

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

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 литература народов
Российской Федерации

Диссертация

на соискание ученой степени
доктора филологических наук

Научный консультант:
доктор филологических наук, профессор
Шахбазян Марина Анатольевна

Краснодар – 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Глава 1. ЭСТЕТИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ В ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ УЧЕНИЯХ XX ВЕКА	20
1.1. Эстетико-онтологическое обоснование игры как культурного феномена искусства XX века.....	20
1.2. Факторы игровой эстетики в неклассическом искусстве XX века.....	29
1.3. Методология эстетики литературной игры в модернизме в контексте философско-культурологических учений XX века	38
1.4. Методология литературной игры в постмодернизме: от произведения к тексту.....	54
Глава 2. ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ В ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ СИСТЕМЕ В. В. НАБОКОВА: ЖАНРОВАЯ МОДИФИКАЦИЯ И СТРУКТУРООБРАЗУЮЩИЕ ПРИЕМЫ	64
2.1. Творческая личность В. В. Набокова как литератора и критика в контексте литературного процесса начала XX века.....	64
2.2. Эстетические принципы и функции литературной игры в творчестве В. В. Набокова.....	82
2.3. Метароман как модель литературной игры в творческой системе В. В. Набокова в контексте модернистского и постмодернистского дискурса.....	86
2.4. Структурообразующие приемы литературной игры в творческой системе В. В. Набокова.....	95
Глава 3. ДЕКОНСТРУКЦИЯ БИОГРАФИЧЕСКОГО ОПЫТА РУССКОЙ ЖИЗНИ КАК СТРУКТУРООБРАЗУЮЩИЙ АСПЕКТ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ В МЕТАРОМАНАХ В. В. НАБОКОВА	132

3.1. Литературная игра как правило философии в романе «Машенька»: антиницшеанская позиция В. В. Набокова в учении о «вечном возвращении».....	132
3.2. «Защита Лужина»: игра-нонсенс в пространстве шахматной гиперреальности.....	153
3.3. «Соглядатай»: экзистенциальная игра в «жизнь-смерть» как способ преодоления материальности бытия.....	172
3.4. «Подвиг»: экзистенциально-романтическая игра в преодоление страха смерти.....	192
3.5. «Дар»: литературная игра как технология творчества	208
Глава 4. ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА КАК СТРУКТУРООБРАЗУЮЩАЯ ОСНОВА В «ЕВРОПЕЙСКИХ» МЕТАРОМАНАХ В. В. НАБОКОВА.....	252
4.1. «Король, дама, валет»: эстетика жестокости в контексте литературной игры.....	252
4.2. «Отчаяние»: литературная игра с двойниками.....	275
4.3. «Камера обскура»: киносценарий в интермедиальном гиперпространстве литературной игры.....	299
4.4. «Приглашение на казнь»: «магический театр» как деконструкция реальности в абсурде литературной игры.....	321
Заключение.....	347
Список литературы.....	355

ВВЕДЕНИЕ

Игра в литературе XX века приобретает статус авторской стратегии и составляет основу творческого процесса, выходящего за рамки контроля рациональности и реалистического направления, вдохновляя писателя сочетать игру языка и игру мысли. Но с аксиологических позиций игра вступает в противоречие с традиционными духовными ценностями, переходя в сферу эстетического восприятия. 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. В. Набоковым 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) интермедальность 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 [1], Н. А. Анастасьев [12], Ю. Д. Апресян [16], В. Е. Александров [8-10], Б. Бойд [45, 46], А. Долинин [108-113], Г. А. Барабтарло [24, 25], Ю. Я. Барабаш [24-25], К. О. Басилашвили [29], Н. Н. Берберова [35-36], С. С. Давыдов [92-93], О. И. Дарк [94-95], В. В. Десятов [105], В. В. Ерофеев [124], И. Л. Галинская [71], Н. Букс [57], Джонсон Дж. [106], А. М. Зверев [129-130], А. В. Злочевская [131-

134], Ю.И. Левин [170-172], М. Н. Липовецкий [181], А. М. Люксембург [195-200], М. Медарич [215], О. Н. Михайлов [223-224], А. В. Млечко [225-226], А. С. Мулярчик [228], Б. М. Носик [251], И.А.Паперно [256], А. А. Пимкина [260], А. М. Пятигорский [270-271], Я. В. Погребная [262], В. Полищук [263], В. Л. Сердюченко [300], Б. М. Сарнов [291], В. И. Сахаров [295], О. Ю. Сконечная [301-303], И. И. Толстой [327], И. Е. Филатов [337], Г.Ф. Рахимкулова [274], Л. Н. Рягузова [285-286], Н. А. Эскина [374], Г. Л. Хасин [345], В. В. Шадурский [358], З. А. Шаховская [360] и др.

В числе первых критиков творчества В. В. Набокова следует назвать эмигрантских писателей Г. Адамовича [4-6], Ю. Айхенвальда [7], Н. Андреева [14], П. М. Бицилли [40-42], В. Вейдле [60-62], Г. П. Струве [314-316], Ю. К. Терапиано [323], В. Ф. Ходасевича [352-353], 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» [360].

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» [45, 46]. 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» [251], далее в серии ЖЗЛ вышла книга А.М. Зверева «Набоков» [129]. К числу литературоведческих изданий о творчестве писателя относится монография Н. А. Анастасьева «Одинокий король» [12], 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» [8], 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 [195-200], 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» [262]. 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 [225] 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 антимирры Владимира Набокова» [106], 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) [133] 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 [385], М. Amis [382-383], В. Boyd [387], D. Barton Johnson [388], J. W. Connolly [394-395], S. Karlinsky [408], А. Kazin [405-406], М. Lilly [409], D. Merkin [414], D. Oates [418], R. Poirier [421], Р. Tammi [429], E. Pifer [420], J. Updike [430], А. Werth [432] 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 [27-28], Ж. Дерриды [100-104], Ж. Делеза [97-99], Ж. Бодрийяра [49], М. Фуко [342], Ю. М. Лотмана [185-189], Ю. Кристевой [162-163], Е. М. Мелетинского [219], В. Б. Шкловского [364-365], Ю. Тынянова [330], Д. С. Мережковского [221], В. Э. Мейерхольда [217], А. Арто [19], Н. Н. Евреинова [122-123], Н. Б. Маньковской [210-211], Н. Т. Рымаря [283], И. Е. Медвецкого [216], И. В. Саморуковой [290], И. П. Ильина [141-143], И. С. Скоропановой [304], В. П. Кохановского [161], В. П. Руднева [279-280], М. Т. Рюминой [284], А. В. Кузнецовой [165], Е. Н. Лучинской [192], Ю. В. Лучинского [193], М. Н. Эпштейна [372], и др. Также привлекались философско-культурологические учения, Ф. Ницше [244-248], Й. Хейзинги [349], О. Шпенглера [367], М. М. Бахтина [30-32], А. Ф. Лосева [184], Хосе Ортеги-и-Гассета [354], Г. Гадамера [69-70], Э. Финка [338], С. Кьёркегора [167], М. Хайдеггера [343], психоаналитические концепции З. Фрейда [339], К. Юнга [375-376], Ж. Лакана [169], Э. Гуссерля [91], А. Бергсона [37] 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 имагинативной 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 каноном. 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.

Глава 1. ЭСТЕТИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ В ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ УЧЕНИЯХ XX ВЕКА

1.1. Эстетико-онтологическое обоснование литературной игры как культурного феномена искусства XX века

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. Писатели неклассического искусства пересматривают консервативные реалистические традиции, демонстрируя отклонение от них, пересматривается и такой важный аспект литературного процесса, как отношение писателя к действительности и человеку. С онтологической точки зрения игра воспринималась как обращение к иррационально-мифологическим представлениям о мире, восходящим к концепции Платона об «игровом космосе». Важно то, что игра не воспроизводит жизнь и не являет собой новую сущность, она лишь производит различия, дает понимание новизны происходящих процессов, создает эффект реального. К искусству модернизма и постмодернизма применима гипотеза Ю. М. Лотмана о специфике динамического процесса развития, согласно которой эволюционный принцип постепенного развития в классическом типе творчества сосуществует с непредсказуемостью, взрывом в разных областях культуры, порождая новаторские технологии творчества: «Момент взрыва ознаменован началом другого этапа», – делает вывод Ю. М. Лотман в своей книге «Культура и взрыв» (1992) [Лотман 1992: 26].

