

На правах рукописи



СТРЕЛЬНИКОВА Лариса Юрьевна

**СТРУКТУРООБРАЗУЮЩИЕ ПРИЕМЫ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ В
РАННЕЙ ПРОЗЕ В.В. НАБОКОВА В КОНТЕКСТЕ ЭСТЕТИКИ
МОДЕРНИЗМА И ПОСТМОДЕРНИЗМА**

Специальность 5. 9. 1 – Русская литература и литературы народов
Российской Федерации

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
доктора филологических наук

Краснодар, 2023

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

Научный консультант: доктор филологических наук, профессор кафедры истории и правового регулирования массовых коммуникаций
ШАХБАЗЯН Марина Анатольевна

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

доктор филологических наук, профессор кафедры отечественной и зарубежной 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 23 декабря 2023 года в 9 часов на заседании диссертационного совета 24.2.320.09 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» <http://docspace.kubsu.ru/docspace/handle/1/1664>

Автореферат разослан « ____ » _____ 2023 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета  Безрукавая Марина Васильевна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Исследование структурообразующих приемов литературной игры в творчестве одного из выдающихся писателей русского зарубежья В.В. Набокова является актуальной задачей, 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. В данном исследовании акцент 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, дискуссионными и противоречивыми подходами к творчеству писателя. Возросла потребность в более глубоком изучении и систематизации структурообразующих приемов литературной игры в творческой системе В. В. Набокова, чтобы показать не только оригинальность и неповторимость его стиля, но и раскрыть внутренний потенциал эстетического сознания. Инновационный характер диссертационного исследования заключается в том, что в работе представлен многомерный литературоведческий анализ структурообразующих приемов литературной игры в концептуальном пространстве ранней прозы писателя, способствующий формированию его индивидуальной творческой системы, а также авторской картины мира. Представляется актуальным изучение художественных функций литературной игры, на основе которых формируется многомерное художественное пространство писателя как особая эстетическая реальность. В последние годы литературный аспект анализа игры в творчестве В. В. Набокова получил новую категориальную перспективу. Именно литературная игра определяется как творческая первозданность, стимулирующая художественное воображение писателя, формирующая внутреннюю структуру его произведений. Теоретизация, которая далее представлена в нашем анализе литературной игры В. В. Набокова, никоим образом не повторяет эти установки. Однако это принципиально совместимо с характеристикой многомерного характера игры, которая переходит в художественный статус и имеет признаки оригинальной реальности. Положение о том, что принцип игры имеет двойное значение в творчестве писателя, является актуальным. С одной стороны, произведение структурировано в соответствии с авторскими правилами с помощью определенных литературных приемов, которые обеспечивают его завершенность. С другой стороны, игра, в силу своего релятивизма, демонстрирует эстетический и в то же время ироничный взгляд

писателя на окружающий его мир. Актуальным становится вопрос об эстетическом восприятии писателем действительности как художественного текста, включенного в индивидуальную творческую игру с читателем, побуждающую его использовать текст как игрушку-механизм, экспериментировать с составными деталями – кодами, интертекстами, аллюзиями, цитатами и т.д. Для понимания специфики литературного процесса XX века актуальным также становится изучение творческих стратегий писателя, проявляющихся в его саморефлексии и стремлении соотнести свой индивидуальный опыт с существующими художественными практиками. Актуальность заключается в выявлении механизмов взаимодействия модернистского и постмодернистского аспектов литературной игры, которые дают представление о специфике индивидуальной творческой манеры писателя. Игровые приемы в творчестве В. В. Набокова не превращаются для него в самоцель, они структурируют текст и становятся инструментами для создания индивидуального стиля писателя.

В работе исследуются следующие приемы литературной игры В. В. Набокова: 1) мифологизирование процесса творчества; 2) прием театральности; 3) прием двойничества-зеркальности; 4) метаязык как словесная игра; 5) интертекстуальность; 6) интермедийность и полиглотичность; 7) игровой характер отношений автора/читателя/героя; 8) имагинация; 9) прием деконструкции; 10) двойное кодирование текста; 11) пародия и ирония.

Осмысление структурообразующих приемов 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, структурного анализа, принципа деконструкции, 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.

Изучение проблем творчества В. В. Набокова имеет свою научную историю и нашло отражение в целом ряде работ таких исследователей, как Б. В. Аверин, Н. А. Анастасьев, Ю. Д. Апресян, В. Е. Александров, Б. Бойд, А. Долинин, Г. А. Барабтарло, Ю. Я. Барабаш, К. О. Басилашвили, Н. Н. Берберова, С. С. Давыдов, О. И. Дарк, В. В. Десятов, И. Л. Галинская, Н. Букс, Дж.Джонсон, А. М. Зверев, А. В. Злочевская, А. Ю. Левин, М. Н. Липовецкий, А. М. Люксембург, М. Медарич, О. Н. Михайлов, А. В. Млечко, А. С. Мулярчик, Б. М. Носик, И.А.Паперно, А. А. Пимкина, А. М. Пятигорский, Я. В. Погребная, В. Полищук, В. Л. Сердюченко, Б. М. Сарнов, В. И. Сахаров, О. Ю. Сконечная, И. И. Толстой, И. Е. Филатов, Г.Ф. Рахимкулова, Л. Н. Рягузова, Н. А. Эскина, Г. Л. Хасин, В. В. Шадурский, З. А. Шаховская и др.

В числе первых критиков творчества В. В. Набокова следует назвать эмигрантских писателей Г. Адамовича, Ю. Айхенвальда, Н. Андреева,

П. М. Бицилли, В. Вейдле, Г. П. Струве, Ю. К. Терапиано, В. Ф. Ходасевича, и др. Первой книгой о жизни и творчестве В. В. Набокова, вышедшей после долгого замалчивания, стала литературная биография З. А. Шаховской «В поисках Набокова. Отражения». 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». В своем обширном биографическом труде Б. Бойд прослеживает весь жизненный и творческий путь В. В. Набокова, позволяя читателю проникнуть в художественную лабораторию писателя, в которой игра занимает одну из ключевых позиций в его эстетике.

Среди отечественных исследователей одним из лучших апологетов и биографов В. В. Набокова стал Б. М. Носик с его книгой «Мир и дар В. Набокова», далее в серии ЖЗЛ вышла книга А. М. Зверева «Набоков». К числу литературоведческих изданий о творчестве писателя относится монография Н. А. Анастасьева «Одиноким король», 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», где концепт потусторонности выделяется как метафизическая характеристика произведений писателя, а также рассматриваются проблемы поэтики, связанные с литературно-лингвистическими приемами, основополагающими в творчестве писателя.

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», 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.

Следует также назвать исследование Я. В. Погребной «Неомифологизм В. В. Набокова: способы литературоведческой идентификации особенностей художественного воплощения». 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» 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.

В книге американского ученого Д. Джонсона «Миры и антимирсы Владимира Набокова», исследуются мотивы игры в творчестве 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».

Профессор МГУ А. В. Злочевская обращает внимание на такую всеобщность игры, которая позволяет категоризовать весьма различные измерения: от хронотопа до системы образов. В статье «Эволюция мистической метапрозы Владимира Набокова (русскоязычный период)» А. В. Злочевская исследует мистический аспект метапрозы В. В. Набокова, который сближает творчество писателя с эстетикой игры, уводя от реальности в сферу авторских фантазий.

Важное значение имеют многочисленные исследования творчества В. В. Набокова таких западных авторов, как А. Appel, S. Karlinsky, M. Lilly, D. Merkin, A. Kazin, M. Amis, D. Oates, J. Updike, A. Werth, R. Poirier, D. Barton Johnson, P. Tammi, E. Pifer, B. Boyd, J. W. Connolly и других, позволяющих говорить о том, что он имел на Западе громкое имя и попал в число широкочитаемых авторов, а его творчество заслужило мировое признание.

Теоретической основой исследования послужили классические труды по эстетике игры Платона, И. Канта, Ф. Шиллера. Использовались эстетико-философские труды по теории модернистской и постмодернистской эстетики: Р. Барта, Ж. Дерриды, Ж. Делеза, Ж. Бодрийера, М. Фуко, Ю. М. Лотмана, Ю. Кристевой, Е. М. Мелетинского, В. Б. Шкловского, Ю. Тынянова, Д. С. Мережковского, В. Э. Мейерхольда, А. Арто, Н. Н. Евреинова, Н. Б. Маньковской, Н. Т. Рымаря, И. Е. Медвецкого, И. В. Саморуковой, И. П. Ильина, И. С. Скоропановой, В. П. Кохановского, В. П. Руднева, М. Т. Рюминой, А. В. Кузнецовой, Е. Н. Лучинской, Ю. В. Лучинского, М. Н. Эпштейна и др. Также привлекались философско-культурологические учения Ф. Ницше, Й. Хейзинги, О. Шпенглера, М. М. Бахтина, А. Ф. Лосева, Хосе Ортеги-и-Гассета, Г. Гадамера, Э. Финка, С. Кьёркегора, М. Хайдеггера, психоаналитические концепции З. Фрейда, К. Юнга, Ж. Лакана, Э. Гуссерля, А. Бергсона и др.

Объектом исследования в работе является литературная игра в художественных произведениях раннего периода творчества В. В. Набокова в системе эстетики модернизма и постмодернизма.

Предметом исследования являются структурообразующие приемы литературной игры В. В. Набокова, формирующие языковой, образный и сюжетно-мотивный мир его метатекстов.

Цель работы – изучить функционирование приемов литературной игры в ранней прозе В. В. Набокова с позиций эстетики модернизма и постмодернизма.

Задачи исследования:

1. Выявить и обосновать специфические историко-литературные и теоретико-методологические аспекты игровой эстетики, вписанные 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 эстетико-онтологического содержания неклассического искусства, выявляющего симбиоз интеллектуальной

прозы и увлекательного сюжета.

3. Ввести в научный оборот определение литературной игры в произведениях В. В. Набокова, подтверждающее необходимость изучения ранней прозы писателя, исходя из его художественных установок и эстетических стратегий модернизма и постмодернизма.

4. Обосновать закономерность появления жанра метаромана в творчестве В. В. Набокова как показателя авторской саморефлексии и индивидуальной художественной манеры писателя, отражающей специфику стилистических экспериментов модернизма и постмодернизма.

5. Определить эстетические функции литературной игры в индивидуальной художественной системе В. В. Набокова как фактора преодоления аристотелевского миметического принципа в литературе и введения игрового принципа в контексте художественной стратегии неклассического искусства модернизма и постмодернизма.

6. Классифицировать структурообразующие игровые приемы и обосновать их значение в формировании индивидуальной художественной системы В. В. Набокова в контексте эстетики модернизма и постмодернизма.

7. Показать, как приемы литературной игры структурируют и выявляют внешнюю и внутреннюю форму художественного произведения, способствуя созданию новых моделей текста, амбивалентно сочетающих спонтанность и организованность.

8. Изучить и провести комплексный анализ индивидуально-авторских вариантов игровых моделей метатекстов В. В. Набокова в контексте модернистской и постмодернистской эстетики 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.

Методологическая основа работы обусловлена комплексным научным подходом, сочетающим различные методы исследования: фундаментальные исследования литературоведения, историко-типологический, лингвостилистический, когнитивно-концептуальный, психоаналитический, а также приемы интертекстуального и интермедиального анализа, постмодернистский постструктуралистский подход. В центре теоретического и литературного анализа находится синтез традиционных методов литературоведческого исследования, а также модернистских и постмодернистских литературных концепций, которые раскрывают игровую природу художественных текстов как деконструктивных объектов в их смысловой неоднозначности и игре культурных кодов. Широкое

применение литературно-философского метода обусловлено выявлением взаимосвязей художественных теорий модернизма и постмодернизма с положениями соответствующих научных доктрин психоанализа, проведенных в диссертации.

