтобы зафиксировать себя гениальным художником, но стать им можно, только если уподобиться творческому образцу убийцы. Однако в процессе совершения своего «творческого акта» убийства Герман обнаруживает в самом себе псевдотворческое содержание, сомнение в «преступных задатках» [Набоков 1990. Т.3, 360], а значит, нарушение необходимой грани художества, несоответствие «высокому» статусу убийцы-художника. В этом случае «из творца превращается он в шута», а убийство – в симуляцию гениальности, доказывая, что он не гений, так как не может быть выше своего автора-создателя. Отсюда показательно эстетизированный характер исповедальной повести Германа, где чувство вины атрофируется и подменяется эгоцентричной демонстрацией мнимой гениальности «Я».

Отчаяние Германа исходит из невозможности преодолеть требования действительности и стать свободным в своих действиях, чтобы остаться в игре искусства. Поскольку преступление приобретает эстетический статус, то не может быть подвержено ни юридической, ни морально-этической оценке, в чем и заключается преимущество игры, находящейся вне нравственно-этических норм, которые сковывали бы свободу игрока на поле творчества. А «стоящим по ту сторону серьезного» [Хейзинга 1997: 121], реального и морального становится писатель, творец своих игровых систем. Утвержденный В.В. Набоковым творческий принцип: «вымысел искусства правдивее жизненной правды» [Набоков 1990. Т.3, 407] будет для писателя сопроводительным ориентиром, но в то же время и узким местом его творческого мировоззрения, реализовавшего в образе Германа бесчеловечные постулаты ницшеанской этики о вседозволенности эстетического человека, который «предпочтет скорее хотеть Ничто, чем ничего не хотеть...» [Ницше 2007а: 434].

Как выявлено в параграфе 4.3 «**”Камера обскура”**: киносценарий в интермедиаальном гиперпространстве литературной игры», роман «Камера обскура» (1932) можно назвать единственным и уникальным в своем роде произведением писателя, полиглотичной моделью метаромана, синкретично соединяющего в себе литературу и кинематограф. Виртуальная кинореальность подменяет подлинную, что создает дополнительные возможности для авторской игры, на первый план выдвигается ироническое восприятие происходящего в духе черного юмора, порождая шизофренический текст, в котором смыслы скрыты в глубине подсознания, меняются планы повествования, подобно кинокадрам, сюжет раздроблен, уподобляясь черной комедии абсурда, а персонажи вызывают у читателя (зрителя) скорее насмешку, чем сочувствие. Камера обскура несет в себе также мифологическую символику кривого зеркала, не дающего четкого изображения, но сигнализирующего о наличии иного, искаженного и «окарикатуренного» зазеркального мира, в котором происходит удвоение реальности и человека, где двойник – «отстраненное отражение персонажа» [Лотман 1992: 157] со сдвигами в сторону асимметрии.

В.В. Набоков использует схему кино, которую впоследствии под влиянием Д. Вертова постмодернист Ж. Делез назовет «машинным взаимодействием образов-движений», обезличенных пустых мест. Они выступают в качестве прообразов «субъекта-человека» [Делез 2004: 138], составленных при помощи монтажа, конструирующего модель текста, представляющего собой игру-сценарий, «киноглаз» автора. В данном случае происходит совпадение понятий кинематографический план и литературный текст, когда текст совпадает со сценарием, создается эффект кино в литературе. Авторское «Я» В.В. Набокова, неизменно присутствующее в его произведениях, масочно воплощено в лице его представителя карикатуриста Горна. Своим пародийным искусством он преодолевает оппозиционные категории животного и человеческого с целью осмеяния человека и придания комичности произведению, что особенно будет характерно для постмодернистской стратегии, когда в пародийном смехе «соединяются радость, триумф и траур, фантазматическое всевластие и цинизм, сарказм, садизм» [Маньковская 1994: 44].

Предметом пародии в романе также становятся творческие манеры современных писателей, например, известный и часто используемый принцип ассоциаций М. Пруста, построенный на подсознательной памяти о вещах и людях, что подсознательно мотивировало создание художественного образа. В.В. Набоков пародирует Пруста, но в то же время он использует его манеру изложения. Освобожденным от эстетических условностей свободным стилем писателя-карикатуриста В.В. Набоков опровергает психологическую прозу интуитивиста Зегелькранца, последователя стилистической манеры М. Пруста.