Несмотря на противопоставление идеального и рационального, в целом критерий разумности сопровождал человека как его антропологическую принадлежность к высокому званию *Homo sapiens* до тех пор, пока не произойдет пересмотр рационалистических учений, которые уступили место иррационализму в философии и бессознательному в психологии. Спецификой эстетического сознания XX века следует считать модернизацию платоновской и кантовско-шиллеровской концепции игры в творчестве как незаинтересованной иррациональной эстетической деятельности, направленной на преодоление «материального принуждения природного закона» и создание красоты. Модернистский антропологизм сформулировал концепцию *Homo ludens* как определяющий фактор в развитии современной культурной цивилизации, о чем было заявлено еще в онтологии и антропологии Платона: «Надо жить, играя», а также человек – «выдуманная игрушка бога» [Платон 1998: 553]. Исторически игра интерпретировалась как имитация (мимесис) и подражание реальности, возможность реализации избытка физических и умственных сил человека. Аристотель объяснял эстетический смысл игры через катарсис – очищение (облагораживание), которое происходит «путем сострадания и страха очищение подобных страстей» [Аристотель 2010: 30].

Идеалистическая теория И. Канта фокусируется на игровой составляющей в человеке как на признаке его гениальности. По мнению немецкого философа, человек должен преодолеть свое естественное начало *Homo Instinctivus* (инстинктивный человек) и перейти в статус *Homo Creator* (человек-творец). Говоря о назначении поэзии, И. Кант вводит понятие игры как необходимый принцип для понимания иррациональной сущности искусства: «Поэзия – искусство заниматься свободной игрой воображения как делом рассудка» [Кант 1994]. Разум и серьезность выступают в качестве критериев логического объяснения иррационального, поскольку творческий материал, используемый автором, «применяется не столько объективно для познания, сколько субъективно для оживления познавательных способностей» [там же]. Определяя роль игровой составляющей в творческом процессе, И. Кант придает ему признаки

элитарности. Гений творчества сам устанавливает правила для искусства, проявляя свою индивидуальность.

Кризис рационализма эпохи Просвещения проявился в актуализации игрового сознания, отраженного в эстетическом учении Ф. Шиллера, согласно которому человек «бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [Шиллер 1957], что было целью активной деятельности человека, ориентирующей его на получение удовольствия от творчества. В эпоху романтизма принцип игры в искусстве выявил антагонизм идеала и действительности. В отличие от природы романтики изображали мир как имагинативную реальность, представляя игру как образец для подражания искусству. Как говорит Ф. Шлегель, «все священные игры искусства – это только отдаленные подобию бесконечной игры мира, вечно творящего себя самого произведением искусства» [Schlegel 1882: 364]. На фоне деградации классических гуманистических ценностей утрачивается вера в величие и значимость человека, подменяясь «эстетической радостью» художника, преодолевшего человеческое содержание искусства. Появилось понимание «небывалой свободы, чувство новых берегов, к которым плывет он (творческий субъект) без карты и компаса» [Гальцева, Роднянская 2000: 231] в море безответственного, но оригинального искусства, стимулирующего эстетическое восприятие. Констатируя «распад картины мира» Нового времени, католический философ Р. Гвардини противопоставляет религиозно осознающую себя личность Средневековья и Ренессанса буржуазному массовому «человеку без личности», ставшему характерным знаменем нового времени: «Инстинктивное стремление этой человеческой структуры – прятать свою самобытность, оставаясь самобытным, словно в самобытности источник всякой несправедливости, зол и бед» [Гвардини 2000: 197].

Однако не все идеологи нового взгляда на человека были столь категоричны в отношении роли разума и многовековых гуманистических ценностей в познании мира. Психоаналитик Э. Фромм, в отличие от апологетов бессознательного (К. Юнг, З. Фрейд), призывал вернуться к традициям гуманистической этики и вывести человека из состояния психической нестабильности, фрагментации,

полагая, что «цель человека – *быть самим собой*» [Фромм 1992]. Но в то же время Э. Фромм, как и все философы, художники того времени, не отрицал, что человек никогда «не бывает свободен от дихотомии своего существования» [там же]. Художник открывает возможности для иррационально-двойственного поведения персонажей, проявляющегося в умении играть, где человек раскрывает дуалистическую сущность своей природы, тем самым преодолевая привязанность к реальности. Модернисты определили творческий потенциал игры как форму неклассического искусства, полагая, что игра способствует проявлению индивидуальности художника, чья личная творческая воля теперь доминирует над традиционными духовными и эстетическими требованиями общества. Обратившись к игре, художник поднялся над реальностью и смог показать жизнь такой, какой она не может быть с точки зрения здравого смысла: «Время и пространство, – по словам В. А. Аликина, – выстраиваются из череды сменяющихся игр» [Аликин 2014: 20].

Значимо то, что в связи с разрушением категорий рационализма происходит интенциональный сдвиг в мышлении, когда так называемый *Homo sapiens* больше не ищет истины и предпочитает мыслить не логически, а эстетически, что приводит к ослаблению интеллектуального потенциала. Результатом недоверия к познанию и вере стал, по словам Э. Фромма, распад аксиологических связей, в частности, «признание релятивистской точки зрения, предлагающей ценностные суждения и этические нормы считать исключительно делом вкуса и произвольного предпочтения» [Фромм 1992] суверенного человека, который воспринимает себя отдельно от остального мира.

Потеряв опору в реальности, релятивистское сознание сделало человека зависимым от иррациональных систем в психологии и эстетике. Шизофреническая личность, в понимании Ж.Делеза, с фрагментированным сознанием выходит на арену искусства, претендуя на исключительную гениальность, что характерно для героев Д. Джойса, В. Вульф, О. Уайльда, Г. Гессе, М. Пруста и др. Но амбивалентность и психологическая нестабильность,

проявляемые этой личностью, были творческим началом, согласуясь с платоновской концепцией неистового поэта.

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. Для героя модернистской литературы существующая историческая реальность неприемлема, и он стремится раскрыть внутренние смыслы бытия, постичь его эстетически и понять свое место в нем. Традиционный поиск смысла жизни заменяется смыслотворчеством, реализуемым в игре письма.

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. Исследователь А. М. Люксембург отмечает, что игровые тексты заняли доминирующее положение в литературе XX века: «можно утверждать, что писатели-модернисты и постмодернисты... создали своеобразный, нетрадиционный комплекс художественных целей, задач, повествовательных стратегий и приемов, из которых складывается особая, игровая поэтика» [Люксембург 1999]. В искусстве, ориентированном на игру, статус художника меняется, теперь он обращается не непосредственно к реальности, а к ее фантастически преобразованному подобию – симулякру. Согласно амбивалентной природе игры, Homo Creator и подчиненный ему Homo ludens начинают доминировать в искусстве в симбиотической форме, раскрывая творческие способности человека, свободного от условностей общественной морали и идеологии. Модернизм ясно дал понять, что реальность может быть истолкована художественно и воспроизведена только

в риторических формах метафорических образов, разыгранных в аллегорических гротескных представлениях, возрожденных из Средневековья, характерных для кризисных эпох. По словам П. М. Бицилли, «старая культура отмирала, а новая еще не пробилась на свет» [Бицилли 2000а: 219]. На фоне апокалиптических энтропийных настроений «заката Европы», «смерти Бога», конца времен и т.п., вызванных глобальными социально-политическими катастрофами, история предстает как всемирное карнавальное дионисийское зрелище, смешное и ужасное одновременно. Границы секуляризации и деградации гуманистических основ творчества расширяются, продвигая литературную игру как зрелище, спектакль, отменяющий историю.

Голландский гуманист Эразм Роттердамский в книге «Похвала глупости» охарактеризовал схожее с эпохой модернизма и постмодернизма состояние общества в период кризиса гуманизма и социальных потрясений: «Вся жизнь человеческая есть не иное что, как некая комедия, в которой все люди, нацепив личины, играют каждый свою роль, пока хорег не уведет их с просцениума... На настоящем театре все оттенено более резко, но, в сущности, там играют совершенно так же, как и в жизни» [Эразм Роттердамский 2000: 291-292].

В эстетической истории XX века, начиная с культовой теории игры голландского философа Й. Хейзинги «*Homo ludens*», культурологического трактата «Осень Средневековья», а также философской пессимистической концепции О. Шпенглера «Закат Европы» об упадке европейской культуры и цивилизации, происходит переоценка принципа единства и гармонии по отношению к восприятию мира. В процессе создания произведения искусства художник обращается к глубинам своего подсознания, стремясь обнаружить там инстинкты вдохновения, противопоставляя их рациональному отношению к реальности. Модернисты стали рассматривать способность противостоять мимесису, призывая «нарушать рифму» и «сломать метр»: «Природа и словесность не в ладу от природы; попробуйте-ка их совместить – они изничтожат друг друга», – таково новое правило игры, заданное модернистами [Вульф 2000: 8]. В условиях культурного кризиса и социальной нестабильности

пробуждается не только индивидуальное, но и массовое сознание дезориентированного общества. Художник эпохи модернизма, по словам Р. А. Гальцевой, «ищет не истину мироздания, но сюжет, для построения мироздания – как мотив, годный для обыгрывания» [Гальцева 2000: 11], и вместо разумного понимания мира предлагается литературная игра как новый художественный и идеологический дискурс, объясняющий мир, в котором больше нет сущностей, замененных видимостями.