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 сложную игру смыслов, значений, 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 в его антагонистическом противостоянии реальной жизни, и «чистой» постмодернистской игрой формами, литературными кодами, приемами языка, смыслами, демонстрирующими игровой характер мышления; литературная игра устраняет иерархию жанров, стилей, все составляющие произведения замыкаются в одном игровом элементе; В. В. Набоков вывел свои произведения на уровень имажинативной саморефлексии, раскрыв стремление к философии творчества, стирая 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 широкое распространение, то русская проза с точки зрения литературной игры в контексте модернизма и постмодернизма изучена в меньшей степени. В данной работе литературная игра в ранней прозе В. В. Набокова рассматривается со следующих позиций. Во-первых, с единых методологических позиций модернистских и постмодернистских концепций, определяющих смысл игры и демонстрирующих инновационные достижения в неклассическом искусстве. Во-вторых, с точки зрения интерпретации структурообразующих приемов модернистской и постмодернистской игры, включенных в индивидуальный художественный код писателя. В-третьих, иррационально-фантастический характер игры позволяет нам не привязывать писателя к определенному литературному направлению, а свободно интерпретировать его произведения в контексте всех известных творческих приемов. В-четвертых, использование игровых приемов в творчестве позволяет писателю выразить свое понимание искусства, демонстрируя эстетическое отношение к действительности. В-пятых, В. В. Набоков – один из писателей, участвовавших в изобретении новых художественных форм, представив жанр

метаромана как намеренно искусственный текст, демонстрирующий творческую стратегию автора, включая приемы литературной игры как структурообразующие аспекты произведения. В-шестых, литературные приемы в творческой системе В. В. Набокова обладают повышенным игровым содержанием, раскрывающим эстетическую значимость произведения как первостепенную и вступающим в противоречие с миметическим канонем. Центральным вопросом данного исследования является классификация структурообразующих 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 изучении структурообразующих приемов игры в индивидуальной художественной системе В. В. Набокова. Автор углубляет представление о феномене литературной игры как эстетическом и 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 набор творческих приемов, формально структурирующих художественный текст, но прежде всего как эстетический и онтологический способ бытия произведения. Исследование углубляет вопрос о функциях приемов литературной игры в творчестве В. В. Набокова, подчеркивает антиномию рационального и художественного восприятия мира. Внимание сосредоточено 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 представителя русско-европейской и американской культуры.

Положения, выносимые на защиту:

1. Искусство XX века все чаще ассоциируется с увлекательной игрой, имеющей двойственную природу серьезности-развлечения. В литературной игре элемент сакральности и идеального содержания актуализируется как фактор эпистемологического (индивидуально-творческого) познания, направленного на выявление иррациональных начал в творческом процессе. Искусство использует сакральные функции игры, которые заключаются в соревновании со всем, что может прервать жизнь. Подобная тяга к абсолюту, желание впитать полноту жизни и продлить ее до бесконечности также выражается во вневременном стремлении

любого шедевра искусства, любого явления художественного максимума. Факторами глобальных изменений в области искусства, как модернизма, так и постмодернизма, стали мифологизация творчества, тотальная театрализация, модернизация жанра романа, его переформатирование в метароман, что в совокупности определило игровую стратегию неклассической литературы.

2. Художественная практика модернизма, а затем постмодернизма возвела искусство в статус «идеальной игры» (модернизм) и «чистой» игры с текстом в рамках творческого процесса (постмодернизм). Переход от модернизма к постмодернизму происходит в контексте противопоставления логически обоснованной цели – игре, не имеющей определенной цели. В игровом тексте происходит преодоление классического мимесиса как зеркала реальности. Как игра имеет свою собственную сущность, так и художественный текст содержит бытие в самом себе. Игра обладает жизненно важными функциями, которые организуют все существование общества, но в тоже время, когда игра десакрализуется, то она утрачивает свой высокий онтологический статус, который переходит в искусство.

3. Творческая личность В. В. Набокова противоречива и неоднозначна. Игра, с точки зрения В. В. Набокова, отождествляется с процессом творчества. Как художник неклассической эпохи Набоков вовлекается в круг экспериментальных игр и поисковых экспериментов, призванных изменить наше понимание возможностей литературного творчества. В литературной игре проявилась внутренняя позиция творческой свободы писателя, раскрылось его эстетическое чувство, проявилось желание продемонстрировать искусственность искусства и действовать в системе установленных им самим правил творчества.

4. В. В. Набокова следует отнести к типу писателя-экспериментатора, в систему творческих интересов которого включен метароман как показатель преодоления художником классического канона с целью установления специфических коммуникативных отношений автора и читателя. Созданный как индивидуальный творческий проект и артефакт, метароман В. В. Набокова был вовлечен в многогранное взаимодействие с эстетической системой как модернизма, так и постмодернизма, продолжая, с одной стороны, традицию полноты и целенаправленности повествования. С другой стороны, происходит смещение особенностей литературного процесса в направлении от миметического принципа к семиотической системе, раскрываются методы письма, выдвигается «сделанность» произведения, насыщенного структурообразующими элементами, призванными обеспечить существование нового эстетического идеала – многомерного творческого пространства, называемого хаосмосом, своего рода неопределенного существования между хаосом и космосом.

5. Искусство игры В. В. Набокова состоит в использовании творческих приемов, каждый из которых структурирует текст по правилам автора, способствуя формированию индивидуальной художественной системы писателя, которая делает его произведения узнаваемыми и оригинальными. Структурообразующие приемы направлены на создание метатекстового пространства, организованного как игра в границах текста, дается представление о стилистическом своеобразии произведений писателя, демонстрируется «сделанность» текста и вымышленность

изображаемого мира. Принцип структурности универсален в своей знаковой направленности, сочетая в себе как язык игровых видов творчества, так и язык литературы, не случайно В. В. Набоков структурирует свои тексты в контексте игры (шахматы, карты, кино, театр). Не в меньшей степени творчество В. В. Набокова характеризуется постмодернистскими критериями постструктурализма и деконструктивизма.

6. Художественный мир Набокова построен как игра со всеми ценностями культуры и литературными кодами. Стремясь создавать новые формы, Набоков играет в свое искусство, как играли художники предшествующих эпох, например, барокко, романтизма. В творческой системе В. В. Набокова реализуется единство философско-эстетических и структурно-композиционных элементов произведения, что делает художественную манеру писателя универсальной и оригинальной одновременно. Писатель находит новые языковые приемы и средства самовыражения в литературной игре, подрывая классический миметический канон, тем самым расширяя интерпретационные возможности текста. Литературная игра – это отдельно существующий мир в творческой системе В. В. Набокова, проецируемый на мир его персонажей.

7. В. В. Набоков сочетает искусство и жизнь в категориях игры, деконструируя реальность по законам игровой двуплановости, показывая, что вся человеческая деятельность обусловлена и подчинена театральной игре сюжета. Наделение героев игровой масочностью и театральностью состоит в том, что набоковские герои не живут, а играют в придуманном автором театре, в них размываются границы субъекта и объекта, часто они утрачивают личностное и общечеловеческое содержание, приобретая безжизненную маску, становясь *homo ludens*. Сам же автор, *Magister Ludi*, выступает господином-кукловодом над своими героями, дергая их за нитки.

8. Эстетические функции игры и искусства в произведениях В. В. Набокова совпадают в их амбивалентном отношении к действительности – с одной стороны, это бегство от мира, свобода, нонконформистский вид творчества, когда художник полностью совпадает с иллюзией. С другой стороны, есть нежелание порвать с реальным миром, чтобы фантастически существовать в нем по ту сторону реальности. Таким образом, игра лишается своего онтологического значения, переходя в статус искусства.

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 59 научных публикациях, включающих две авторские монографии, научные статьи, из

них 22 опубликованы в журналах, входящих в перечень ВАК Министерства образования и науки Российской Федерации и научных изданиях, входящих в Web of Science.

Общий объем публикаций 89 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:

Международная научно-практическая конференция «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; Международная научно-практическая конференция «Интеграция теории, методологии и практики в современных науках и образовании». Армавир – Академия Образования Великобритании UK Academy of Education Limited, 2015; Международная научно-практическая конференция «Медийные стратегии современного мира». 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. VIII Международная научно-практическая конференция «Духовно-нравственные основы русской литературы», посвящённая 200-летию Ф. М. Достоевского и Н. А. Некрасова, Кострома, 2021; X Международная научно-практическая конференция «Наука, образование, инновации: актуальные вопросы и современные аспекты». Пенза, 2021; Международная научная конференция «Мультилингвизм как социальный контекст языка: проблемы и перспективы», Армавир, 2022.

Структура работы: Диссертационное исследование состоит из введения, четырех глав, заключения и библиографического списка из 432 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 «Эстетическая концепция игры 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 предвестник культуры, ее источник, феномен и стимулятор человеческого существования и творческой деятельности. Не случайно концепция игры как онтологической основы бытия изучалась не только в культурном, но и в социально-психологическом, аксиологическом, биологическом, философском аспектах, распространяясь на все виды творческой и общественно-политической жизни общества. Литературная игра является важной составляющей современного искусства и получает свое эстетическое и философское обоснование на рубеже XIX-XX веков, сначала в произведениях модернистов, а затем в постмодернизме. Спецификой эстетического сознания XX века следует считать модернизацию платоновской и кантовско-шиллеровской концепции игры в творчестве как незаинтересованной иррациональной эстетической деятельности, направленной на преодоление «природного закона» и создание красоты. Согласно идеологии нового взгляда на бытие, понимание человека и его места в лишенном устойчивых точек мире заключается в осознании того факта, что, погрузившись в глубины своего подсознания, он смог понять и увидеть свои скрытые творческие возможности. В целом неклассическое искусство XX века характеризуется обезличиванием человека (особенно в импрессионизме, супрематизме, кубизме и т.д.). С другой стороны, модернизм, сближаясь с романтизмом, усиливает внимание к внутреннему миру человека как субъекту творчества. Постмодернисты используют принципы игры в искусстве, чтобы показать бессмысленность происходящего, насыщая художественный текст внетекстовыми новообразованиями, такими как аллюзии, интертексты, предполагающие не только широкий культурный контекст, но и возможность деконструировать творческое пространство, скрыть все подлинное. Таким образом, игра в литературе XX века становится показателем следующих тенденций:

- актуализация значимости полиструктуры, неоднозначности, выявление степени неоднородности художественного текста, его творческих стратегий в создании смыслов воображаемых миров;
- актуализация функции реципиента в творческом дискурсе во многом обусловлена созданием амбивалентных состояний внутри текста, предполагающих свободу выбора;

– тенденция к интеллектуализации и одновременно к массовой культуре, что может быть подтверждено частым сравнением текста с «шарадой», «загадкой» и т. д. по отношению к приемам структурообразующей литературной игры и ее сравнению с шахматами, театральной игрой, кино и т. п.