В эстетическом направлении правда жизни опровергает искусство и мстит художнику, стремящемуся запечатлеть эту правду в ее реальных фактах и понятных рациональному сознанию образах. В данном случае условное (игровое) доминирует над практическим (реальным), доводя подлинник человека до уровня симуляции (карикатуры), а действительность до уровня гиперреальности (декорации к фильму), выявляя эстетический фактор игрового процесса,

подавляющего восприятие жизни как полнокровного бытия. Являясь подделками человека и находясь в состоянии непрерывной киноигры, персонажи романа симулируют и творчество, и обыденную жизнь, реализуя свою актерскую самость в перевернутой действительности, первичной в игровом мире искусства, каковым здесь предстает кинематограф.

В параграфе 4.4 «**”Приглашение на казнь”**: деконструкция внешнего и внутреннего мира в абсурде театрализованной литературной игры» отмечено, что в соответствии с замыслом романа как театрализованного представления, творческое пространство имеет двухплановую структуру и оформляется в виде сменяющихся декораций, представляющих дихотомию симулятивно-фантастических миров:

– Первая смена декораций – уродливая одиночная камеры тюрьмы, где «луна сверкала на чернильнице» [Набоков 1990. Т.4, 9] в «полном слиянии темноты и тишины» [там же: 11]. Сюжет произведения сосредоточен не на событиях, а на эстетическом восприятии героем всего происходящего в условиях гиперреальности тюрьмы как игрового ненастоящего мира, не имеющего копий и прототипов, но на сцене которого можно разыгрывать бесконечно сменяемые представления. В итоге выбор Цинцинната определен его нежеланием находиться в пределах осязаемой действительности.

– Следующая смена декораций – противоположный темному миру тюрьмы размыто-импрессионистический мир Тамариных Садов в духе живописных образов К. Моне (например, «Пруд с лилиями») как символа райского бытия со всеми атрибутами красивой и чувственной жизни. Но в отличие от утопических символов, он существует, как и мир тюрьмы, в фантастическом контексте гиперреальности.

– Последняя смена декораций – сцена эшафота, когда разыгрывается сцена казни в духе средневековых площадных мистерий, в действительности не имея к ним отношения, но трансформируясь в стилистический прием, создавая внешние эффекты распадающегося мира: «нарисованные ряды» [там же: 129], «все распалось», «все падало» и т.п. [там же: 130].

В постмодернистском ресурсе романа скрещивание игрового и священного не является актуальными, поскольку художник объединяет статус жреца и творца, порождая амбивалентно-пародийные образы, схожие с актерами комедии масок. В.В. Набоков и своему герою не дает подняться до эстетического совершенства, побуждая сомневаться в своем художническом даре, он колеблется между возможным статусом творца и трикстера, так как его творческий потенциал не подкреплён реальными результатами. В духе дегуманизированного театра А. Арто, В.В. Набоков противопоставляет внешним фактам реальности эстетическую жестокую игру о смерти (страшную сказку), побуждением к которой становятся стремление театрализовать действительность, отторгнуть ее от обыденного бытия, чтобы «у зрителя появилось ощущение, что перед ним разыгрывается сцена из его собственной жизни, причем одна из самых существенных» [Арто 2000: 53]. Абсурдность и ужас изображаемых событий должны были помочь преодолеть страх перед враждебной реальностью и испытать катарсис, что возможно только средствами искусства.

В созданной В.В. Набоковым гиперреальности, где симулятивны не только люди, но и события, нет ничего подлинного, смерть также становится атрибутом игрового действия, как в магическом театре абсурда. Взамен материального бытия предлагается эстетическая вечность, герой переходит в творческое состояние, становясь участником театрального зрелища, которое не требует серьезного к нему отношения и призвано доставлять удовольствие зрителю – участнику представления. В.В. Набоков и в этом романе делает своего героя бессмертным, перемещая его в высшие сферы вечного творческого инобытия.

В **Заключении** обобщаются результаты диссертационного исследования и формулируются выводы. Подчеркивается реализованность положений, выносимых на защиту, а также намечаются пути дальнейшего исследования творчества В.В. Набокова с модернистских и постмодернистских позиций. Исследуемые приемы литературной игры как основы индивидуальной художественной системы В.В. Набокова не являются исчерпывающими и предполагают дальнейшее изучение особенностей творческой манеры писателя как выдающегося эстетического явления эпохи модернизма и постмодернизма. Следует обратить внимание на проблему комбинирования игровых приемов в процессе эволюции творчества писателя. Перспективно исследование игровых приемов в поэзии писателя и их взаимосвязи с прозой. Интерес представляет изучение романов-зеркал как искусственных игровых текстов, а также возможность проследить развитие игры в англоязычных произведениях писателя в их взаимодействии с русскими текстами. Вопросы игры в искусстве В.В. Набокова требуют дальнейшего исследования, являются перспективными в плане научных открытий, которые позволят расширить представления о творчестве писателя и достижениях литературы XX века.

**Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора:**

*Монографии и учебные пособия*

1. Стрельникова, Л.Ю. Русская проза В.В. Набокова. Проблемы поэтики и стиля: Учебно–методическое пособие для спецкурсов и спецсеминаров / Л.Ю. Стрельникова – Армавир: РИЦ АГПУ, 2003. – 70 с. (4,3 п.л.).
2. Стрельникова, Л.Ю. Основные тенденции развития русской и западноевропейской литературы в контексте мировой культуры. Монография / Л.Ю. Стрельникова. – Армавир: Армавир: Изд-во Армавирской государственной педагогической академии. – 2013. – 368 с. – 368 с. (22,8 п.л.).
3. Стрельникова, Л.Ю. Игра как художественный метод в русскоязычных романах В.В. Набокова в контексте западноевропейской эстетики модернизма и постмодернизма. Монография / Л.Ю. Стрельникова. – Армавир: РИО АЛСИ, 2017. – 472 с. (28,3 п.л.).

*Публикации в рецензируемых научных изданиях, входящих в Web of Science и Scopus:*

4. Стрельникова, Л.Ю. «Стилистическое структурирование метапрозы В.В. Набокова в контексте поэтики модернизма и постмодернизма» / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Волгоградского государственного университета. – 2019. – Т. 18. – № 4. – С. 210–220.

**Публикации в рецензируемых научных изданиях, входящих в перечень ВАК при  
Минобрнауки России:**

5. Стрельникова, Л.Ю. Триумф иронии в романе В. Набокова «Король, дама, валет» / Л.Ю. Стрельникова // Культурная жизнь Юга России. – Краснодар. – 2004. – № 2 (8). – С.69–72.
6. Стрельникова, Л.Ю. Христианско-философское миропонимание немецкого романтизма в творчестве Гельдерлина и Вакенродера / Л.Ю. Стрельникова // Культурная жизнь Юга России. – Краснодар. – 2008. – № 1. – С. 74–77.
7. Стрельникова, Л.Ю. Роман В.В. Набокова «Защита Лужина» как игровая модель шахматной гиперреальности / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета. – 2015. – № 1. – С.40–56.
8. Стрельникова, Л.Ю. Гений творчества в романе В. Набокова «Дар»: игра на грани пародии / Л.Ю. Стрельникова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 2. – Ч. 2. – С.175–177.
9. Стрельникова, Л.Ю. Двойничество как идеал эстетического самовыражения в игровом поле набоковского зазеркалья в романе «Отчаяние» / Л.Ю. Стрельникова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 2. – Ч. II. – С.184–189.
10. Стрельникова, Л.Ю. Двойничество персонажей как стратегия модернистской игры в повести В. Набокова «Соглядатай» / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2015. – № 3.– Т. 1. – С.26–32.
11. Стрельникова, Л.Ю. Значение игры в эстетической теории И. Канта как парадигмы европейского художественного мышления / Л.Ю. Стрельникова // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. – 2015. – №3. – С.19–26.
12. Стрельникова, Л.Ю. Игровая структура романа В. Набокова «Дар»: «Непрямой» путь литературы в никуда / Л.Ю. Стрельникова // Известия высших учебных заведений. Гуманитарные науки. – 2015. – № 3. – Т. 6. – С. 219–222.
13. Стрельникова, Л.Ю. Роман В.В. Набокова «Подвиг» как экзистенциально-романтическая игра в преодоление страха жизни / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Тверского государственного университета. – 2015. – № 1. – С.114–120.
14. Стрельникова, Л.Ю. Эстетическая концепция игры как парадигма литературы модернизма и постмодернизма / Л.Ю. Стрельникова // Известия Саратовского университета. – 2015. – Т.15. – Вып. 3. – С.104–110.
15. Стрельникова, Л.Ю. Роман В. Набокова «Камера обскура»: «театр жестокости» на фоне искусства / Л.Ю. Стрельникова // Известия Смоленского государственного университета. – 2015. – № 3 (31). – С.43–52.
16. Стрельникова, Л.Ю. Эстетическое учение Ф. Шиллера об игре в искусстве как ресурс современной западноевропейской литературы: преодоление классики / Л.Ю. Стрельникова // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. – 2015. – № 3. – С.119–128.
17. Стрельникова, Л.Ю. Идея «вечного возвращения» как игра с ценностями жизни в романе В. Набокова «Машенька» / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – 2016. – Т.22. – № 4. – С. 97–102.