Выходом из ситуации гуманистического и идеологического кризиса было возвращение к мифо-символической форме «высшей культуры» [там же: 462], чтобы предотвратить ее вырождение в материалистическую цивилизацию, ставшую современной фаустовской прагматической эпохой. Оценивая культурное и эстетическое состояние современного западного общества, прогнозируя упадок исторически сложившейся культуры в буржуазную эпоху, О. Шпенглер говорит, что человек XX века утратил былую чувствительность просветленного сознания и заблудился в многозначной системе знаков, пятен, мазков кисти, звуков: «Чары его материальных границ подвергаются распадению, его приносят в жертву величию пространства», «да и не тела они (люди) вовсе, а пространственные препятствия для света» [там же: 339]. В то же время О. Шпенглер негативно оценивает зарождающуюся игровую культуру, видя в ней декадентские признаки низменных массовых зрелищ, упадок мифотворчества, предвосхитивший постмодернистскую характеристику искусства как тотальной игры знаков и симуляций. Многие модернисты, а затем и постмодернисты, говорили о всеобъемлющем характере игры как парадигмы универсального искусства двадцатого века, призванной раскрыть глубинные связи между отраслями искусства и науки. Например, немецкий писатель Г. Гессе в романе «Игра в бисер» выдвигает идею тотальности игры как онтологической формы бытия: «Именно как идея Игра существовала всегда» [Гессе 2004а: 27]. Г. Гессе дает определение игре как метафизической аллегорической форме бытия и превосходства иррационального и в то же время сакрального эстетического знания над поиском истины в повседневной жизни. Герой романа Йозеф Кнехт в

ежегодной Игре как некоем мистическом действии собирает все части культуры в единое целое, синтезируя интеллектуальные и творческие достижения человечества, чтобы показать их взаимосвязь на основе соединения несоединимого и невообразимого.

По мнению О. Шпенглера, путь к спасению для западного (фаустовского) человека заключается в отказе от активного подхода к жизни, от агрессивной воли к власти, сделав главной целью существования творческое созерцание, чтобы изменить мир, что было эстетически зафиксировано модернистами: «Созерцание стало очень важной составной частью Игры» [Гессе 2004а: 46]. Идеальное гиперпространство Касталии, созданное Г. Гессе – та же вавилонская библиотека Х. Л. Борхеса, где вы можете найти любую «книгу знания», которая потеряла свою ценность, поскольку идеи, выраженные в ней, отвергаются современным сознанием. Механизм саморазрушения, запущенный западным человеком из-за отказа от разума и духовности, приведет, по предсказанию О. Шпенглера, к «последнему духовному кризису, который охватит весь европейско-американский мир» [Шпенглер 2006: 491]. Депрессивность повседневной, затхлой жизни, деформирующая сознание человека, превращающая его в подавленное, затравленное существо, преодолевается эстетической игрой, свободной от навязанных обществом правил, содержащей освобожденное творческое бессознательное, «именно в нем утверждается непосредственное тождество свободы и необходимости, свободы и счастья» [Маркузе 2002].

Художник новой эпохи использует мифологемы современного искусства в их интеллектуальной интерпретации, опираясь, по словам В. Вульф, на «непознанные глубины психологии» [Вульф 1981: 280]. В отличие от серьезности, раскрепощенный дух карнавала обнажается с его инстинктами удовольствия и пародией на профанную реальность. У необремененной моралью творческой личности, как скажет английский эстет О. Уайльд, «совесть сливается с инстинктом» [Уайльд 1981: 147]. Человек предпочитает играть в жизни, не понимая, что игра не является ее критерием, хотя она «стимулирует соответствующий универсальный подход к человеческому поведению» [Хейзинга

1997: 15], но ценой замены человеческого содержания эстетическим, когда восприятие мира находится за порогом собственного сознания.

Как скажет Г. Гессе, «мир изменился» не в лучшую сторону [Гессе 2004а: 42], произошла девальвация и падение «духовных запросов и достижений» [там же: 33], а в человеке иррациональная составляющая его психики, всегда готовая к игре, а не к жизни, выступает гарантом его свободы. Отправной точкой доминирования игры в западной культуре является кризис и фрагментация научных знаний, когда рациональное сознание и критическое отношение к жизни вступают в конфликт с духовным идеалом, заменяясь обращением к эстетическим ценностям, знаменуя крах фаустовского мира с его стремлением доминировать над природой.

Постмодернисты пошли еще дальше в своем стремлении исключить жизненный инстинкт из сферы творчества, противопоставляя представление реальности игре безличных знаков в хаотическом пространстве непостижимого существования, чтобы вывести искусство из сферы влияния идеологии и культурных стереотипов. Сторонники модернизма, а затем и постмодернизма отвергли объективную реальность, деформировав ее в эстетическом направлении, подвергнув ее игровой фрагментации, пародийному и фарсовому осмеянию, представив зеркально перевернутое отражение жизни, в которой личность также утратила свою целостность, став результатом эстетической игры автора. В данном случае мы уже говорим не о способах познания реальности, а о различных реальностях, существующих в антагонистических отношениях.

Гуманистическая функция человека исчерпала себя, уступив место герою, прототипом которого является не жизненный тип, а эстетическая личность с актерскими наклонностями, которая не живет, а играет свою жизнь. В современной литературе, по утверждению М. Н. Липовецкого, существует «противопоставление законов эстетической игры как отражающих “высшую реальность” логике и законам обыденной жизни» [Липовецкий 1997: 20]. В настоящее время становится очевидным, что актуализация игрового принципа в разные периоды развития литературы, от античности до наших дней, является

одним из важных свидетельств развития, структуризации и эстетического поиска принципиально нового типа культуры. 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.

1.2. Факторы игровой эстетики в неклассическом искусстве XX века

На наш взгляд, наиболее актуальными в процессе глобальных изменений в области искусства, как модернизма, так и постмодернизма, являются такие факторы, как

- мифологизация творчества;
- тотальная театрализация;
- модернизация жанра романа, его переформатирование в метароман, ставший своеобразным индикатором авторской игры.

Рассмотрим эти категории применительно к неклассической поэтике в целом и в дальнейшем к творчеству В. В. Набокова:

Западноевропейская культура помещается между мифом и игрой. Культурное самосознание неклассической эпохи парадоксальным образом связало себя с мифологией, реконструировав миф в современный авторский текст. 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, как полагал А. Ф. Лосев, 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.

В искусстве XX века мифология становится не менее востребованной, чем в другие эпохи, более того, по мнению А. Лукина и Вл. Рынкевич, «возникают и новые, и авторские элементы рационалистического сознания, и, что еще важнее, возрождается сам дух литературного мифотворчества, ищущий новых воплощений» [Лукин, Рынкевич 1993: 235]. В модернистском ресурсе традиционный миф теряет функцию познания мира, переходя в систему литературной игры, ориентированной на эстетические смыслы, чтобы реформировать творческий процесс, показать, что этот самый миф существует как художественное произведение автора. Игру и миф объединил Й. Хейзинга в своем труде «*Homo ludens*» (1938), признавая детерминистскую функцию мифа как способ познания земного мира в его взаимосвязи божественной волей.

В модернистской концепции творчества произведение искусства ускользает от власти детерминистского понимания и, по наблюдениям В. П. Руднева, «начинает уподобляться мифу по своей структуре. Порой писатель придумывает свою оригинальную мифологию, обладающую чертами мифологии традиционной» [Руднев 1997: 185]. В модернистской и постмодернистской культуре миф также становится отражением и иллюстрацией психоаналитических учений З. Фрейда, К. Юнга, Ж. Лакана, М. Фуко, выявив психические патологии неуравновешенной и дезориентированной личности, утратившей веру в традиционные гуманистические ценности, поставившей во главу угла свои творческие способности. В исторически неопределимом пространстве человек

оказался беззащитным перед онтологическими факторами бытия: смертью, голодом, социальными катастрофами.

В эстетическом пространстве художественного мифа реальность становится неузнаваемой и неопределимой, превращаясь в художественную гиперреальность, оторванную от исторического взгляда и человеческого содержания, способствующую погружению в мир творческих иллюзий, которые сопровождают искусство и отождествляются с игрой. Художественный миф, включенный в контекст авторской игры с искусством, помог преодолеть ужасы современности, вырваться в воображаемый фантастический мир творчества.