В параграфе **1.2. Факторы игровой эстетики в неклассическом искусстве XX века** характеризуются три основные категории, обеспечивающие функционирование литературной игры в современном неклассическом искусстве. К ним относятся: мифологизация творчества; тотальная театрализация; модернизация жанра романа, его реформатирование в метароман, ставший своеобразным индикатором авторской игры. В попытке определить культурную идентичность европейское искусство оказалось на перепутье между мифом и игрой, провозгласив новое функционирование мифа в его взаимодействии с иррационально-фантастической онтологией игры. Если в архаическом мифе доминирует значительная онтологическая идея, основанная на фактах, то в модернистской интерпретации диалектика разрушается нигилистическими установками, основанными на потере веры в прогресс и исторический оптимизм. Становится актуальной иррационально-художественная и психоаналитическая интерпретация мифологии, опровергающая сам принцип познания, выдвигающая вместо этого внерациональное видение мира, синтезирующее миф и игру как эстетическую основу мировоззрения. Мифологическое сознание как в модернизме, так и в постмодернизме больше не соотносится с архетипом коллективного бессознательного, а развивается как авторский вымысел, существующий вне истории, жизни и раскрывающий эстетическое функционирование художественного языка, не связанного с социальными проблемами и идеологией. Отталкиваясь от принципа театральности, модернизм усилил игровой эффект искусства. Реформаторы тетра Н.Н. Евреинов, В.Э. Мейерхольд и А. Арто поставили своей целью перенести законы театра в жизнь и видели в обновленном театре возможность преодоления человеческого содержания в его обыденном понимании и давления повседневности, чтобы представить мистерию дионисийских страстей, выявить творческое подсознание автора. Художник-модернист не столько отображает действительность, сколько инсценирует ее, образуя театрализованную модель жизнеустройства.

Модернисты заговорили о «познавательном сомнении», о переоценке миметической техники романа, поскольку теперь он обращен к его внутренним импульсам. Эволюция романа в XX веке проходила в антагонизме с классическими формами эпоса и базировалась на экспериментальных достижениях модернизма и постмодернизма. Так сформировался жанр метаромана, или романа о романе, жанр, который осознавал свою искусственность, в чем и заключалась его эстетическая ценность. В метаромане доминирующее положение теперь занимает не сюжет, выраженный в конкретных сюжетных линиях и характерах персонажей, а описательный характер произведения, воплощенный в игре письма, приемах, литературных кодах, иронически переработанных автором, функция которого теперь заключается в художественном комментировании литературы. Термин «метароман» входит в число синонимичных ему определений видов, таких как

«метарассказ», «метаповествование», «метаистория», «метадискурс», «автометаописание». Писатель русского зарубежья В.В. Набоков в полной мере воплотил все художественные достижения, характерные для неклассической поэтики, от модернистского переосмысления традиции и отношения к искусству как божественной игре, до постмодернистской тотальной игры со словом, языковыми приемами, культурными кодами.

В параграфе **1.3. Методология эстетики литературной игры в модернизме в контексте философско-культурологических учений XX века** отмечается, что ведущее место в разработке методологии эстетики литературной игры в модернизме принадлежит трудам западных и отечественных философов и филологов: Ф. Ницше, Й. Хейзинге, Г. Гадамеру, Э. Финку, М. М. Бахтину, М. Н. Эпштейну, И. Е. Медвецкому, Ю.М. Лотману, М.Т. Рюминой и др. В модернистской антропологии существует баланс между неоромантической интерпретацией человека как исключительной творческой личности и музилевским «человеком без свойств», который потерял веру в высокие идеи и осознает свою обреченность и уязвимость в мире индивидуалистических утопий. Но в целом жизненно обусловленный и целеустремленный герой исчезает из поля зрения художника, заменяясь персонажем-актером, автоматом, карточной или шахматной фигурой, оживленной воображением автора-творца.

Иррациональная философия Ф. Ницше провозгласила доминирование бессознательного дионисийского принципа в качестве парадигмы современного искусства. В своем трактате «Рождение трагедии, или Эллинство и пессимизм» немецкий философ на место разума ставит свободный инстинкт творчества, проявляющийся в радикализованном эстетизме, признающем только художественные смыслы, регулирующие весь процесс бытия. Ф. Ницше констатирует конец времени сократического человека с его опорой на разум и предрекает возрождение языческого дионисийского человека (сверхчеловека) с его культом древнего артистизма и мифа. Только чрез театрализованную дионисийскую игру современная европейская культура и наука, осознавшая ограниченность своего познания, может сохранить себя. В трактате «Философия в трагическую эпоху Греции» Ф. Ницше также возрождает античную трактовку искусства как игры. В вечном круговороте игры, отражающей изменчивость и непостоянство мира, и совершается «всякое становление», которое следует воспринимать как произведение художника, а не реальный процесс закономерного развития.

Основываясь на философских и мифологических установках Платона, И. Канта, Ф. Шиллера и др., которые выводят игру из сферы рациональной деятельности в область искусства, Й. Хейзинга в XX веке разработал культурно-идеологическую концепцию «*Homo ludens*» («Человек играющий»), где игра трактуется как фундаментальный цивилизационный фактор, входящий в самую сущность культуры, определяющий весь ход ее развития. Й. Хейзинга выделяет два типа игры: *игру-play*, *игру-game*. Первый тип означает игру ради игры, свойственную и животным, и людям, второй – с «безусловно обязательными правилами». 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»). 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.

Эстетические идеи Ф. Ницше получили дальнейшее развитие и в философии испанца Хосе Ортеги-и-Гассета. В своем трактате «Дегуманизация искусства» Ортега-и-Гассет называет игру основным способом функционирования искусства, которое отменяет как логические, так и духовно-нравственные критерии, заменяемые развлекательными функциями, что является основой артистизма. На смену ему приходит новое, ироничное и комическое вдохновение, ориентированное на литературную игру, которая избавляет человека от страданий повседневной жизни, уводя его в область радостной эвдемонии, которая привносит только эстетические ценности. Модернистская эстетика предопределила основные принципы функционирования игры в современной литературе XX века, отнеся ее к факторам творческого подсознания, выраженного в формах творчества. Это свойство игры сформулирует в своей философской концепции Г. Гадамер, учение которого станет актуальным в эстетике не только модернизма, но и постмодернизма. В своей книге «Истина и метод» и статье «Игра искусства» Г. Гадамер настаивает на том, что произведения искусства являются игрой, в которой читатель или зритель является обязательным участником, выступает в качестве потребителя продукта художественной игры. Схожую с гадамеровской эстетико-онтологическую характеристику игре дает немецкий философ Э. Финк. В своем трактате «Основные феномены человеческого бытия» Э. Финк относит игру в искусстве и жизни к онтологическим феноменам человеческого бытия и выделяет пятый, иррациональный феномен игры, констатирующий ограниченность сознания, уводящий человека в «счастливый мир грез». Э. Финк возводит игру к подсознательным элементам человеческого мышления, не связывая ее с практическим разумом и повседневной жизнью.

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, 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». В карнавальном состоянии амбивалентность проявляется не только в смехе, но и в самой жизни, совпадая с релятивизмом игры, когда человек может проявлять как свой интеллект, так и импульсы подсознания, демонстрируя безумно творческое состояние личности. В своем труде «Структура художественного текста» Ю. М. Лотман относит искусство и игру к особому виду деятельности, моделирующему поведение человека. Игра демонстрирует двойственную природу поведения и амбивалентную природу личности. Ю. М. Лотман ставит художественную

литературу выше игры. Творчество подчиняет себе игру, так как искусство слова выполняет важную задачу хранителя информации, формирования новых знаний и духовных основ. Значение теории Ю.М. Лотмана об игре в искусстве заключается в том, что ученый выше эстетического ставит духовный потенциал художественного творчества. Критический взгляд на игру и культуру смеха высказывает отечественный исследователь М.Т. Рюмина. В своей книге «Эстетика смеха: смех как виртуальная реальность» автор противопоставляет игру как удовольствие целесообразной деятельности человека. В конце XX века положения теории Й. Хейзинги и типологии игры актуализируются применительно к литературному творчеству. В исследованиях М.Н. Эпштейна, И.Е. Медвецкого игра определяется как метод анализа художественного произведения.

В параграфе 1.4. «**Методология литературной игры в постмодернизме: от произведения к тексту**» подчеркивается, что в постмодернистской литературной игре усиливаются тенденции деградации и дегуманизации этого литературного феномена. Произошли более радикальные изменения в искусстве постмодернизма, свидетелями и участниками которых станет В.В. Набоков, особенно в американский период творчества. Произойдет переход к парадигме ризоматической множественности, плюрализма эстетических концепций, тотальной игры с культурными кодами, языковыми приемами, смыслами, актуализируется принцип обезличивания персонажа и превращения его в эстетический субъект. В искусстве постмодернизма сохраняются категории игры, разработанные модернизмом: отсутствие границ вседозволенности, комичность, развлечение, ирония, свобода самовыражения художника, театральность. Как считал И.П.Ильин, парадигма эстетики постмодернизма обусловлена дуализмом химерической игры, соединяющей несочетаемые элементы, демонстрируя переход одних форм в другие формы или направления. 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 отметил, что игру и искусство объединяет главный принцип – получение удовольствия. Принимая во внимание деконструктивистский тезис «мир как текст», необходимо расширить его понимание и сформулировать его как «мир как игра с текстом», где акцент делается не столько на новизне произведения, сколько на его инаковости по отношению к существующей реалистической традиции. В постмодернистской эстетической философии Ж. Делез ставит «идеальную игру» искусства на место гуманистических ценностей и рационального сознания, которое очищает сознание от обыденного восприятия мира.

Важной составляющей поэтики постмодерна является категория симулякра как показатель отсутствия аутентичности. Указывая на негативное влияние симулякров на культуру, Ж. Бодрийяр в то же время видит в нем соблазн и совращение в отсутствии смысла. Художник, соблазненный собственным вымыслом, создает иллюзию, превосходящую жизнь. Игра в постмодернистском искусстве, как считали Ж. Делез и Ф. Гваттари, меняет качество структуры произведения искусства, указывая на переход от корневого, центрированного текста к ризоме, не

подчиненной логике структуры. Словесные игры Ж. Дерриды, становятся ключевыми элементами постмодернистской поэтики, реализуя игру различий между сознательным (мышлением) и бессознательным (творчеством). Таким образом, как в модернистской, так и в постмодернистской культуре, существующей в условиях «перенасыщения» культурными ценностями, художественными и философскими теориями, наступает эпоха невиданной до сих пор творческой свободы воображения.

Во второй главе «Функционирование литературной игры в индивидуальной творческой системе В.В. Набокова: жанровая модификация и структурообразующие 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 «бесполезную» игру разумного и воображаемого. В.В. Набоков определил основную парадигму своего творчества как «божественную игру», с помощью которой писатель выходит за пределы реального мира в царство созданных им иллюзий и фантазмов. Культурная традиция используется писателем как метафора литературной игры, вписанной в модернистское искусство. Можно сказать, что В.В. Набоков иронично играет с традиционными для классической литературы темами, реконструирует традицию, выстраивает стилистические ассоциации на известных художественных образцах. Истоки художественного дара В.В. Набокова как писателя и критика-литературоведа – в прошлом, в поэзии серебряного века. В.В. Набоков был накрепко привязан к ушедшей эпохе серебряного века с ее карнавальностью, театральностью, мистической непостижимостью бытия, критическом отношении к классической традиции, трагизмом мировосприятия.

Писатель соединил европейский модернизм и американский постмодернизм, создав свою собственную картину мира как эстетического пространства, измененного автором с помощью воображения. В литературной игре проявилась внутренняя позиция творческой свободы писателя, раскрылось его эстетическое чувство, проявилось желание продемонстрировать искусственность искусства и действовать в системе установленных им самим правил творчества. Следует расширить игровой статус писателя до высшего уровня *Magister Ludi*, Творца и изобретателя новых правил и образцов интеллектуально-эстетической игры, выстраивающего свою Вавилонскую башню искусства как индивидуальную художественную систему.

В. В. Набоков отождествляет искусство со священными обрядами, придавая ему статус «божественной игры». Все существо и творчество В.В. Набокова состояло из противоположностей – подражательность и независимость стали неотъемлемой составляющей его художественной природы. Говоря об особенностях интерпретации творчества Набокова с позиций модернизма и постмодернизма, следует отметить специфику литературной игры писателя, которая заключается в

эстетической триаде: с одной стороны, в явной роли автора-режиссера создаваемого им представления. С другой – в привлечении читателя как полноправного участника игры, с третьей – в превращении человека в актера или кукольного персонажа, что в целом должно было выявить недостоверность и фантастичность повествования, опровергая игрой миметический канон. 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. Синтез модернистского и постмодернистского аспектов в изучении литературной игры В.В. Набокова позволит нам получить наиболее полное представление о творческой манере писателя, проникнуть в неизведанные глубины его творческой лаборатории.