18. Стрельникова, Л.Ю. Поэзия как свободная игра вымысла в романе В.В. Набокова «Дар» / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. – 2016. – № 4. – Т. 2. – С.123–130.
19. Стрельникова, Л.Ю. Театрализованная модель мира в романе В. Набокова «Приглашение на казнь» / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Брянского государственного университета. – 2016. – № 1. – С.203–209.
20. Стрельникова, Л.Ю. Творческий прием «текст в тексте» как ресурс модернистской игры в романе В. Набокова «Дар» (на примере вставного романа «Жизнеописание Чернышевского») / Л.Ю. Стрельникова / Вестник Тверского государственного университета. – 2016. – № 1. – С. 82–89.
21. Стрельникова, Л.Ю. Феномен игры в литературе немецкого романтизма: искажение фундаментальной реальности / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. – 2016. – № 1. – Т. 1. – С.83–92.
22. Стрельникова, Л.Ю. Игровой характер взаимоотношений автора/читателя/героя в творчестве В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Тверского государственного университета. – 2018. – № 1. – С. 79–86.
23. Постмодернистская антиутопия М.Уэльбека «Покорность»: последний духовный кризис европейского мира / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Воронежского государственного университета. – 2019. – № 1. – С. 71-77.
- Публикации в других изданиях, а также сборниках материалов международных конференций:**
24. Стрельникова, Л.Ю. «Вековой заряд духовности», или К вопросу о становлении литературы русского зарубежья // Русская литература XIX – XX веков: Актуальные проблемы, исследования: сборник научных статей. – Армавир: Изд-во АГПИ, 2001. – С.142-149.
25. Стрельникова, Л.Ю. Особенности игровой поэтики В.Набокова как писателя постмодернизма / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Армавирского государственного педагогического университета. Научно-методический журнал. – Армавир: Изд-во АГПИ. – № 1, 2001. – С.62-68.
26. Стрельникова, Л.Ю. О творческом методе В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Наследие В. Кожина и актуальные проблемы критики, литературоведения, истории, философии. – Армавир: ИЦ АГПИ, 2002. – С.161-163.
27. Стрельникова, Л.Ю. Человек и время в романах Г.Гессе «Степной волк» и В.Набокова «Приглашение на казнь» / Л.Ю. Стрельникова // Неделя науки АГПУ. Материалы научно-практической конференции. – Армавир: РИЦ АГПУ, 2004. – С.95-97.
28. Стрельникова, Л.Ю. Метаописательность как стилистический способ проявления игровой поэтики в жанре романа (на материале русскоязычных произведений В.Набокова) / Л.Ю. Стрельникова // V Международная конференция в рамках реализации Федеральной целевой программы «Русский язык». – Армавир: РИЦ АГПУ, 2007. – С.165-169.