Как иррациональная интерпретация реальности и способ преодоления мимесиса, миф также воспринимался писателями модернизма и постмодернизма как легитимация абсурда: Х. Кортасар («Игра в классики»), А. Жид («Фальшивомонетчики»), Л. Кэрролл («Алиса в Стране чудес»), Х. Л. Борхес («Вавилонская библиотека») и др. Концепция игры как способа эстетического понимания бытия органично вписывается в мифологию модернизма, направленную на фиксацию эстетических архетипов, и в безличную «чистую игру» постмодернизма, порождающую текст-нонсенс, смысл которого трудно уловить, но именно он становится продуктом эстетической игры. По словам Е. М. Мелетинского, такое использование мифологии становится «попыткой сознательного совершенно неформального, нетрадиционного использования мифа (не формы, а его духа), порой приобретающее характер самостоятельного поэтического мифотворчества» [Мелетинский 2000: 215].

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. На особенности мифологизма (неомифологизма) в современном искусстве указывает исследователь А. П. Люсый: «... неомифологизм (термин Е. Мелетинского) предстает как трансформация, метаморфоза или даже транспонирование мира,

т. е. разыгрывание мира в другом месте и времени» [Люсый, 2003], что роднит миф с игрой как эстетическим феноменом, не привязанным к историческому времени. Анализ художественного опыта привел к пониманию того, что эстетическое сознание и объект искусства не находятся в состоянии антагонизма, напротив, эти категории сливаются в единое целое в процессе игры, создавая дисгармонию видимого в действительности и воспринимается через призму художественного произведения, способствуя преодолению антитезы умозрительного и чувственного, жизненного и фантастического.

Таким образом, существование модернистского и постмодернистского текста-мифа определяется индивидуальным творческим сознанием и поведением художника как Творца, создающего свой авторский миф, но в ограниченном гиперпространстве игры. Согласно суждению М. Н. Липовецкого, «парадоксальность модернистского автомифологизма определяется знанием трагической ограниченности этого мифа черепной коробкой его творца – смертного и одинокого человека» [Липовецкий 1997: 48], реализуясь в авторской саморефлексии. Время великих эпосов закончилось, наступила эпоха зрелища и мифа как авторского слова и игры языка, литература становится зеркалом для отражения самовлюбленного автора, который представляет себя в искусстве.

Отталкиваясь от принципа театральности, модернизм усилил игровой эффект искусства, по словам Б. Леннквиста, «в начале XX века художественная жизнь России претерпела заметную театрализацию» [Леннквист 1999]. Идеями разрушения классического театра обладали многие как российские, так и западные модернисты, которые критиковали классический театр как слишком подчиненный здравому смыслу и логике в развитии драматического конфликта. Актуальность приобретает ницшеанский неоязыческий дионисийский театр, призванный раскрепостить актерские инстинкты в человеке. Возникла необходимость разрешить противоречие между аполлонической гармоничной культурой и природно-страстным дионисийским исступлением.

Аналогичную идею относительно современного театра высказывают российские историк театра и режиссеры-авангардисты Н. Н. Евреинов,

В. Э. Мейерхольд и французский философ и драматург-сюрреалист А. Арто. Н. Н. Евреинов, В. Э. Мейерхольд и А. Арто были независимы в своих театральных исследованиях, но их объединяет дух отказа от традиционного детерминированного театра в пользу идеи «чистого театра» или «условного» как подлинной художественной реальности, несовместимой с профанной повседневной жизнью. Реформаторы театра 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. По воздействию на зрителей А. Арто сравнивал театр с чумой.

По мнению В. Э. Мейерхольда, «театр существует для того, чтобы опьянять зрителя дионисическим хмелем вечной жертвы» [Мейерхольд 1968: 106]. Н. Н. Евреинов видел задачу режиссера в преодолении уродств внешней жизни и установлении истинной красоты, которую приносит с собой игра: «Отеатрality жизнь – вот что станет долгом всякого художника», – таков вывод драматурга [Евреинов 2002: 38]. Эффект театральности, характерный для модернистского искусства, отражал карнавальную природу художественного сознания, обусловленного идеологией игры, исторически закрепляющей в культуре и искусстве идею о том, что «каждый из поэтов в свою очередь сравнивал мир с подмостками, где всякому приходится играть свою роль» [Хейзинга 1997: 25]. 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. Как и все жанровые формы эпохи авангардистско-новаторского искусства, модернистский, а затем постмодернистский роман XX века претерпел коренные изменения, выступив противовесом реалистическому направлению литературы классического периода. Предвидя релятивистский характер современного искусства, М. М. Бахтин правильно отметил, что роман по-

прежнему является изменяемым жанром, находящимся в стадии постоянного обновления и моделирования: «Роман – единственный становящийся и еще неготовый жанр. Жанровый костяк романа еще далеко не затвердел, и мы еще не можем предугадать всех его пластических возможностей» [Бахтин 1970: 95]. Эволюция романа в XX веке проходила в антагонизме с классическими формами эпоса и базировалась на экспериментальных достижениях модернизма и постмодернизма.

По словам Н. Т. Рымаря, модернистский метароман появился, «уже не как зеркало жизни, а как событие высказывания» [Рымарь 2013: 39]. Роман становится свободной игровой формой выражения авторского слова как другого по отношению к традиционным формам художественного письма, «вновь и с новой остротой и полемичностью по отношению к традиции переживает себя как подлинно незавершенный жанр» [там же: 39]. Писатели пришли к пониманию того, что объективно отразить реальность невозможно, можно только создать ее художественное представление. Так сформировался жанр метаромана, или романа о романе, жанр, который осознавал свою искусственность, в чем и заключалась его эстетическая ценность. Главным принципом поэтики метаромана является авторская саморефлексия как показатель индивидуальности стиля писателя. В статье «Конец романа», написанной в 1922 году, О. Э. Мандельштам утверждал, что «вплоть до последних дней роман был центральной насущной необходимостью и организованной формой европейского искусства... Роман воспитывал целые поколения, он был эпидемией, общественной модой, школой и религией» [Мандельштам 2004: 30]. Следуя идее гуманизма и антропоцентризма в литературе, О. Э. Мандельштам сожалеет об исчезновении традиционного реалистического романа и утверждает, что в классическом романе господствовало описание человеческой жизни, представленной в виде биографии в эпических исторических формах. Дальнейшая судьба романа пессимистична, как полагал О. Э. Мандельштам, и «будет не чем иным, как историей распыления биографии как формы личного существования, даже больше чем распыления – катастрофической гибелью биографии» [Мандельштам 2004: 31].

В осмыслении судьбы современного романа с О. Э. Мандельштамом солидарен П. М. Бицилли. Иронизируя над тенденциями модернистской литературы, П. М. Бицилли в статье «Венок на гроб романа» с иронией называет классический роман «скучным», так как он был реалистическим и образовательным, показывая, что «образование», т. е. духовное формирование «героя», протекает здесь на наших глазах, от начатков до завершения» [Бицилли 2000в]. «Классическому, чистейшему образцу романа» воспитательного, где «личность сперва слагается в “малом” свете, затем вступает в “большой” и научается постепенно познавать свои возможности и свои границы, достигает полноты своего самоосуществления, своей конкретизации» [там же], П. М. Бицилли противопоставляет модернистский роман. Критик говорит о новом типе героя, несущем чисто эстетическую функциональность. Современный модернистский роман, а именно европейский (например, романы М. Пруста, А. Жида) П. М. Бицилли считает декадентским, поскольку он вырождается до уровня пародии и изображения жизни как бессмыслицы, объясняя поведение человека инстинктами физиологии.

Тип романа, который развился в модернизме как асимметричная децентрализованная конструкция, порождающая фантазии писателя, также вошел в исследовательский дискурс постмодернизма как «метароман» или «нарциссический роман», отражающий идеологический процесс изменения отношения к классике, а именно «недоверие к метарассказам» (Lyotard 1979), возникшее на фоне углубляющейся секуляризации и дегуманизации и переориентации на стилистику и риторическую форму произведения. Не случайно постмодернист Линда Хатчеон назовет метапрозу «литературным нарциссизмом», поскольку это проза, которая рассказывает о самой прозе, основана на риторических экспериментах и игре языка, а личность подчинена художественному оформлению языка автора [Хатчеон].

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». По словам М. Н. Липовецкого, «метапроза в XX веке приобретает значение формы, наиболее точно подходящей для воплощения существенных элементов кода модернизма» [Липовецкий 1997: 46].