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 восемь основных аспектов содержания:

– – Писатель деконструирует литературный процесс в глобальном масштабе, раскрывая глубокие эстетические изменения в искусстве XX века. На наш взгляд, В.В. Набоков приложил все усилия для создания имагинативного мира как наивысшей эстетизированной реальности.

– В сознании В. В. Набокова искусство подчинено игре на подсознательном уровне, подтверждая идею К. Юнга о том, что «бессознательное реально» [Jung 2001], поэтому творчество интерпретируется как своего рода внутреннее чувство, подавляющее здравый смысл, позволяя художнику свободно выражать себя и свои фантазии в художественных формах игры. Психологическое преодоление происходит через игру как творческую фантазию о реальном травмирующем событии (смерть, болезнь, разочарование, социальные катаклизмы и т. д.). Принцип реальности вытесняется функцией удовольствия от текста.

– С психологической точки зрения, нетворческое «не-Я» вытесняется в игре искусства, удовлетворяя экзистенциальные притязания индивида на статус Творца. Художественная сублимация сверхличного противостоит смерти, предопределяя творческое бессмертие художника через его произведения.

– Игра как область активизации воображения обновляет эстетическое восприятие и способствует иррационализации сознания. Теперь познание не связано с логическими выводами рационально выстроенного языка, а апеллирует «к языку интуитивно-метафорических, поэтически многозначных понятий».

– В. В. Набоков легитимирует игру как эстетический «способ бытия художественного произведения искусства», которое, в свою очередь, является продуктом художественного опыта, построенного на воображении автора и творческих экспериментах. Гиперпространство текстов В. В. Набокова структурировано фантазмами, созданными воображением автора, размывающими границы различных видов человеческой деятельности, что способствовало развитию нового типа художественной коммуникации.

– С точки зрения классической поэтики игра стала фактором разрушения миметической традиции, но с позиции модернизма и постмодернизма творческий материал деконструируется и структурируется приемами с целью создания новых форм.

– С аксиологической точки зрения игра не несла высоких морально-этических идеалов, напротив, освобождала художника от дидактической функции, сосредотачиваясь только на творческом процессе. Свобода творчества тождественна игре отсутствием системы и устойчивости.

– Исходя из существующих концепций игры, творческий процесс В. В. Набокова представляет собой симбиозное взаимодействие двух, на первый взгляд, противоположных направлений: 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 в контексте модернистского и постмодернистского дискурса»** охарактеризовано моделирование в творческой системе, репрезентативное для русской литературы.

Следуя направлению современной неклассической поэтики, В. В. Набоков, как и другие писатели этой эпохи, отличался очевидным радикализмом в искусстве и более агрессивной позицией по отношению к реализму в искусстве, показывая, что художник не должен быть писателем повседневной жизни. Как представитель эпохи неклассического искусства, В.В. Набоков понимал, что объективно отразить реальность невозможно, ее можно только переоценить, демонтировать и описать в своеобразном индивидуальном жанре метаромана, гибридного текста, включающего множество источников, составляющих «узор» письма. В.В. Набоков стоял у истоков синкретизма культур модернизма и постмодернизма, демонстрируя особую форму мировосприятия через фантазии, искусство, чувства. Таким образом, идеализм и интеллектуализм модернистского романа сочетаются с творческим хаосом и чувствительностью постмодернизма. В многослойной системе набоковского метаромана отсутствует главное свойство эпического жанра – последовательно и объективно объяснять мир и жизнь человека. В метаромане В.В. Набокова синкретически сочетаются и пародируются жанровые элементы детектива, приключения, фэнтези, исторического, автобиографического романа, литературного сценария и т.д. В.В. Набоков модифицирует и реконструирует традиционный жанр реалистического романа, демонстрируя нестабильность самого жанра, переформатированного в многослойный, децентрированный текст с лабиринтными, запутанными ходами-головоломками, которые могут быть отображены только в сложной авторской игре, опровергающей иерархию всех существующих канонических компонентов классического романа. Цель создания метаромана – получение удовольствия от его придумывания, а также чувство успеха и творческой победы над своими литературными соперниками. В. В. Набоков включил роман в свою собственную эстетическую систему как альтернативный жанр, формирующий художественное восприятие мира.

В параграфе 2.4 «Структурообразующие приемы литературной игры в творческой системе В.В. Набокова» анализируются 11 ведущих приемов, связанных с литературной игрой.

1. Мифологизирование процесса творчества.

Деконструируя традиционное мифологическое сознание, В. В. Набоков идет от обратного, устраняя диалектику мифа и его познавательную функцию. В своей мифологической концепции происхождения литературы В. В. Набоков не столько утверждает, сколько опровергает классический миф как догматическую мировоззренческую концепцию, оставляя «мерцание» воображения, иллюзию вместо бытия, вымысел вместо истины. С одной стороны, В. В. Набоков проводит аналогии между искусством и «божественной игрой», представляя миф как некую универсальную модель, на основе которой он изобретает свои художественные мифы. С другой стороны, она следует постмодернистской тенденции к краху бинаризма основных ценностных категорий, имеющих отношение к мифотворчеству: живое-мертвое, прекрасное-уродливое, священное-обычное, добро-зло, рациональное-деконструктивное, разумное-безумное и т.д., в ироничной форме демифологизируя 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, Н.Н. Евреинов, В.В. Хлебников, А.А. Блок), восходящего к западному фарсу и неканонической комедии масок (*commedia dell'arte*).

Модернистский театр В.В. Набокова – это прежде всего искушение игрой, смена масок персонажами в поисках собственного «я» как эстетической субъекта, но не реального человека. Прием театрализации выполняет у В.В. Набокова так называемую катарсическую функцию высвобождения психики от трагического мироощущения и переход к эстетическому восприятию действительности. В.В. Набокова можно считать одним из основоположников постмодернистского театра абсурда и парадокса, демонстрирующего образ мира с точки зрения безумия, бессмысленности, невозможности его логического постижения. Игровое значение театральности заключается в изменении статуса человека в искусстве, что связано с его переходом в сферу актерского мастерства, кукольного театра, масок, автоматов.

3. Прием двойничества-зеркальности.

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

- Двойничество (зеркальность) раскрывает иллюзорную природу реальности, формирует концепцию игрового гиперпространства, где не подразумевается ничего подлинного, но герой живет в нем.
- Искривленное зеркальное отражение выполняет функцию карнавального перевертыша, искажая реальность и отображая «мир наизнанку» в его пародийной форме.

– Двойничество у Набокова также является психологической категорией, характеризующей постмодернистскую множественность и фрагментарность. В каждом герое Набокова живет его зеркальный двойник, и его вторая, отраженная сущность оказывается выше и значительнее подлинной, поскольку именно в ней содержится творческое начало.

4. Метаязык как словесная игра. Метаязык в художественном произведении – это сверхязык автора, раскрывающий степень его эстетического потенциала, показатель использования всех возможностей языка для проявления творческой индивидуальности, выступающий антиподом нормативности. Игровые принципы реализованы в авторском письме, которое сочетает в себе игру письма и игру смыслов, демонстрируя специфический стиль художественного текста – шарады, загадки, написанные на вымышленном языке метафор, унаследованном В.В. Набоковым от Л. Кэрролла, М. Пруста, Д. Джойса – всех художников-модернистов, претендующих на обновление литературного языка. В.В. Набоков предваряет постмодернистов (Р. Барт, Ж. Деррида и др.), считавших, что если язык нельзя изменить или разрушить в силу его исторической консервативности, то его можно обмануть и поставить на службу художнику, позволив ему проявить свободу в игре с языком. Метаязык формирует не только стиль писателя, но и его языковую личность, ориентированную на художественное 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. Писатель преднамеренно вводит интертекстуальные аллюзии, чтобы подчеркнуть взаимодействие своих замыслов с текстом – адресатом и показать тем самым сопроводительность произведения образами, сюжетами различных произведений, что лишает его генетической оси и единого корня (центра), усиливая иллюзорность изображаемого.

6. Интермедиальность, или полиглотичность. Интермедиальность, как полиглотичность – это синтез искусств, 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. Интермедиальность обеспечивает игру художественными кодами, преследуя главную цель – воссоздание художественного текста творческими объединениями автора и читателя. Интермедиальность 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». 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.

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

В каждом своем произведении В. В. Набокова фиксируется присутствие автора, актуализируется его точка зрения и видение мира, которое преломляется во фрейдовском «*Super Ego*», которое писатель считал главным при выстроении индивидуальной художественной системы. Автор и читатель участвуют в одной и той же игре с текстом, создавая ситуацию двусмысленности, когда читатель, чаще всего неосознанно, также становится интерпретатором художественного произведения, как и другие персонажи. Писатель превращает жизнь человека в художественный процесс, создавая персонажей, похожих на него самого, но не подобных себе героев. В стремлении к самоутверждению и постоянному существованию в тексте В. В. Набоков представляет себя Творцом-демиургом, скрывающимся под маской, позволяющей писателю создать ситуацию таинственности. Маска действует как невидимая граница, за которой писатель прячется от читателя и от своих персонажей. В целом весь текст настраивает читателя на сотрудничество с автором, что делает творческий процесс обоюдным. Создается игровая ситуация нарративного недопонимания, загадочности, непоследовательности в понимании функционирования слова автора и слова персонажа, поскольку они взаимопроникают друг в друга, их высказывания сливаются и становятся неразличимыми, что создает эффект причудливой фантастической игры героя произведения и его создателя (писателя).

8. Одним из основных игровых приемов в произведениях В. В. Набокова является использование **имагинации (воображение)** как проявления авторского подсознания, которое поощряет эстетическую игру, когда реалистичность и последовательность описываемых событий не являются целью произведения. Источником имагинации в данном случае является особая творческая интуиция, это свободное игровое вдохновение, с помощью которого формируется художественный текст как уникальный творческий мир автора. Именно на основе имагинативного абсолюта В.В. Набоков строит свою идею бессмертия, заключенного в бесконечном процессе творчества.

9. Прием деконструкции. Деконструкция присуща как модернизму, так и постмодернизму. Главный принцип деконструкции – намеренное искажение реальности, перевод произведения в пространство творческого хаосмоса, где господствуют только эстетические связи и проблематизируется логический центр. Поскольку игра не вовлечена в жизнь и даже антагонистична ей, то же самое следует сказать и о деконструктивном принципе, в том смысле, что в данном случае реальный мир и его объяснения понятными способами неприемлемы для художника. Писатель деконструирует текст таким образом, чтобы смыслы существовали не для их понимания, а для игры с ними, поскольку искусство здесь не подражает природе, а конфликтует с ней, создавая релятивизм понятий. В

данном случае деконструкция не является фактором разрушения, напротив, происходит демонтаж структуры и реконструкция текста с целью формирования новой структуры с такими специфическими качествами, как открытость для интерпретации, внесистемность, множественность языковых приемов, оригинальность творческой системы писателя, смешение стилей, жанров и т.д. Набоковская деконструкция – это изобретение невероятного произведения как «странного мира», сплавление авторской мифологии и техники письма, что в целом выявляет новые художественные ресурсы творческого процесса.