29. Стрельникова, Л.Ю. В.Набоков о Достоевском: западный взгляд на русскую литературу / Л.Ю. Стрельникова // Материалы V Международной конференции «Традиционная культура славянских народов в современном пространстве». – Славянск-на-Кубани: Изд-во СГПИ, 2008. – С.314-318.
30. Стрельникова, Л.Ю. Особенности модернистского сознания в романах Г.Гессе и В. Набокова. «Магический театр» как нравственный выбор западной литературы / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Армавирского государственного педагогического университета. Научно-методический журнал. – Армавир: РИЦ АГПУ. – № 2, 2007. – С.50-54.
31. Стрельникова, Л.Ю. В.В. Кожин о русском и западноевропейском литературном сознании / Л.Ю. Стрельникова // Творчество В.В. Кожина в контексте научной мысли рубежа XX – XXI веков. Сборник статей 6-й Международной научно-практической конференции при финансовой поддержке Российского государственного научного фонда и фонда «Наука и образование». – Армавир: РИЦ АГПУ, 2008. – С.109-112.
32. Стрельникова, Л.Ю. В.В. Кожин о влиянии немецкой классической эстетики на русскую литературу / Л.Ю. Стрельникова // Сб. статей 7-й Международной научно-практической конференции, посвященной наследию В.В. Кожина. – Армавир: РИЦ АГПУ, 2009. – С.93-96.
33. Стрельникова, Л.Ю. Эстетика модернизма как отражение духовного кризиса западноевропейской культуры в романе Г. Гессе «Степной волк» / Л.Ю. Стрельникова // Актуальные проблемы изучения национальных культур: теория и практика (наука – вузу). Материалы VII научно-практической конференции. – Армавир: РИЦ АГПУ, 2010. – С.60-63.
34. Стрельникова, Л.Ю. Сказочно-фантастическая новелла Гофмана и традиции изобразительного искусства Ренессанса и барокко / Л.Ю. Стрельникова // Научно-практическая конференция по итогам НИР и НИРС-2010 «Актуальные вопросы современной науки». – Армавир: РИО АЛСИ. – Армавир, 2011. – С.69-77.
35. Стрельникова, Л.Ю. Герман Гессе о русских писателях и значении русской литературы для западноевропейской культуры / Л.Ю. Стрельникова // VIII Сургучевские чтения. Международная научно-практическая конференция. – Ставрополь: Графа, 2011. – С.140-144.
36. Стрельникова, Л.Ю. Поэтика модернизма и проблемы творчества Г. Гессе (на примере анализа романа «Степной волк») / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Литературный текст XX века: проблемы поэтики». – Челябинск: Полиграф-Центр, 2011. – С.402-408.
37. Стрельникова, Л.Ю. Поэтика модернизма сборника рассказов В.Набокова «Весна в Фиальте» / Л.Ю. Стрельникова // Международная научная конференция «Актуальные проблемы культуры русской речи». – Армавир: РИО АГПА, 2012. – С.172-178.
38. Стрельникова, Л.Ю. Незаконченный роман В.Набокова «Лаура и ее оригинал» как образец постмодернистского пастиша / Л.Ю. Стрельникова // «Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук». Научный журнал. – №58. – Ч.II. Москва. – 2013. С.64 – 70.
39. Стрельникова, Л.Ю. Игровой компонент как основа античной эстетики / Л.Ю.

- Стрельникова // Материалы Международной научно-практической конференции «Диалог в XXI веке». – Уфа: РИО ИЦИПТ, 2014. – С.54-59.
40. Стрельникова, Л.Ю. Игровая стилистика рассказа В. Набокова «Весна в Фиальте» / Л.Ю. Стрельникова // Материалы Международной научно-практической конференции «Наука в современном мире: теория и практика». – Уфа: РИО ИЦИПТ, 2014. – С.177-181.
41. Стрельникова, Л.Ю. Антигуманистический смысл «магического театра» в романах Г. Гессе «Степной волк» и В.Набокова «Приглашение на казнь» / Л.Ю. Стрельникова // Материалы Международной научно-практической конференции «Наука, технологии и инновации в современном мире». – Уфа: РИО ИЦИПТ, 2014. – С.49-58.
42. Стрельникова, Л.Ю. Игровая поэтика как эстетическая функция Ренессанса и творчества Шекспира / Л.Ю. Стрельникова // Международный академический вестник. Междисциплинарный научный журнал. – №3. – Уфа: РИО ИЦИПТ, 2014. – С.48-52.
43. Стрельникова, Л.Ю. Игровая концепция художественного творчества в свете теории Й. Хейзинги «Homo ludens» / Л.Ю. Стрельникова // Альманах современной науки и образования. Рецензируемый научно – теоретический журнал широкого профиля. Тамбов: Изд-во «Грамота», 2015. – №3. – С.108 – 111.
44. Стрельникова, Л.Ю. Игровая концепция Ю. Лотмана в структурном пространстве художественного текста / Л.Ю. Стрельникова // Теоретические и прикладные аспекты современной науки: сборник научных трудов по материалам IX Международной научно-практической конференции. – Белгород, 2015 – Часть IV. – С.50-54.
45. Стрельникова, Л.Ю. Роман В. Набокова «Король, дама, валет»: игра как способ творческого преодоления достоверной картины жизни / Л.Ю. Стрельникова // Современные научные исследования и инновации. – Москва: ООО МННИЦ, 2015. – №11 (55). – С.121-131.
46. Стрельникова, Л.Ю. Эстетика игры в поэтике европейского романтизма / Л.Ю. Стрельникова // «Результаты научных разработок и исследований»: сборник статей Международной научно-практической конференции. – Sterlitaмак: РИЦ АМИ, 2015. – С.45-47.
47. Стрельникова, Л.Ю. Художественный опыт искусства модернизма в его взаимосвязи с эстетикой игры / Л.Ю. Стрельникова // «Интеграция теории, методологии и практики в современных науках и образовании»: Материалы итоговой международной научно-практической конференции за 2015 г. – Армавир - Академия Образования Великобритании UK Academy of Education Limited.: РИО АЛСИ, 2016. – Т.1. – С.370-380.
48. Стрельникова, Л.Ю. Концепция модернистского театра как парадигма игровой поэтики В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Гуманитарные научные исследования. Филология. Москва, 2016. – № 6 (58). URL: <http://human.snauka.ru/2016/06/15836> (61 Кб).
49. Стрельникова, Л.Ю. Принцип зеркального удвоения в игровой поэтике В.В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Актуальные проблемы гуманитарных и