Эстетическим условием существования художественной метасистемы является авторская деконструкция образа действительности и специфического использования языка с целью создания новых литературных форм. В русской литературной традиции первооткрывателем категории метапрозы следует считать В. Б. Шкловского, который заговорил о признаках нового романа в серии статей «Гамбургский счет» (1914-1933) еще до постмодернистских исследований. В. Б. Шкловский отверг нерушимость художественного канона независимо от исторической эпохи, поскольку «каждая эпоха имеет свой индекс, свой список запрещенных за устарелостью тем» [Шкловский 1990].

По этой причине произведения разных времен могут подпадать под категорию метапрозы из-за релятивистской природы жанров (особенно романа), которые подвергаются авторским реконструкциям. Форма диктует эволюцию жанра, как сказал В. В. Шкловский: «Но канон романа как жанра, быть может, чаще, чем всякий другой, способен перепародироваться и переименоваться» [там же], стимулируя семантическую подвижность, бесконечность интерпретаций и творческих экспериментов. Метапроза становится фактором нарушения канона в пользу авторской поэтики и риторики, следуя принципу понимания творческого процесса как самодостаточного, опирающегося на самого себя через саморефлексию и самосознание воображения писателя.

Парадокс ситуации заключается в желании писателя создать уникальное по художественному мастерству произведение, в умении оригинально сочетать имеющийся художественный материал. По словам Р. Барта, «в силу самоцельности своего материала литература, по существу, работает

тавтологически, как кибернетическая машина, созданная для тождества себе» [Барт 1989: 135]. Еще дальше пойдут постструктуралисты Ж. Делез и Ф. Гваттари, назвав новой методологией поэтики постмодернизма принцип множественности–ризомы («система-корешок», «мочковатый корень») [Делез, Гваттари 2010: 10], развивающейся в тексте без единого центра в линейном направлении, лишенном смысловой глубины.

Таким образом, и модернисты, и постмодернисты проводили новаторские эксперименты во всех сферах творчества (живопись, театр, музыка, архитектура и т.д.) и свидетельствовали в своих теориях, что задачи творчества не в том, чтобы знать, а в том, чтобы описать поэтическим языком непостижимый, непостоянный мир, представив его в виде художественного текста. Это потребовало новых способов и средств художественного выражения и неклассических дискурсов, поскольку классические шедевры с их этической и эстетической несовместимостью с иррациональным, шокирующим стилем авангардных модернистских течений «оставляют, – по словам В. Вульф, – какое-то странное ощущение упрощенности» [Вульф 1981: 276] и слишком очевидную привязанность к жизни. Теоретики и художники модернизма единодушно выступили против реалистично-натуралистических методов творчества, противопоставив им эстетический принцип организации пространства и новую подачу материала через поток сознания, фрагментарность, импульсивность, эксперименты со словом и т.д. Писатель апеллирует теперь «к художественному чувству», ибо, как постулирует эту мысль О. Уайльд, «через Искусство, и только через Искусство, мы способны защититься от низменных опасностей, которыми полно действительное существование» [Уайльд 1981: 163].

Художник новой неклассической эпохи отождествлялся с певцом этого странного, сломанного мира, который требует все новых форм на фоне снижения интереса к вечным ценностям высокого искусства. Эта ситуация во многом была предопределена разделением человеческой деятельности на нравственную и творчески-фантастическую. Художественное мышление занимает доминирующие позиции, поскольку именно через игру как творческий процесс писатель выразил

свою точку зрения на проблемы бытия, не привлекая для этого идеологических, исторических, религиозных, этических ресурсов. Испанец М. Унамуно в своем агоническом философском труде «О трагическом чувстве жизни» (1913) сравнивает бездуховное искусство, служащее самому себе, с игрой, помогающей преодолеть энтропийное состояние неизбежности смерти: «Творчество ради творчества – это игра, а не труд» [Унамуно 1997]. Стремясь понять, что выражает искусство, художники каждой новой эпохи погружались в созданный ими творческий мир, где, как и в изолированной от всего мира Касталии Г. Гессе, они могли играть с любыми культурными ценностями, не боясь стать апологетами традиций.

Несмотря на неоднозначность понимания, игра оказалась в центре культурных и философских учений, реагирующих на кризисную эпоху в надежде создать новый пример истинной «философии жизни» и нового стиля художественного творчества, апеллируя не к разуму, а к инстинктивному игровому элементу. Это не решало серьезных проблем жизни и не откликалось на исторические изменения, но позволяло человеку выйти за рамки механистической буржуазно-потребительской цивилизации в сферу фантастической игры искусства. Участник или зритель художественного процесса добровольно «поддается обману лишь играя» [Тамарченко 2008: 76]. Творчество В. В. Набокова не осталось в стороне от художественных практик и теорий, разработанных модернизмом и постмодернизмом. Писатель 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.

1.3. Методология эстетики литературной игры в модернизме в контексте философско-культурологических учений XX века

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 другим, которые выявили превосходство иррациональных тенденций в современном эстетическом сознании. В этом подразделе мы рассмотрим философско-эстетические труды исследователей, положения которых нашли отражение в творческой системе В.В. Набокова.

Социально-политические потрясения, характерные для начала XX века, коренным образом изменили литературный процесс. Классика перестала иметь доминирующее значение, отрицается принцип реализма, формируются новые концепции творчества, которые в полной мере отражали меняющуюся картину мира. Искусство превратилось в художественно-игровую систему, замкнутую на себе, отгородившуюся от мира реальности и занявшую сторону эстетического развития бытия. Читателю или зрителю, наделенному особым художественным вкусом, приходилось вступать в литературную игру с автором и текстом, искать разные смыслы, символы, парадоксы. Модернистское искусство – это искусство чувства и настроения, но не прямого смысла, что также делает его привязанным к литературной игре.

Невозможно не учитывать тот факт, что понимание искусства в XX веке перешло в область бессознательного (Фрейд), внерационального, но поскольку разум – это свойство человека, которое направляет его на подавление животных инстинктов, все силы модернистов и постмодернистов были брошены на развенчание его приоритета в творческом процессе, видя кризис Европы в заблуждениях рационализма, в его интернализации, извращении натурализмом и объективизмом (Гуссерль).

В силу того, что модернизм – явление интернациональное, разные литературные школы, как в русской, так и в западной культуре оказались солидарны в отрицании (авангардизм), а чаще всего переосмыслении традиций в искусстве. Предпочтение в литературе модернизма отдавалось индивидуальному видению художником мира, ценность приобретает уникальность творческого взгляда, освобожденного от бремени прошлых достижений. В европейской

культуре игра стала неотъемлемой частью искусства, примером чего являются разнообразные философские и культурные учения, созданные как европейскими, так и отечественными исследователями.

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. Писателя-модерниста больше интересует действие внутренних механизмов сознания, а именно взаимодействие сознательного и бессознательного в человеке в их эстетическом выражении. Но даже будучи персонажем с фрагментированным сознанием и ярко выраженным болезненным подсознанием, герой модернизма демонстрирует свою исключительность, стремясь преодолеть притяжение материальной жизни и продемонстрировать творческие способности исключительного гения, способного преобразить мир с помощью искусства. По мнению католического философа Ж. Маритена, в задачи современного художника больше не входит раскрытие «себя самого и мира в своем произведении – он изливается в произведении, извергает в него собственные комплексы и собственные яды, устраивая себе за счет произведения и читателя некий курс психиатрического лечения» [Маритен 2000: 260]. Наступает эпоха торжества дегуманизированного искусства, эстетическим форматом которого является игра, придающая искусству нечеловеческое содержание.

Большое значение для формирования игровой эстетики модернизма имели работы Ф. Ницше, чья иррациональная философия провозгласила доминирование бессознательного дионисийского принципа в качестве парадигмы современного искусства. Как полагал Ф. Ницше, человек изначально чувствовал в себе актерское начало, навязывая природе свою индивидуальную мораль и идеалы: «Вы, удивительные актеры, себя самих обманываете, хотите чего-то совершенно

противоположного» природе, «чтобы все существующее существовало по вашему собственному образцу», который отстранялся от моральных правил и имел теперь эстетическое содержание [Ницше 2014: 564].

В своем трактате «Рождение трагедии, или Эллинство и пессимизм» (1870) немецкий философ на место разума ставит свободный инстинкт творчества, проявляющийся в радикализованном эстетизме, признающем только художественные смыслы, регулирующие весь процесс бытия. Мир в представлении Ф. Ницше, был создан богами в процессе игры, которая не существует как материальная субстанция, поэтому для него уготовано «спасение лишь в иллюзии» созданной художником, так как «существование мира может быть оправдано лишь как эстетический феномен» [Ницше 2007б: 441].