10. Двойное кодирование текста является постмодернистским деконструктивным приемом и подразумевает наложение различных культурных кодов, не всегда видимых, но чаще скрытых, что делает текст вторичным по отношению к первоисточнику. Каждый роман Набокова «запрограммирован» определенными художественными кодами, представляя собой произведение с «двойным дном», что выводит его на интуитивный и поливариантный уровень восприятия, поскольку читатель должен включиться в игру интерпретации и поиска зашифрованных подтекстов. Двойное кодирование предполагает игровую ситуацию двойственности реального и условного, когда происходит пародийное сравнение художественных стилей с целью преодоления устоявшихся традиций.

11. Пародия и ирония. Набоковская пародия и ирония имеет следующие характеристики: 1) в пародии и иронии присутствует комичность, которая выполняет развлекательную роль; 2) в пародии и иронии раскрывается карнавальность, образуя симбиоз трагического и комического; 3) происходит отрицание существующих литературных достижений через обнажение игровой функции текста; 4) пародия используется автором для интертекстуальных игр; 5) пародия Набокова близка к иронической мениппее сочетанием комического и серьезного; 6) пародия перерастает в самопародию и самоиронию, становясь фактором признания писателем «лживости языка» реалистической литературы; 7) с помощью пародии писатель моделирует определенный тип деконструктивного текста, создавая новый вид художественной коммуникации в отличие от традиционных жанров.

В третьей главе «Деконструкция биографического опыта русской жизни как структурообразующий аспект литературной игры в метароманах 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”: антинищенская 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, которые формируют игру смыслов внутри текста: 1. Прустовско-бергсоновская игра ассоциаций памяти как антитеза нищенского концепта «вечного возвращения».

2. Следуя прустовской модели игры подсознания, писатель противопоставляет вечный цикл физического существования игре с художественными ассоциациями памяти, которая проявляется как творческое бессознательное.

3. Пародийное обыгрывание пушкинского сюжета, что отвечало декадентским мотивам модернистской эстетики. Пушкинские образы и мотивы переосмысливаются В. В. Набоковым, включаясь в игру разгадки прототипов, мотивов, сюжетов. Теперь текст создает смыслы, поддаваясь вечному обновлению, как шахматная партия.

Игра со смыслами, ассоциациями, пространствами начинается с названия романа, поскольку Машенька – персонаж, находящийся вне реальности, иллюзия, «мираж в зеркалах», который не появляется в романе, а существует как воспоминание о любви, превращаясь в симулякр счастья, существующий только в игре воображения Ганина. Главным компонентом литературной игры становится ницшеанский миф о «вечном возвращении» как «бесконечную игру в жизнь». Играя с ницшеанской философской концепцией «вечного возвращения» как двойным кодом романа, В. В. Набоков создает эстетическую модель бытия, которая находится вне рационального сознания и выводится за пределы пространства и времени. Помещенный между этими двумя категориями, Ганин призван вечно блуждать в мнемонических лабиринтах, чтобы вечно видеть не себя, а свое раздвоенное зеркальное отражение, путая свою сущность с видимостью. В.В.Набоков в пародийном направлении опровергает материалистическую концепцию «вечного возвращения», предвосхищая постмодернистскую интерпретацию этой идеи Ж. Делезом. Разыгрывание этого сложного фантастического пасьянса – возможность для Ганина преодолеть экзистенциальный страх перед собственным неопределенным будущим, для чего необходимо погрузиться в игру воображения, дать волю мечтам, не беспокоясь об их осуществлении. Фантастический проект вечного возвращения как перспектива будущего не сходится с реалиями жизни и проецируется на реальность только как игра воображения памяти, поскольку невозможно бесконечно «переигрывать» реальную жизнь.

Утраченная Россия для Ганина – это трагедия эмигранта, обреченного на вечное изгнание. Прошлая жизнь Ганина в России – руины памяти, нонсенс, утративший соотношение с подобием, возвращение к которому невозможно, в чем и заключалась реальная трагедия русских эмигрантов. Но, перенеся восприятие происходящих событий в фантастический ракурс и уничтожив связь с реальностью, герой может существовать как участник виртуальных игр с памятью, не привязанных к пространственно-временным перемещениям. Ганин смотрит на мир и Машеньку с точки зрения сочиненных им фантазмов и ассоциаций памяти, которые невозможно привязать к подлинной действительности.

Идея вечного возвращения нужна Ганину именно как неустойчивый, сменяемый фантазм воображения, элемент игры ассоциаций памяти, устанавливающий господство иллюзии над реальностью. Он выпадает из материального мира эмигрантского небытия, неприемлемого для него, потеряв представление о своей жизни, где он смог на некоторое время вернуть свои желания в чувственные ощущения в своих иллюзиях, преобразовав реальность в свою собственную художественную мифологию, опровергнув ницшеанскую формулу вечного возвращения, слишком привязанную к реальной жизни. Таким

образом, Ганин проявляет не ницшеанскую волю к власти, а волю к игре своего воображения, поскольку только в ее пределах он может отрешиться от проблем внешней жизни и блуждать по лабиринтам ассоциаций памяти.

В параграфе 3.2. «**”Защита Лужина”**: игра-нонсенс в пространстве шахматной гиперреальности» освещается специфика гиперреальности в одном из самых репрезентативных произведений исследуемого объектного пространства. «Защита Лужина» – первый метароман В. В. Набокова, структурированный как шахматная партия, в котором подчеркивался отход писателя от классических форм в создании оригинального художественного метатекста, авторского неомифа о творческой личности. В этом случае игра становится не только формой структурирования произведения, но и открывает новые возможности творческого процесса, стимулируя проявление индивидуальной художественной стратегии автора. Шахматная игра выступает в качестве деконструктивного приема, использование которого позволяет писателю изменить реальность, открыть новые художественные пространства, наполнив их множественными смыслами.

Лужин создает свой собственный шахматный мир, сочетая биологические и эстетические функции игры, страсть игрока и удовлетворение художника, которые помогают ему избавиться от земного притяжения. Вопреки здравому смыслу, рациональная шахматная партия приводит Лужина к безумию, но она толкает его не к самоубийству в обычном смысле, как это трактуется в многочисленных исследованиях, а к переходу в гиперпространство другого, творческого мира, функционирующего по правилам игры, установленным автором, что естественно для игрока. 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. Пространство шахматной партии, созданное воображением Лужина, трансформирует его сознание, вытесняя из него восприятие материальной реальности, которая могла бы привязать его к жизни.

В двойничестве Лужина его подлинник вступает в конфликт с игровым Другим, выявляя тем самым творческое подсознание героя. Таким образом, в Лужине выявляется внутренняя конфликтность двойничества. Человеческая сущность Лужина распадается в процессе игры, он не способен отличить реальный мир от игрового, будучи полностью поглощен шахматами. Лужин играет не столько против Турати, сколько против жизни с ее неоспоримыми физическими законами, требующими подчинения, что невозможно для творческой личности, уповающей на иллюзии. В итоге шахматная игра становится абсолютной ценностью для Лужина, совпадая в средствах и цели. 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 возведен в Абсолют и противостоит утилитарным желаниям кэрролловской Алисы стать хотя бы «пешкой», но остаться в игре, как в детской сказке, где все не похоже на реальность. Такая позиция

обычной пешки не подходит Лужину, так как он хочет повелевать игровым миром, слиться с ним, оторвавшись от земного, что двигает его по пути в шахматную бездну, которая не пугала его своей неминуемой гибелью, а наоборот, виделась спасением от «неприемлемого мира». Происходит желаемое: шахматный двойник сливается с оригиналом, и герой полностью переходит в идеальный мир игры как гений игры, который преодолел инстинкты жизни и смерти, осуществив свои притязания на вечность.

В параграфе 3.3. «**“Соглядатай”**: экзистенциальная игра в **”жизнь-смерть”** как способ преодоления материальности бытия» рассматривается игровая новизна «ухода от материальности», традиционная тема для русской литературы. Фантастическая повесть В.В. Набокова «Соглядатай» показала его с новой стороны 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 деконструкции произведения, о чем свидетельствует название повести «Соглядатай», которое следует понимать в аллегорическом смысле как подглядывание за самим собой, фиксирующее внутреннее раздвоение Смурова. Соглядатайство присутствует как структурообразующий прием двойничества, демонстрируя психологическую нестабильность личности, расщепленное сознание, что дало герою фантастическую возможность взглянуть на мир и на себя с другой стороны реальности. Фактором отторжения личности от реальности выступает нарочитая театральность поведения Смурова, что позволяет ему преодолеть в себе человеческое начало и перейти в эстетическое состояние игры. Смуровский тип личности отражает идеологию театрализации жизни как необходимое условие существования в новой реальности, созданной силой воображения,

Идентификация рассказчика и героя происходит только в конце текста, что усиливает интригу по аналогии игры в увлекательные прятки с читателем, понимающем, что отражение сливается с подлинником только в конце произведения. Все происходящее следует считать срежиссированным фантастическим зрелищем, а жизнь и смерть Смурова – разыгранным трагикомическим 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 подлежащая завершению. Смуров видит себя с точки зрения Другого, своего раздвоенного «Я», соглядатайствует по ту сторону реальности, для него весь мир представляется фантомом, порожденном игрой его больного воображения. Игровая модель поведения оправдывает фантазию и безрассудство, и одновременно придает игре сакральный характер, легализуя существования двойника, выступающего идеальным прототипом подлинника Смурова.

Банальный и избитый сюжет, интерпретирующий вульгарный адюльтерный роман, узнаваемый по классической литературе, деконструируется В.В. Набоковым

в фантастическую игру о самоистреблении героя, в ходе которой проявляется его эскапистское стремление противостоять реальной жизни. Как и другие герои писателя (Лужин, Мартын), Смуров не может больше переносить «унизительное стеснение» со стороны реальной жизни, в которой его идеальное творческое «Я» не может вместиться, поэтому он хочет избавиться от своей нетворческой материи и перейти в творческое небытие. 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. Пародийную сторону двойничества усиливает категория зеркальности, выступающая как функция игровой деконструкции текста, с помощью которой автор создает эстетическую модель ирреального гиперпространства по ту сторону действительной жизни, где герой обретает свободу и разыгрывает свою новую жизнь после самоубийства в ином, иллюзорном мире. Смуров ощущает себя посторонним по отношению к реальности, его удел – переживание жизни как абсурда, бессмыслицы, он словно играет со всем миром, не находя себе иного применения, кроме как создавать несбыточные фантазии о своих невероятных перемещениях и преобразованиях.

Своей воображаемой смертью герой уничтожил ненавистную ему действительность, напоминающую ему о его же подлинности, а реальные факты жизни подменяются играми героя, сочиняющего невероятные истории о самом себе. 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».

В параграфе 3.4. «"Подвиг": экзистенциально-романтическая игра в преодоление страха смерти» подчеркнуто, что писатель создает метароман-миф, трагикомическую сказку, запечатлевающую непостижимость жизненного опыта, превращающую его в иллюзию, фантом, сотканный из таинственных событий, которые не имеют объяснения и смысла в реальной жизни, но дают простор для их фантастической интерпретации и разыгрывания как зрелищного спектакля. Художественное пространство романа выстроено по принципу романтического двоимирия, где реальность вытесняется фантазмами героя, 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.

На видимом плане перед читателем разворачивается реальная история беглого эмигранта Мартына, который после революционных событий из Крыма устремляется в Европу. В своем внутреннем, созданном воображением героя игровом мире он отделяет себя от чуждой ему действительности, погружаясь в мир фантастических иллюзий, считая все происходящее игрой в приключения

сказочного героя. Образ Мартына дробится на бесконечное число масочных личин, не дающих представления о личности. Если внутренний двойник – атрибут сознания, то внешний – способ отношения к миру. В.В. Набоков считал, что смысл человеческой жизни, как и у символиста А. Рембо, философа Ф. Ницше, – игра за вечность со смертью, победителем в которой может быть только творческая личность, умеющая опровергнуть материальную ограниченность бытия причастностью к искусству, чтобы видеть мир не реальным, а фантастическим, абсурдным и невероятным.