- естественных наук. Филологические науки. – №8 (91). – Москва: Литера, 2016. – Ч. II. – С.51-53.
50. Стрельникова, Л.Ю. Неомифологизм как критерий игровой поэтики в творчестве В.В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Современные научные исследования и инновации. Филологические науки. – №10 (66) Москва. – 2016. – С.426-435. URL: <http://web.snauka.ru/issues/date/2016/10> (61 Кб).
51. Стрельникова, Л.Ю. Становление метапрозы в дискурсе игровой поэтики В.В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // XII Международная конференция «Тенденции развития науки и образования». – Самара: Изд. НИЦ «Л-Журнал», 2016. – Ч. IV. – С.46-48.
52. Стрельникова, Л.Ю. Дионисийская игра как условие творческого бессмертия в романе В. Набокова «Дар» / Л.Ю. Стрельникова // «Интеграция теории, методологии и практики в современных науках и образовании»: материалы итоговой Международной научно-практической конференции за 2016 г. – Армавир - Академия Образования Великобритании UK Academy of Education Limited., 2017. – Т.1. – С.383 – 393.
53. Стрельникова, Л.Ю. Пародия как модернистско-постмодернистский критерий игровой поэтики В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Научные революции: сущность и роль в развитии науки и техники». – Пермь: АЭТЕРНА, 2017 г. – Часть III. – С.73-77.
54. Стрельникова, Л.Ю. Ницшеанский аспект игры искусства в романе В. Набокова «Дар» / Л.Ю. Стрельникова // «Новая наука: история становления, современное состояние, перспективы развития»: сборник статей Международной научно-практической конференции. – Уфа: МЦИИ ОМЕГА САЙНС, 2017 г. – Часть II. – С.107 – 110.
55. Стрельникова, Л.Ю. Постмодернистский стиль творчества В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Материалы региональной научной конференции с международным участием «Динамика языковых процессов в условиях поликультурного пространства Северного Кавказа» (при поддержке Российского фонда фундаментальных исследований и Министерства образования, науки и молодежной политики Краснодарского края). – Армавир: РИО АГПУ, 2017. – С.300-312.
56. Стрельникова, Л.Ю. Мировоззренческие и эстетические критерии игры, определяющие значение игры как художественного метода в творчестве В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Волгоградского государственного университета. – 2017. – № 1. – С. 42-50.
57. Стрельникова, Л.Ю. Интертекстуальность как инструмент моделирования метатекста в творческой системе В.Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Научный журнал Знание. Понимание. Умение. – 2018. – №1. С.224-235.
58. Стрельникова, Л.Ю. Категория воображения в игровой поэтике В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы»: сборник статей Международной научно-практической конференции. – Пермь: НИЦ АЭТЕРНА, 2018 г. – С. 81-84.

59. Стрельникова, Л.Ю. Принцип игровой деконструкции в языке и стиле литературы постмодернизма как признак деформации канона и срастание с массовым искусством / Л.Ю. Стрельникова // Актуальные проблемы русской речи. Сб. статей по итогам XIV Всероссийской научной конференции с международным участием (г.Армавир, 21 февраля 2019 г.). – Армавир: РИО АГПУ, 2019. – С.188-192.
60. Стрельникова, Л.Ю. Образы-прототипы писателей русской эмиграции в романе В. Набокова «Дар»/ Л.Ю. Стрельникова // Слово и текст: теория и практика коммуникаций: сб. научно-методических трудов / под общ. ред. д-ра филол. наук, проф. О.В. Четвериковой. – Вып.10. – Армавир: РИО АГПУ, 2019. – 152 с. – С.65-69.