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, «отбросив лживый наряд мнимой действительности» [там же: 479].

К первоисточникам бытия от архаических времен до современных культурных процессов Ф. Ницше относит «только художественный смысл, явный или скрытый за всеми процессами бытия – «Бога-художника, который, создавая миры, освобождается от гнета полноты и переполненности, от муки сдавленных в нем противоречий» [там же: 441]. Ф. Ницше уверен, что игра, созданная по принципу дионисийского театра с его экстатическими дифирамбами, пробуждает в человеке подъем творческих сил, стимулируя создание произведения искусства, далекого от духовного опыта и святости, но высвобождающего внутреннюю энергию творческих инстинктов. Именно игра, выраженная в драматических формах дионисийских представлений с «измышленными природными существами», была «избавлена от кропотливого портретирования действительности» [там же: 476].

По словам Ф. Ницше, только искусство может облагородить животную природу человека, существование которой возможно только в игровых формах, пробуждающих воображение и художественную активность, соотносимую с дионисийским экстазом. Нигилистический модернизм Ф. Ницше, основанный на отказе от этической и эстетической традиции, развивает идею творчества как свободной игры гения, того же сверхчеловека с освобожденными творческими инстинктами и претензиями на духовное господство над обществом, по его словам, «гений... в одно и то же время поэт, актер и зритель» [там же: 469].

Ф. Ницше призывает устранить проблему разума через искусство, для чего необходимо разрешить противоречие между аполлонической гармоничной культурой и естественно страстным дионисийским безумием. Немецкий философ создает эстетическую философию жизни, устраняя понятия истины, морали и веры. Что для него существенно в этой художественной метафизике, так это третья сила, некий неопределимый дух-подсознание, которое противостоит рациональным и моральным интерпретациям человеческого существования. Принцип игры Ф. Ницше приобретает самодостаточный смысл, в его концепции жизнь достойна понимания только как игровое дионисийское представление, поскольку только искусство в его игровых проявлениях способно преодолеть онтологическую бессмыслицу и абсурдность человеческого существования.

В трактате «Философия в трагическую эпоху Греции» (1875) Ф. Ницше также возрождает античную трактовку искусства как игры. Философ воспринимал мир как художник и считал, что бытие двойственно и относительно, поэтому формирование жизни происходит в форме соревнования, «войны противоположностей» [Ницше 1994: 211], понимаемой философом как эстетическая мировая игра иррациональных сил. Ф. Ницше задает игровой тон литературе XX века, используя матрицу Гераклита, чей взгляд на мир обусловлен восприятием мира как игровой дихотомии, сочетающей противоположные элементы: «как художник одновременно и творит, и созерцает, как необходимость и игра, борьба и гармония соединяются попарно для того, чтобы создать художественное произведение» [там же]. Гераклит, как его трактует Ф. Ницше,

видит мир с точки зрения эстетика как продукт творчества Творца-художника, чья страсть к игре побуждает его, как и невинное дитя, к созиданию новых миров по интуитивной воле художника-Творца, а не ученого. 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. По мнению Ф. Ницше, Гераклит ответил бы как художник на вопрос: «Почему огонь не всегда огонь, почему он является то водой, то землею; то он ответил бы: “Это – игра, не принимайте этого слишком страстно и, прежде всего, не ищите в этом нравственного основания!”» [там же: 216]. Дегуманизированное этико-эстетическое учение Ф. Ницше демонстрирует деградацию реалистической традиции в европейской культуре, которая заменяет ценности высокого искусства языческой дионисийской игрой, порождая культ артистичного, но жестокого сверхчеловека, стоящего «по ту сторону добра и зла». Таким образом, игра у Ф. Ницше предстает как процесс становления бытия с участием мировых сил дионисийской энергии.

В XX веке важное значение для понимания литературной игры имеет игровая идеология голландского философа Й. Хейзинги. Вслед за Ф. Ницше Й. Хейзинга проповедует культ бессознательного творческого «дионисийского экстаза, упоения праздником, дифирамбического подъема» [Хейзинга 1997: 142]. Описывая культурные феномены разных эпох, Й. Хейзинга в своей книге «Осень Средневековья» показал, что, отходя от рациональной идеи и «формального воспроизведения природы», художник «неизменно привосоккупляет некий остаток невыразимого и невысказанного» [Хейзинга 1995: 274].

Й. Хейзинга является автором философско-эстетической концепции симбиоза игры и культуры. 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 разработал культурно-идеологическую концепцию «*Homo ludens*» («Человек играющий», 1938), где игра трактуется как фундаментальный цивилизационный фактор, входящий в самую сущность культуры, определяющий весь ход ее развития. По

мнению философа, «культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается» [там же: 59], что возвышает ее над биологическими формами, но одновременно и сближает с ними, устраняя противоречие естественной дихотомии. 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» [там же: 45], «форма деятельности, наделенная смыслом» [там же: 24].

Игровое мировоззрение родственно художественно-мифологическому в первую очередь способностью мыслить наглядными, и в то же время фантастическими образами, не привязанными к реалистическому мировосприятию. Й. Хейзинга мифологизирует идею игры. Философ придает ей онтологический статус, считая, что современная европейская культура мифологизирована не в меньшей степени, чем архаичная, расположившись «по ту сторону серьезного» [там же: 120], уводя к коллективному бессознательному.

На основе игры формируется особого рода реальность, а именно гиперреальность, когда обыденная действительность утрачивает свою репрезентативность, образуя собственный мифологизированный мир, в котором «дух творит для себя, где вещи имеют иное лицо, чем в обычной жизни, и где их связывают между собой не логические, а иные связи» [там же: 120]. Й. Хейзинга признается, что игра не является естественной, природной сущностью культуры, так как культура «не произрастает из игры, как живой плод, который высвобождается из материнского тела, она разворачивается в игре и как игра» [там же: 167]. То есть игра возвышается над самой жизнью, ею на самом деле не являясь и не будучи родственной культуре, не производя от нее «плодов», но становясь ее источником. Й. Хейзинга приходит к парадоксальному выводу о том, что именно игра определяет подлинность реальности и всю сферу человеческой деятельности, становясь своего рода фундаментом культуры, предлагая в первую очередь инстинктивно-игровое направление.

К числу высших проявлений эстетической игры относится поэзия. В представлении Й. Хейзинги, вопрос о поэтическом творчестве в современной

культуре тесно привязан к категориям игры. Подобно игре, поэзия «стоит по ту сторону серьезного», у первоисточков эстетического удовольствия, она «рождается в игре и как игра» [там же: 122], отсюда ее противостояние серьезности. 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.

Разрешение той или иной ситуации зависит «от вопроса, соответствует ли оно правилам игры» [там же: 131], что позволяет говорить о полном подчинении личности заданным правилам в ограниченном игровом гиперпространстве, симулирующем реальную жизнь. Происходит устранение идейно значимой проблематики произведения и подмена ее игрой-соствязанием (агональность), а личностное наполнение подменяется масочным образом, лишаящим человека индивидуальной и социальной различимости. Игровая маска героя подчиняет себе личность, мотивируя ее поведение и заменяя подлинную сущность на симулятивно-игровую, тогда мы видим не человека, а его масочную проекцию, вторичный псевдообраз вместо реалистического облика. Соккрытие личности героя под маской, его неузнаваемость также является элементом таинственной игры, перешедшей от древних священных культов, открытых лишь посвященным и несущих мистическое содержание.

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

творчеством, человек, как считает Й. Хейзинга, входит в состояние игры, используя элементы и средства поэзии в качестве игровых функций. Да и само поэтическое слово восходит в своем происхождении к архетипу игры, актуализируется его синкретичное функционирование во внешних формах культа, представления, торжества, порождая новые словесные фигуры и ритмы, действующие как игровые приемы.

Эстетические идеи Ф. Ницше получили дальнейшее развитие и в философии испанца Хосе Ортеги-и-Гассета. Он, как и немецкий философ, стоит на позициях дегуманизованного искусства как базового критерия культуры XX века. Хосе Ортега-и-Гассет отмечал: «...искусство, о котором мы говорим, “бесчеловечно” не только потому, что не включает в себе “человеческих” реалий, но и потому, что оно принципиально ориентировано на дегуманизацию» [Ортега-и-Гассет 2005: 236] и характеризуется выведением человеческого содержания для утверждения фактора художественности. Основываясь на эстетической идеологии Ф. Ницше, Ортега-и-Гассет в своем трактате «Дегуманизация искусства» (1927) называет игру, действие основным способом функционирования искусства, которое отменяет как логические, так и духовно-нравственные критерии, заменяемые развлекательными функциями, что является основой артистизма, когда «в воздухе больше не пахнет серьезностью и что вещи, утратив всякую степенность, легкомысленно пускаются в пляс» [там же: 265].