Мартыном овладевает идея фантастического подвига – экзистенциальной игры со смертью, чтобы в экстремальной ситуации попытаться преодолеть фатальную энтропию, испытать чувство осуществления детской мечты и победы над небытием. 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 в игре придуманных им фантазий. 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 жизнью, что ему не удастся, поскольку личность в ее осязаемости и жизненности отсутствует, растворившись в живописном изображении.

В параграфе 3.5. «**”Дар”**»: **литературная игра как технология творчества**» роман «Дар» следует считать программным произведением В.В.Набокова, в котором он ставит проблему осмысления природы творчества и его технологического воплощения в структурных приемах письма, что и побуждает писателя к поискам собственного художественного стиля в искусстве.

Осуществление игрового замысла в структуре романа

Игровой принцип осуществляется в романе в трех направлениях:

- 1.Игра как показатель смены культурно-эстетических ориентиров, нацеливающих писателя на игру с культурными кодами. Литературная игра становится основой творческого вдохновения и саморефлексии автора метаромана, демонстрируя изобретательность автора. В.В.Набоков дает понять, что традиционные эстетические ценности искусства не исчезли, но они стали иными в системе творческой иерархии, ориентируя читателя на плюрализм художественных вкусов.
- 2.Шахматная игра определяет принцип набоковской деконструкции, подвергая сомнению опыт реальности и утверждая господство игры как онтологического и эстетического принципа. Для В.В.Набокова процесс создания произведения искусства сродни составлению шахматной задачи.
- 3.В.В.Набоков использует эстетические свойства кинематографа, предложенные В. Шкловским. 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.

В контексте игры жанровую специфику метаромана можно определить так: интертекстуальный, фантастический, иронично-пародийный метароман-миф с ризоматической разветвленностью сюжета, собранный из культурных кодов прошлого с неожиданными переходами, продвижением сюжета по непредсказуемому, непрямому пути (лабиринт без выхода, лента Мёбиуса), соответствуя деконструктивистскому подходу, который делает вымысленность вымысла наглядным для читателя.

Функция эпиграфа

Эпиграф указывает на абсурдность творческого сознания, не поддающегося логике. Пародийный подтекст эпиграфа будет зеркально продублирован в тексте романа, подтверждая алогизм высказывания, например, фраза «Россия – наше отечество» зеркально переворачивается и теряет свое сакрально-патриотическое значение в дальнейших рассуждениях Федора. Риторические формы, взятые В. В. Набоковым из учебника грамматики, следует рассматривать как метафорическую игру слов, любое толкование которых не может быть истинным, в мире же нет ничего вечного и постоянного, все живое умирает, кроме творчества.

Проблема творческого гения в романе

В неклассическом искусстве понятие гениальности не исчезает, но меняет свое значение, теряя статус серьезности, наполняясь смутно амбивалентным, нарочито театральным содержанием, балансируя между мудрецом и трикстером. В модернизме, а затем и в постмодернизме гений – это не столько личность, сколько магистр игры, способный привлечь внимание талантом манипулировать словами и создавать фантазии и симуляции. Именно об этом типе гения, который воспринимает мир через искусство, чувства и какие-то необъяснимые импульсы, «отсветы» творческого подсознания, говорит В.В. Набоков, описывая будущий роман Федора. Для В. В. Набокова Годунов-Чердынцев – это своеобразный творческий эксперимент новаторского искусства, созданный писателем в противовес устаревшей классике. В горниле его творческих метаний сформируется новый стиль, воплощенный в игре письма. По отношению к автору Федор остается второстепенным гением, он так и не смог достичь высот искусства. Проблема гениальности, по мнению писателя, может быть решена только в рамках саморефлексии автора, демонстрации его супер-Эго в процессе написания произведения в самом произведении. В аналогичной интерпретации В.В. Набокова талант отождествляется с даром фокусника-манипулятора, пародиста-пересмешника, который может таинственным образом складывать слова-головоломки так, чтобы они создавали красивый узор, пели, как мифические сирены, уводя читателя в чудесное творческое никуда от реальности.

Процесс формирования Федора Годунова-Чердынцева как поэта. Установка на игру-пародию

Писатель создает литературную биографию Федора, проецируя достоверные факты на фантастический миф о несуществующем художнике. Фамилия Годунов-

Чердынцев – комическая отсылка к пушкинскому герою (Борису Годунову), является в то же время намеком на творческую неполноценность будущего писателя, созданную воображением автора, у которого в реальности нет прототипа. Писатель использует технику пародирования разнородных стилей, направленную на снижение высокого статуса культурных ценностей и литературных авторитетов и размывание этических и эстетических противопоставлений между высоким и низким искусством, священным и профанным.

Вступая в агонально-соревновательные отношения с русской литературой, писатель пытается проявить свою индивидуальность в жанре пародийной мениппеи, развивая конфликтную ситуацию между реалистической традицией в литературе и свободой воображения художника. В обзоре русской литературы герой подвергает ее пародийной интерпретации, поскольку погруженная в идеологические и моральные проблемы, по мнению Федора, эта литература не соответствует принципам художественности и должна быть пересмотрена. Наиболее удачной В.В. Набоков считает ту поэзию, в которой план выражения заменяет план повествования, демонстрируя сделанность произведения, виртуозность языка автора. Используя приемы пародийной игры, В.В. Набоков создает комический диалог между разными литературными традициями, пародия же становится примером активного воздействия произведения на эстетические чувства читателя, она может и смешить, и шокировать, что отвечает ожиданиям метатекста. В.В. Набоков ставит перед собой двойную задачу – показать истоки происхождения таланта, дара в его мистическом и в то же время комическом значении, поскольку именно с точки зрения личного бессмертия художник может установить свой творческий абсолют.

Симбиоз науки и искусства

Сравнивая наукообразную шахматную игру с творческим процессом, Федор приходит к пониманию, что замысел художественного произведения рождается так же, как шахматная идея, тем самым раскрывая универсальность игры как способа описания любого явления реальности. Федор следует здравому смыслу, чтобы направить свое вдохновение на путь художественного вымысла и прийти к созданию «восхитительного произведения искусства», как он воспринимает решение шахматной задачи. Его восприятие реальности переходит в область субъективистских интерпретаций и псевдонаучных описаний, что выводит его за пределы научной логики в область в область разумного воображения.

Муза и гений

Подобно тому, как в архетипическом сознании судьба господствовала над человеком, а затем он стал игрушкой в ее руках, так и В.В. Набоков ведет своего героя по лабиринтам судьбы, прежде чем он встретит таинственную и роковую музу. Этим таинственным существом, единственной поклонницей Федора была Зина Мерц, которая влюбилась в него по его стихам и стала его зеркальным отражением его alter ego. Зина, кажется, не живет, а мерцает, выполняя лишь эстетическую функцию и подтверждая талант Федора, помогая ему культивировать свой мифопоэтический мир и играть в нем творческими приемами. Однако в этом мифическом симбиозе у В. В. Набокова заключен пародийно-иронический смысл,

опровергающий философский символизм и означающий, что Зина является пародией на пушкинско-блоковский символ музы-вдохновения Зина и не нужна Федору в качестве живой возлюбленной. Для Федора Зина важна только как эстетический символ вдохновения, утратившего свой жизненный прототип, поэтому он боится силы настоящей, земной Зины и стремится разрушить ее живой образ в подсознании.

Технология творчества: поэзия как свободная игра вымысла

Внутреннее нарциссическое alter ego Федора соответствует внешнему «Я», не вступая с ним в конфликт. Находясь в эстетических противоречиях и теоретических размышлениях, Федор разрабатывает систему поэтической теории, основанную на противопоставлении классической системы и новых, модернистских форм стихосложения. Этот смысл заключается не просто в игре слов, но прежде всего в желании реконструировать поэзию, изобрести новую технологию творческого процесса как симбиоз неконтролируемого бессознательного хаоса и классической гармонии. В своем творческом метании между игрой-пародией-иронией и серьезностью в искусстве Федор выбирает первое, что позволяет ему быть свободным в проявлениях индивидуального взгляда на творческий процесс, сохраняя серьезность только в рамках игры. Создавая новые творческие технологии, Федор вступает в конфронтацию с повседневным языком и мимесисом в пользу словесной игры, освобождающей его от «заезженных слов», раскрывая художественную индивидуальность, которая вдохновляет его на создание «неслыханно прекрасного» произведения.

Условие творческого бессмертия

В поисках рецепта бессмертия В.В. Набоков приходит к выводу, что только в играх искусства кроется вечная жизнь поэта, который в процессе создания своего произведения устраняет диалектическое противоречие между земным и потусторонним, между обычным и творческим состоянием. Федор допускает, как и в языческом культе, взаимопроникновение одного мира в другой, где происходит возрождение поэзии (умирание и воскрешение Диониса). Развивая эстетику неклассического искусства, художник постлитературной эмансипированной эпохи раскрывает амбивалентную природу жреца и пародиста, он снижает пафос высокого творчества, выступая в роли священника от искусства и одновременно создателя занимательного зрелища, нейтрализующего все существующие авторитеты и ограничения, как и саму реальность. Умножая культурные коды как русской, так и зарубежной литературной традиции, В.В. Набоков дает читателю возможность найти ключи к их расшифровке, демонстрируя тем самым модернистскую и одновременно постмодернистскую стратегию создания многослойных, полифонических текстов с ризомно разветвленными корешками-смыслами, которые предстают как бесконечный источник игры с текстом. Но подлинным ключом к творческим тайнам является сам художник-гений, только он способен открыть двери в мир вечности искусства.

В четвертой главе «Литературная игра как структурообразующая основа 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”**»: эстетика жестокости в контексте литературной игры» освещаются специфики, принципиальные отчасти для русской прозы и отчасти – для западноевропейской. В.В. Набоков использует матрицу реалистического романа для своих модернистских экспериментов, но на самом деле он ломает классическую структуру, вступает в антагонистические отношения с литературной традицией, разоблачая общепринятый в детерминистическом искусстве социологизированный и идеологизированный стиль обманчивой игрой, свободно варьируя и комбинируя художественные коды, вплетая их в литературный миф автора. Моделирующей матрицей структуры романа является детектив, а предметом литературной игры становится преступление в его эстетическом значении, что повышает интерес читателя. Структурное оформление сюжетной канвы романа заимствованно из сказки Андерсена «Короли, Дамы и валеты», которую писатель увидел в «Руле». Герои романа описываются автором как куклы, бездушные фигуры-автоматы, персонажи комического фарса, неспособные выразить человеческие чувства. Марта и Франц живут в одном пространстве – мире кукловода, который создал их и манипулирует ими. Они воспринимают реальность с точки зрения своей психической неадекватности, реагируя на проявление собственных инстинктов.