Ортега-и-Гассет считает ключевой особенностью современного искусства модернизма его способность деформировать реальность, которая определяется стилем, вытесняющим из искусства все жизненно важное и серьезное. Ортега-и-Гассет называет «волю к стилю» (по аналогии с «волей к власти» Ницше) критерием «нового вдохновения» в искусстве [там же: 240]. «Стилизовать – значит деформировать реальное, дереализировать» [там же: 240]. В эстетике постмодерна это будет означать деконструкцию произведения в противовес реалистическому мимесису, придание тексту оригинальности и открытости для взаимодействия с другими художественными стилями.

В концепцию «нового стиля» (модернизма) Ортега-и-Гассет включает комическую игру как направление, противоположное традиционному, но устаревшему реалистическому искусству: «... художник наших дней предлагает нам смотреть на искусство как на игру, как, в сущности, на насмешку над самим собой» [там же: 262]. Хотя игра обезличила как художника, так и человека, установив концепцию личности как «Homo ludens» (играющий человек) в отличие от «Homo sapiens» (разумный человек) и «Homo faber» (творческий человек), это, по словам Ортега-и-Гассета, привело к очищению искусства от реалистических категорий и «прогрессивному вытеснению элементов человеческого, слишком человеческого» [там же: 225] в творческом процессе. 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, привносящей 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» (1960) и статье «Игра искусства» Г. Гадамер следует линии Й. Хейзинга и с позиций герменевтики рассматривает игру как «онтологическую структуру человека и путь человеческой онтологии». «Собственно субъект игры... – это не игрок, а сама игра» [Гадамер 1988: 152], – делает вывод Г. Гадамер, настаивая на том, что произведения искусства являются игрой, в которой читатель или зритель является обязательным участником, выступает в качестве потребителя продукта художественной игры.

Г. Гадамер рассматривает игру как особый тип иррационального сознания, выходящий за пределы логики (то же, что и бессознательное): «Игра имеет место и там, и даже преимущественно и собственно там, где тематические горизонты не суживаются для-себя-бытием субъективности и где нет субъектов, ведущих себя по-игровому» [там же: 148]. Соединив герменевтику с диалектикой, Г. Гадамер

возводит игру в онтологический статус эстетического «способа бытия самого произведения искусства» [там же: 147], достигающего своего завершения в результате творчества. При этом игровой объект (текст), реконструируясь, становится закрытой системой, «цель которой заключена в ней самой» [там же: 159].

Следует отметить, что Г. Гадамер называет обязательным свойство игры быть серьезной: «Важнее то, что в игре заложена ее собственная и даже священная серьезность» [там же: 147]. Поскольку игра делает структуру замкнутой на самой себе, то и серьезность допускается только «при самой игре» [там же: 148], не позволяя соотносить ее с серьезностью «вовне», за своими пределами. Говоря об онтологических последствиях эстетической игры, Г. Гадамер определяет ее как двойную реальность или «двойной мимесис» [там же: 164], с помощью которого создается единая структура игры внутри нее. Игра имеет свою собственную истину, не причастную к реальной жизни. Не имея определенной цели, игра «обладает своей собственной сущностью, независимой от сознания тех, кто играет» [там же: 148]. Будучи упорядоченной в самой себе, игра обладает существенным тоталитарным воздействием на человека, лишая его личностной самостоятельности и превращая в обезличенный подчиненный внешним действиям объект, она «дает игроку возможность как бы раствориться в ней и тем самым лишает его задачи быть инициативным» [там же: 150], это движение, танец (Spiel) в самом широком смысле.

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, «раздвоенного на две полярные формы жизни», разделяя разум практический и «разум творения» [Финк 2017]. Э. Финк исследует игру с позиций герменевтики, включая ее в контекст эстетического толкования действительности. Наряду с такими основополагающими категориями человеческого существования, постигаемых разумом, как «смерть, труд, господство и любовь» [там же], Э. Финк выделяет

пятый, иррациональный феномен игры, констатирующий ограниченность сознания, но выводящий человека из сферы «так-бытия» в «счастливый мир грез» [там же], обладающий, однако, опасным наркотическим воздействием на душу. Именно игра стимулировала творческий и деятельностный потенциал человека, наделяя его сверхспособностями. Являясь «исключительной возможностью человеческого бытия» [там же], игра понималась как проявление фантазий воображения и сопровождала человека с древних времен, выделяя его из природной среды. Э. Финк относит игру в творчестве к «сверхреальной» деятельности, пробуждающей «сущностное и возможное в каждом» [там же], выделяя в человеке творческую рефлексию (гениальность). Подобно Ф. Ницше, Й. Хейзинге, Г. Гадамеру, Э. Финк возводит игру к подсознательным элементам человеческого мышления, не связывая ее с практическим разумом и повседневной жизнью. Философ соотносит игру с фантазией, имеющей огромный творческий потенциал, считая, что она «обладает особым местом, которое можно считать ее домом: это игра» [там же].

Находясь в состоянии игры, человек проявляет свою экзистенцию, то есть он пытается понять и построить свою жизнь в игровом контексте бытия, чтобы облегчить свое существование. В нем «*Home ludens* неотделим от *homo faber* и *homo politicus*» [там же]. Сам принцип эвдемонии заключается в игровой онтологии, которая создает условия для обеспечения радостного состояния блаженства, ощущения счастья бытия. Цель игры содержится в самой себе, побуждая человека выйти за пределы жизни в иллюзию, магически понятую инаковость. Вслед за Й. Хейзингой Э. Финк называет игру «корнем всякого человеческого искусства» [там же], восходящим по своему происхождению к архаичным сообществам, культам и мифологии, отражающим способность человеческого рода к игре.

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». Бахтин в большей степени приверженец европейских игровых стратегий искусства, возвышающих роль площадного карнавала до уровня высокого искусства, оправдывающих упадок духовных ценностей в народной смеховой культуре возможностью раскрепощения творческого потенциала.

Значение теории М. М. Бахтина для модернистской и постмодернистской игры в творчестве заключается в утверждении многообразия и полифонии культуры, противопоставленной высокому искусству с его тяготением к канону и традиции. Карнавальное начало, согласно концепции М. М. Бахтина, свойственно человеку изначально и объясняется желанием вечного праздника, зрелища, ведь «в карнавале сама жизнь играет, а игра на время становится самой жизнью» [Бахтин 1990: 13]. Свержение официальных художественных и классических языковых дискурсов происходит через их высмеивание и пародирование. Утверждается новый тип общения, который, по словам М. М. Бахтина, «всегда порождает и новые формы речевой жизни: новые речевые жанры, переосмысление или упразднение некоторых старых форм и т.п.» [Бахтин 1990: 22].

Теория карнавализации, предложенная М. М. Бахтиным, ориентирована на переоценку ценностей, показывая их упадок и потерю человеком жизненных ориентиров. По замечанию исследователя М. Т. Рюминой, в стадии карнавализации «прошлое делается нелепым, смешным и ненавистным, а будущее желанно и привлекательно, видится еще туманно и в розовых тонах» [Рюмина 2010: 214]. Карнавальная игра, по мнению М. М. Бахтина, возвращает человека к его истинной сущности, естественному «я», которое часто противопоставляется нарочитой серьезности и рациональности. 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.

Структуралист Ю. М. Лотман исследует игру в искусстве на структурно-знаковом уровне, где субъект (личность) выступает как функция творческой системы, а игровой эффект создается за счет релятивизма смыслов, при этом теряется монотонность и однозначность восприятия текста, происходит фрагментация и умножение смыслов. Эстетическая концепция Ю. М. Лотмана в целом противоположна западным теориям. Ученый воспринимал литературу как художественно-эстетическое пространство общественной жизни, которое не может быть ограничено игрой в искусство: «Игра выступает по сравнению с искусством как бессодержательная», – утверждает ученый [79]. 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: «Игра имеет огромное значение при обучении типу поведения, так как позволяет моделировать ситуации..., при этом безусловная (реальная) ситуация заменяется условной (игровой)» [Лотман 1970: 71], что также характерно для творчества с его законом дуализма, который отличает условность и подлинность.