В соответствии с игровой ситуацией все решается не в силу социально-политической или моральной обусловленности, а по воле автора-создателя, выведенного под абсурдно-комической маской его представителя, старого фокусника Менетекелфареса. В.В. Набоков делает преступление не просто сюжетом своего романа, писатель деконструирует криминальный сюжет в творческий акт жестокости, сближаясь с популярными в 30-е годы детективными жанрами и учениями модернистского сюрреалистического крутицкого театра А. Арто, несущего проповедь насилия в искусстве. Убийство как факт реальности опровергается его творческой интерпретацией, провозглашающей господство художественного вымысла в иллюзорном мире поэтической игры, в которой участвуют либо карточные фигуры, либо механические манекены, лишь играющие в подлинные чувства. Ошибка Марты и Франца в том, что рационально размышляя о преступлении, они не способны к творчеству, их функция сводится к удовлетворению своих желаний, поэтому «поэтические» методы убийства неприемлемы для них как слишком мифические для рационального сознания Марты. В силу своего прагматизма они не понимают, что преступление должно быть творческим и выступать как произведение искусства, а не дешевый фарс. Убийство, разыгранное Мартой, должно произойти, что и происходит, но в перевернутом игровом формате «театра жестокости», когда жизнь начинает имитировать искусство. «Умерщвление» Драйера происходит только в подсознательном бреде героини, реализующей в фантастической форме свой механический, математически рассчитанный проект. Однако по воле автора ужас смерти трансформируется в ироническую комедию, устраняющую оппозиционный бинаризм жизни и смерти, добра и зла. Желаемые героями результаты не

достигнуты, они не могут победить и обмануть судьбу из-за своего прагматизма и неспособности увидеть творческий потенциал в убийстве. Разыгрывая убийство, Франц и Марта полагаются на голый расчет в сочетании с подсознательными физиологическими проявлениями личности, стремящейся удовлетворить свои материальные инстинктивные желания, что делает их еще более похожими на марионеток, тех *homo ludens*, которые способны следовать побуждениям своих физиологических потребностей и развлекательной стороне игры. Творческое сознание должно отгородиться ироническим воображением как высшим инстинктом от материального мира и видеть в происходящих событиях эстетическое содержание, художественную игру, заключенную в жестокий, но увлекательный сюжет.

В параграфе 4.2. «**”Отчаяние”**: литературная игра с двойниками» отмечается, что при внешне реалистическом оформлении сюжета романа «Отчаяние», источником которого являются газетные репортажи, детективные жанры, все отображается как в кривом зеркале, становясь результатом воображения автора, разыгрывающего фантастическое и неправдоподобное преступление, своеобразный детективный наоборот. Обращаясь к детективу, модному в европейской литературе 30-х годов, В.В. Набоков деконструирует этот жанр, ставя перед собой задачу не криминального, а эстетического характера. В духе модернистской онтологии убийца должен быть оправдан, если ему удалось создать художественный образ преступления, проявив себя как творческая личность. Границы между искусством и реальностью, реальным и воображаемым, стираются, Герман-художник сливается с Германом-убийцей, поскольку все его действия отождествляются с творческим процессом. Эстетическая задача В.В. Набокова – показать убийство как творческую игру, демонстрирующую художественные наклонности Германа и в то же время демонстрирующую власть автора-Творца над своим творением. Автор не может позволить себе умереть, предоставив персонажей и приемы самим себе, как это будет характерно для постмодернистов, поскольку куклы без кукловода не способны к самостоятельной деятельности, поэтому они не интересны. При рассмотрении проблемы убийства с творческой точки зрения особое значение приобретает этико-философский трактат Т. де Квинси «Убийство как одно из изящных искусств», ставший особенно популярным у символистов и постмодернистов. В своем внутреннем раздвоении Герман амбивалентно сочетает маску подпольного типа, убийцы и внешность добродетельного бюргера. Его обманчиво благополучная сладкая шоколадная жизнь – всего лишь симуляция, фальшивое прикрытие его убийственной природы, искаженное зазеркалье «Я».

Интертекстуально Герман существует как симбиоз пушкинского Германа из «Пиковой дамы», а также подпольного типа Ф.М. Достоевского, убийцы-извращенца Передонова Ф.К. Сологуба, Галлера Г. Гессе, Мориарти А. Конан Дойла и других, повлиявших на формирование творчества В.В. Набокова писателей. Классическая морально-этическая интерпретация этих образов становится бесполезной, поскольку она преобразуется автором в эстетическую функцию, доказывая нелогичность и отсутствие идей в искусстве. Для героя Набокова запланированное преступление – это повод для творческого прорыва, чтобы

подняться над миром и почувствовать себя актером на сцене собственного спектакля, ради чего он преодолевает угрызания совести. Писатель рассматривает двойничество как ложную социально-эстетическую категорию, считая, что его функция – не выявление причин раздвоения в их взаимосвязи с общественно-нравственной проблематикой, не противостояние внешнего и внутреннего содержания героя, а создание эстетической иллюзии существующих явлений. Выбирая убийство как творческий процесс, В.В. Набоков ведет своего героя в направлении закрепления идеи искусства как высшего абсолюта, не причастного к моральным правилам. В процессе совершения своего «творческого акта» убийства Герман обнаруживает в себе псевдотворческое содержание, сомнение в «преступных задатках», а значит, нарушение необходимой границы 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. Создавая представление в духе театра жестокости, автор пытается убедить читателя-зрителя, что убийство – лишь увлекательное представление, фокус автора, перешедший в художественный сюжет. Отчаяние Германа проистекает из неспособности преодолеть требования реальности и стать свободным в своих действиях, чтобы остаться в игре искусства. В качестве участника театрализованного зрелища мыслящий эстетически Герман неподсуден, насколько неподсудно искусство, освободившееся от человеческих историй и биографий, оставаясь лишь искусством для искусства.

Как выявлено в параграфе 4.3. **«"Камера обскура": киносценарий в интермедиальном гиперпространстве литературной игры»**, роман «Камера обскура» можно назвать единственным и уникальным произведением писателя, полиглотичной моделью метаромана, синкретически сочетающего литературу и кино. Виртуальная кинореальность заменяет подлинную, что создает дополнительные возможности для авторской игры, на первый план выходит ироничное восприятие происходящего в духе черного юмора, планы повествования меняются, как кадры фильма, сюжет фрагментирован, напоминая черную комедию абсурда, а персонажи вызывают у читателя (зрителя) больше насмешек, чем сочувствия. Кривое зеркало отражает все в искаженном виде, а не копирует жизнь, поэтому камера-обскура – это идеальное перевернутое и в то же время ложное представление о реальности. В.В. Набоков использует схему кинематографа, которую позже, под влиянием Д. Вертова, постмодернист Ж. Делез назовет «машинным взаимодействием образов-движений», обезличенных пустых мест, выступающих в качестве прообразов «субъекта-человека», скомпилированных с помощью монтажа, конструирования модели текста, являющегося игровым сценарием, «киноглазом» автора. В этом случае понятия кинематографического плана и художественного текста совпадают, когда текст совпадает со сценарием, создается эффект кино в литературе. Таким образом, конфликт здесь как таковой устранен самой игровой спецификой, уводящей произведение в сферу свободной фантазии автора и бесконечного лабиринтного движения сюжета

Игровой аспект романа отражен в функциях персонажей произведения через характеристику образов Магды и Горна. Стартовым знаком начинающейся киноигры является афиша фильма, во время просмотра которого Кречмар видит юную Магду в кинозале. Авторское «Я» В.В. Набокова, неизменно присутствующее в его произведениях, масочно воплощается в лице его представителя, карикатуриста Горна. Именно ему удалось увидеть карикатурное направление в творчестве в виде забавной морской свинки, поведение которой похоже на человеческое, соответствующее пародийно-игровой стратегии творчества В.В. Набокова. Как и Магда, Кречмар заменяет подлинное искусство своей игровой версией кино, становясь его замаскированным выражением. Существовая в воображаемой им театральной реальности, Кречмар не в состоянии отличить подлинную жизнь от вымышленной, так как оказывается в плену искусственной гиперреальности, фантазии его воображения доминируют и подавляют смыслы реальности, побуждая его привыкать к ложным представлениям и образам. Кречмар остается в статусе *homo ludens*, отраженного в искривляющем реальность зеркале киномира. Подлинность жизни для Кречмара измеряется только в игровом пространстве, чем он схож с Горном, становясь его негативным двойником и выражая его подсознательную сущность. Будучи подделками человека и находясь в состоянии непрерывной игры в кино, персонажи романа имитируют как творчество, так и повседневную жизнь, реализуя свое актерское «я» в перевернутой реальности, первичной в игровом мире искусства, каким здесь предстает кино. Вид из объектива камеры обскуры подобен искривленному зеркальному отражению, разделяющему реальность и человека, в результате чего четкое представление о реальности размывается, что делает невозможным объяснение происходящего и заставляет Кречмара сомневаться в способности «пользоваться даром острого зрения» в эстетических целях. Находясь в раздвоенном состоянии и становясь двойником самого себя (его подсознание отражается в кривом зеркале сознания), Кречмар существует в своем вымышленном игровом мире, прототипом которого является иллюзорный мир кино. Он не способен целостно воспринимать реальность и отвергает все способы объяснения и познания мира, кроме иллюзорно-эстетических, что характерно только для фрагментарного и неустойчивого мышления шизофреника, но этот же фактор высвобождает в нем подсознательную сторону, сближая его с актерским поведением. В своем стремлении создать художественный мир как самодостаточную творческую систему, в которой доминируют эстетические элементы, В.В. Набоков делает кинематограф источником художественного взгляда на реальность и в результате выводит человека за рамки повествования, заменяя его атрибутами искусственной реальности. Игра – лучшая гиперреальность, в которой нет определенной и осмысленной цели, и присутствие подлинного человека не обязательно, достаточно его игровых прототипов-масок, поскольку они способны реализовать принцип вечного движения игры в искусство с их эстетической полнотой, недоступной живым формам с их конечностью бытия.

В параграфе 4.4 «**”Приглашение на казнь”**»: **“магический театр” как деконструкция реальности в абсурде литературной игры**» отмечено, что в соответствии с замыслом романа как театрализованного представления, творческое

пространство имеет многоплановую структуру и сформировано в виде чередующихся декораций, представляющих собой дихотомию симуляционно-фантастических миров, проникающих друг в друга:

– Первая смена декораций – уродливая одиночная камеры тюрьмы как гиперпространство абсурда, где может происходить даже то, чего не может быть.

– Следующая смена декораций – подмена реальностей как антипод темному миру тюрьмы, размыто-импрессионистическому миру Тамариных Садов в духе живописных образов К. Моне (например, «Пруд с лилиями») как символ райского существования со всеми атрибутами красивой и чувственной жизни. Но в отличие от утопических символов, он существует, как и тюремный мир, в имагинативном контексте гиперреальности.

– Последняя смена декораций – театральная сцена эшафота, когда сцена казни разыгрывается в духе средневековых площадных мистерий, на самом деле не связанных с ними, но превращенных в нонсенс, создающий внешние эффекты распадающегося мира.

Текст-игра интертекстуально проецируется на абсурдный королевский суд из сказки Л.Кэрролла «Алиса в стране чудес». Подобно тому, как в кэрролловском зазеркалье все переворачивается с ног на голову, так и В.В. Набоков отражает взаимосвязь логики и нонсенса, создавая ироническую инверсию, разрушая представление читателя о реальности происходящего. «Театральная реальность» структурирует специфическое художественное пространство романа, в котором соединяются и тюремная камера, и Тамарины Сады, и эшафот казни, образуя расщепленную реальность, которая рассматривается с разных точек зрения, сводясь к игре воображения автора. Искусственный мир театральной гиперреальности симулятивен и неспособен воспроизводить жизненные сюжеты, создавая в фантазиях автора то, чего не может существовать, каковым является и сам Цинциннат. Уподобленный кукле-трансформеру, он становится фрагментарным, все меньше походя на человека. Индивидуальность Цинцинната проявляется в рассеянности его мыслей, не привязанных к языку, сопровождаемой ироническим переживанием его неполноценности. Его сущность не может быть сведена к какой-либо фиксированной доминирующей категории. Отсюда шаткость, неопределенность образа, созданного автором в игровых целях спасения от серьезности жизни. Не случайно Цинциннат косноязычен, что пародийно противоречит его красноречивому античному прототипу Цинциннату Кесону. Слова у него не складываются в осмысленные логические фразы, он не находит «своего слова», в котором он проявил бы себя как художник. Именно из-за своей неспособности к красноречию Цинциннат становится предметом идеальной игры, где нет победителей и проигравших, заменяемых абсолютными эстетическими образами, подчиненными только воображению автора. Цинциннат не способен реализовать себя в поэтическом слове, потому что он не может закрепиться в вечности как *Homo creator*. По замыслу автора, Цинциннат должен оставаться в театральном антимире, иллюзорная и фантастическая природа которого более значима, чем повседневная жизнь, поэтому герой не выходит за рамки созданной автором игровой системы. В. В. Набоков играет с человеком, превращая его

театральный персонаж, затрудняя тем самым читательское восприятие – что в Цинциннате подлинно, а что иллюзорно, насколько реальна смерть героя или же это игра фантазий автора. Восприятие произведения становится вопросом интерпретации читателем, но не понимания замысла автора. Игра имагинативных смыслов определяет эстетическую значимость произведения.

Помещая своего героя между двумя крайностями – зловеще комическими шутами «магического театра» театра жестокости и неким идеальным миром теней, Набоков иронически показывает, что в судьбе человека трагикомически сходятся триумф и падение, возвышение и деградация, что роднит его с судьбой трагического клоуна, арлекина, играющего определенную автором роль. Можно сказать, что В. В. Набоков создает метароман о поэтическом голосе собственной скрипки в пустоте нарциссического пространства, развивая метапрозаическую тему писателя и его игры с текстом и читателем. Задача читателя – разрушить стереотип логического понимания прочитанного и интегрировать его в другую систему восприятия, которую можно охарактеризовать как имагинативный абсолют. Предвосхищая направление мысли Ж. Деррида, В. В. Набоков ориентирует читателя на процесс интерпретации написанного автором, выявления противоречивых смыслов, маркирующих интуитивное познание, отделяющееся от внешнего мира.

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. Литературная игра способствовала появлению новых форм художественного творчества, определяющих содержание эстетического и духовного идеала от античности до современности. Именно под давлением модернистских, а затем и постмодернистских тенденций в литературу проникла игровая, карнавальная стихия, выводящая человека из обыденного мира, но не разрывающая с ним связей. Преимущественно новым в работе является введение в научный оборот определения литературной игры, моделирующей творческую систему В. В. Набокова, в силу чего нивелируется определенная объективная правдивость произведения и актуализируется внимание к творческому процессу как таковому. Превыше всего В. В. Набоков ставит индивидуальное художественное видение мира. В целом искусство фокусируется не на реальности, а на ее художественной интерпретации, что характерно не только для модернизма, но и для постмодернизма. В постмодернистском направлении В. В. Набоков создает новую реальность, в которой в контексте игры сосуществуют не только люди, вещи, но и эстетические символы и знаки. Сам В. В. Набоков неоднократно говорил о неопределенности понятия реальности. Абсурд и логика сосуществуют в эстетической концепции В. В. Набокова, отражая игровые отношения человека и мира. Литературная игра, воплощенная в структурообразующих приемах, предоставила писателю возможность пребывать между мирами, в своего рода сверхсуществовании. Изученные структурообразующие приемы литературной игры, маркирующие индивидуальную художественную систему В. В. Набокова, не являются исчерпывающими и предполагают дальнейшее исследование особенностей

творческой манеры писателя как выдающегося эстетического феномена эпохи модернизма и постмодернизма. Структурообразующие приемы в творчестве писателя выявили расслоение смыслов, пересечение и размывание границ текстов в направлении диалога между текстами разных литературных традиций, что способствует включению произведения в процесс бесконечных интерпретаций и переосмыслений культурных кодов. В контексте литературной игры авторская стратегия В.В. Набокова направлена на создание имажинативной реальности как внутреннего переживания художника, пробужденного высшим инстинктом искусства, освобожденного от линейности восприятия. Каждое произведение В. В. Набокова содержит множество разновидностей игровых воплощений и конфигураций письма, превращающих текст в загадку с бесконечным, запутанным решением художественных кодов, интертекстов, аллюзий и т.д. В литературной игре В.В. Набоков показал переход от одного смыслового элемента к другому, благодаря которому демонтируется традиционная структура и создаются новые художественные формы, сочетающие фантазию, воображение и познание. Изучение игровых приемов в поэзии писателя и их взаимосвязи с прозой является перспективным. Необходимо обратить внимание на проблему сочетания игровых приемов в процессе эволюции творчества писателя. Перспективным является изучение игровых приемов в поэзии писателя и их взаимосвязи с прозой. Интерес представляет изучение зеркальных романов 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 дальнейших исследований, являются перспективными с точки зрения научных открытий, которые расширят понимание творчества писателя и достижений литературы XX века.

**Основные положения настоящего диссертационного исследования
отражены в следующих публикациях:**

Монографии

1. Стрельникова, Л.Ю. Основные тенденции развития русской и западноевропейской литературы в контексте мировой культуры. Монография / Л.Ю. Стрельникова. – Армавир: Изд-во Армавирской государственной педагогической академии. – 2013. – 368 с. – 368 с.
2. 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.

Публикации в рецензируемых научных изданиях, входящих в Web of Science:

3. Стрельникова, Л.Ю. Метаязык набоковского творчества как игровое отношение к слову / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Волгоградского государственного университета. – 2017. – Т. 16. – № 4. – С. 222–231.

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. 222–232.

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

5. Стрельникова, Л.Ю. Триумф иронии в романе В.В. Набокова «Король, дама, валет» // Культурная жизнь Юга России. – 2004. – № 2 (8). – С.69-72.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. 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.
14. 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.
15. 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.

16. Стрельникова, Л.Ю. Идея «вечного возвращения» как игра с ценностями жизни в романе В. Набокова «Машенька» / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Костромского государственного университета. – 2016. – № 4. – С. 97-102.

17. 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.

18. 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.

19. 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.

20. 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.

21. 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.

22. Стрельникова, Л.Ю. Семантика аллюзий в названиях русскоязычных произведений В. Набокова в контексте поэтики модернизма и постмодернизма / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Тверского государственного университета. – 2021. – № 1 (68). – С.79-90.

23. Стрельникова, Л.Ю., Тарасова, И.И. Модернистский мифологизм в ранней прозе В.В. Набокова (на материале романов «Машенька», «Дар», «Приглашение на казнь») / Л.Ю.Стрельникова, И.И.Тарасова // Вестник Костромского государственного университета. – 2022. – № 1. – С. 98-105.

24. Стрельникова, Л.Ю., Федченко, Н.Л., Феномен двойничества в русскоязычной прозе В.В. Набокова в контексте поэтики модернизма и постмодернизма/ Л.Ю. Стрельникова, Н.Л. Федченко // Вестник Тверского государственного университета. – 2022. – № 1 (72). – С.53-67.

Публикации в других изданиях, а также сборниках материалов международных конференций:

25. 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.

26. 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. VI Международная научно-практическая конференция при финансовой поддержке Российского государственного научного фонда и фонда «Наука и образование». – Армавир: РИЦ АГПУ, 2008. – С.109-112.

27. Стрельникова, Л.Ю. В.В. Кожин о влиянии немецкой классической эстетики на русскую литературу / Л.Ю. Стрельникова // 7-я Международная научно-практическая конференция, посвященная наследию В.В. Кожина. – Армавир: РИЦ АГПУ, 2009. – С.93-96.
28. 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.
29. 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.
30. 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.
31. 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.
32. Стрельникова, Л.Ю. Игровая стилистика рассказа В. Набокова «Весна в Фиальте» / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Наука в современном мире: теория и практика». – Уфа, 2014. – С.177-181.
33. Стрельникова, Л.Ю. Антигуманистический смысл «магического театра» в романах Г. Гессе «Степной волк» и В.Набокова «Приглашение на казнь» / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Наука, технологии и инновации в современном мире». – Уфа, 2014. – С.49-58.
34. Стрельникова, Л.Ю. Игровой компонент как основа античной эстетики / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Диалог в XXI веке». – Уфа: РИО ИЦИПТ, 2014. – С.54-59.
35. Стрельникова, Л.Ю. Игровая поэтика как эстетическая функция Ренессанса и творчества Шекспира / Л.Ю. Стрельникова // Международный академический вестник. Междисциплинарный научный журнал. – №3. – Уфа, 2014. – С.48-51.
36. 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 – 110.
37. Стрельникова, Л.Ю. Игровая концепция Ю. Лотмана в структурном пространстве художественного текста / Л.Ю. Стрельникова // IX Международная научно-практическая конференция «Теоретические и прикладные аспекты современной науки». – Белгород, 2015. – Часть IV. – С.50-543
38. Стрельникова, Л.Ю. Эстетика игры в поэтике европейского романтизма / Л.Ю. Стрельникова // «Результаты научных разработок и исследований»: сборник статей

Международной научно-практической конференции. – Стерлитамак: РИЦ АМИ, 2015. – С.45-47.

39. 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.

40. 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>.

41. 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.

42. 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.

43. 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.

44. 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.

45. 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.

46. Стрельникова, Л.Ю. Ницшеанский аспект игры искусства в романе В. Набокова «Дар» / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Новая наука: история становления, современное состояние, перспективы развития». – Уфа: МЦИИ ОМЕГА САЙНС, 2017 г. – Часть II. – С.107 – 110.

47. 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.

48. 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.
49. Стрельникова, Л.Ю. Интертекстуальность как инструмент моделирования метатекста в творческой системе В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Научный журнал Знание. Понимание. Умение. – 2018. – №1. С.224-237.
50. 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». – Пермь: НИЦ АЭТЕРНА, 2018 г. – С. 81-84.
51. Стрельникова, Л.Ю. Принцип игровой деконструкции в языке и стиле литературы постмодернизма как признак деформации канона и срастание с массовым искусством / Л.Ю. Стрельникова // XIV Всероссийская научная конференция с международным участием «Актуальные проблемы русской речи». (г. Армавир, 21 февраля 2019 г.). – Армавир: РИО АГПУ, 2019. – С.188-192.
52. 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.
53. Стрельникова, Л.Ю. Метаязык как средство авторского самовыражения в творчестве В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Всероссийская научная конференция с международным участием «Современные проблемы мультилингвизма: инновационные подходы к осмыслению». – Армавир: РИО АГПУ, 2020. – С. 56-60.
54. Стрельникова, Л.Ю. Стилистические коды метапрозы В.В. Набокова в контексте западной поэтики модернизма и постмодернизма / Л.Ю. Стрельникова // XV Всероссийская научная конференция с международным участием «Актуальные проблемы русской речи» (г. Армавир, апреля 2021 г.). – Армавир: РИО АГПУ, 2021. – С.122-126.
55. Стрельникова, Л.Ю. Платон и Аристотель об эстетических функциях игры / Л.Ю. Стрельникова // «Слово и текст: теория и практика коммуникации». Сборник научно-методических трудов. Выпуск 13. – Армавир: РИО АГПУ, 2021. – С.107-112.
56. Стрельникова, Л.Ю. В.В. Набоков о значении творчества Ф.М. Достоевского в контексте модернистской эстетики / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Наука, образование, инновации: актуальные вопросы и современные аспекты». – Пенза, 2021. – С.68-72.
57. Стрельникова, Л.Ю. «Чувство русского прошлого» в творчестве В. Лихоносова и В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // V Всероссийская научно-практическая конференция. Кубанский государственный университет. Краснодар. Кубанский государственный университет. 2021. – С.172-178.
58. Стрельникова, Л.Ю. Модернистские аспекты творчества Г. Гессе и В. Набокова / Л.Ю. Стрельникова // Международная научная конференция «Мультилингвизм как социальный контекст языка: проблемы и перспективы». – Армавир: РИО АГПУ, 2022. – С. 52-60.

59. Стрельникова, Л.Ю. В.В.Набоков о Ф.М.Достоевском: западный взгляд на русскую литературу / Л.Ю. Стрельникова // Международная научно-практическая конференция «Духовно-нравственные основы русской литературы». Кострома. Костромской государственный университет, 2022. – С.18-21.