Ю. М. Лотман ставит художественную литературу выше игры, считая, что «искусство не есть игра» [Лотман 1970: 78]. Творчество подчиняет себе игру, так как искусство слова выполняет важную задачу хранителя информации, формирования новых знаний и духовных основ. Но в то же время Ю. М. Лотман не отвергает игру, полагая, что искусству также присущ дуализм (идея двоемирия), объединяющий в себе условность (вымысел) и жизненность (истину): «Игра как бы деятельность, а искусство – как бы жизнь..., целью искусства является истина, выраженная на языке условных правил» [там же: 78]. Ю. М. Лотман рассматривает игру в искусстве на уровне семиотики, в его теории субъект становится функцией творческой системы, игровой эффект создается за счет многоплановости и многозначности текста. Устраняется монотонность восприятия произведения, смыслы умножаются и одновременно раздробляются, «разные элементы не неподвижно сосуществуют, а мерцают, – делает вывод

Ю. М. Лотман, – порождая множественность значений, истолкований, включенных в различные структуры» [там же: 77].

За счет расширения и переосмысления элементов эстетических структур, как полагает Ю. М. Лотман, создается благоприятное поле для интерпретаций художественного текста. Ю. М. Лотман считает необходимым участие игры в формировании произведений искусства на уровне структуры текста: «Художественные модели представляют собой единственное в своем роде соединение научной и игровой модели, организуя интеллект и поведение одновременно» [там же: 79]. Значение теории Ю. М. Лотмана об игре в искусстве заключается в том, что ученый выше эстетического ставит духовный потенциал художественного творчества, считая, что «игра весьма далека, по сути, от искусства» [там же: 78]. При этом Ю. М. Лотман допускает использование приемов игры в искусстве в качестве структурно-функциональных эстетических элементов, позволяющих расширить интерпретационные возможности художественного текста как семиотического пространства.

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. Игровая составляющая, по мнению исследователя, «входит в самую сущность феномена комического как эстетической категории» [Рюмина 2010: 100]. В искусстве смысл игры определяется ее «способностью создавать внутри действительной реальности другую, – мнимую, воображаемую, со своим порядком, своими законами, внутри одного мира – иной» [там же: 102], что отвечало задачам модернистского и постмодернистского творчества – выйти за пределы реальности и противопоставить ее искусственно созданному миру гиперреальности, убедив читателя в ее подлинности.

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 частности, И. Е. Медвецкий утверждает, что ключевым понятием при анализе текста «является понятие “игры”» [Медвецкий 1992], характерное как для классической, так и для современной литературы. М. Н. Эпштейн и И. Е. Медвецкий вслед за Й. Хейзингой полагают, что следует разделять игру на «play» (импровизированную) и «game» (организованную). В классической литературе также, по замечанию И. Е. Медвецкого, «гейм-игра русских писателей сочеталась, однако, с их плей-игрой – раскованным актерством, “веселостью”» [Медвецкий 1992].

Положения философско-культурологических теорий игры, названные в диссертационной работе, в определенной степени нашли свое художественное воплощение в творчестве В.В. Набокова. Будучи наследником Серебряного века и модернистом, Набоков не смог избежать влияния эстетики Ницше. Произведения В.В. Набокова отражают ницшеанский принцип дионисийской театральной игры-мистерии, карнавала, который позволяет художнику высвободить свои творческие инстинкты, преодолеть притяжение разума, показать художественную сущность человека. Ницшеанская идея «вечного возвращения» из книги «Так говорил Заратустра» легла в основу романа «Машенька». Набоков не столько следует за Ницше в проповеди «вечного возвращения», сколько противоречит ему, утверждая приоритет вечности искусства, а не физической реинкарнации. Писатель пародирует идеи Ницше, изображая в сниженном виде претендующих на статус сверхчеловека Ганина из «Машеньки» или Германа из «Отчаяния». Но в то же время В. В. Набоков, подобно Ницше, создает «другие миры», в которых безраздельно властвует дух дионисийства («Дар»), и в соответствии с этой позицией только «как эстетический феномен бытие и мир оправданы в вечности» [Ницше 2007б: 441].

Сходственно с Э. Финком, Г. Гадамером, В. В. Набоков воспринимал литературную игру как «феномен бытия», основу искусства, в процессе которого проявляются аффекты имажинации, сочетающие сознательные и бессознательные аспекты, присущие творческому мировоззрению. Актуальность приобретает и гадамеровский онтологический принцип игры как «способа бытия» произведения.

В. В. Набоков predetermined концепцию игры Й. Хейзинги как универсального принципа бытия и всех сфер деятельности человека. «Человек играющий» становится ключевой фигурой культуры XX века, поскольку игра выступает своего рода маркером творческой свободы и способом бегства от действительности. Предвосхищая бахтинскую теорию карнавальности, В. В. Набоков создает «второй мир и вторую жизнь» [Бахтин 1990: 10], отличную от повседневности бытия, объединяя театральные и зрелищные формы искусства.

1.4. Методология литературной игры в постмодернизме: от произведения к тексту

Методология литературной игры в постмодернизме представлена теоретическими разработками И.П. Ильина, Р. Барта, Ж. Делеза, Ф. Гваттари, Ж. Дерриды, Ж. Бодрийера и др. Игра в постмодернизме оправдана философскими и эстетическими источниками, составляющими ее теоретическую основу, а именно: структурализмом, постструктурализмом и деконструктивизмом, элементы которых отражены в произведениях В. В. Набокова наряду с элементами модернизма.

Рассматривая произведения с точки зрения структурализма, следует задать вопрос «как сделано произведение», как структурирован его язык, в этом случае «теряет смысл традиционный категориальный аппарат, выстроенный по принципу диалектической оппозиции: сущность – явление, форма – содержание, причина – следствие и т.п.» [Кохановский, Яковлев 2001: 384]. Принимая правила авторской литературной игры, зритель или читатель-субъект становится участником творческого процесса. Художественный текст приобретает большую эстетическую подвижность, из-за чего произведение теряет свою историческую конкретность, раздвигаются границы времени и пространства, искажается картина мира. В искусстве постмодернизма сохраняются категории игры, разработанные модернизмом: отсутствие границ вседозволенности, комичность, развлечение, ирония, свобода самовыражения художника, театральность. В постмодернистской

игре мир больше не стремился к созиданию, но, переняв у модернизма тягу к иррационально абсурдным и фантастическим игровым формам, искусство идет по пути имитации реального. Приоритет отдается бесконечности разнообразных значений, вариациям интертекстов, а также обновленному художественному языку, обнажающему приемы письма. Постмодернистская эстетика формировалась в философских учениях европейских и отечественных филологов, отразивших глобальные изменения в культуре Запада, такие, как: «... углубление процесса дегуманизации отношений в обществе, потеря веры в социальный прогресс общества. Эти изменения имели под собой вполне реальную почву, сделавшую бытие человека в конце XX столетия зыбким, случайным и негарантированным» [Кохановский, Яковлев 2001: 383].

Как правило, в многочисленных исследованиях явление постмодернизма связывается со специфическим состоянием духа, отвергающем прежние идеалы, когда «боги умерли», место религии занимают психологические установки З. Фрейда, К. Юнга, Ж. Лакана, М. Фуко и др. Измененное сознание выражало энтропийные настроения, сближаясь с безумием и порождая подсознательные страхи «снов разума», возводящих на пьедестал шизофренического человека с творческим бессознательным.

И. П. Ильин в своем трактате «Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа» отождествляет постмодернизм с древнегреческой химерой, фантастическим существом, соединяющем в себе несоединимые компоненты «реального и нереального» [Ильин 1998: 4], «несоединимого» – фрагментарности и стремление к целостности. Парадигма эстетики постмодернизма обусловлена дуализмом химерической игры, соединяющей несочетаемые элементы, демонстрируя переход одних форм в другие формы или направления. Доминирующим становится убеждение в невозможности существования адекватно-гармоничной и логичной модели мира. По замечанию исследователя О. Джумайло, «ни фрейдистская, ни юнгианская критика не работают на материале постмодернистской литературы, образы которой обретают смысл лишь в контексте игры означающих» [Джумайло 2010: 164].

Художественное изображение структурировано как артефакт, имеющий знаково-символическое содержание, но не имеющий прототипа в реальности, действующий только как эстетический объект.

Среди постмодернистских структуралистов, чье учение основано на интерпретации игры знаков и дискурсов, выделяется французский структуралист Р. Барт, который рассматривал текст как универсальную структуру, открытую для интерпретации, имеющую скрытую, бессознательную основу, раскрывающуюся «только в процессе работы, производства» [Барт 1989: 415]. Для Р. Барта произведение – это не застывшая каноническая система, а пространство бесконечной лабиринтной игры символических образований, структурирующих воображаемую реальность. Р. Барт объясняет игровой подход к литературе необходимостью творческой свободы и опровержением правил: «... все, что угодно, лишь бы не правило (всеобщность, стереотипность, идиолект, затвердевший язык)», а ради утверждения культа исключительности «можно даже принять сторону Мистиков» [там же: 495]. По мнению философа, «слово игра следует понимать во всей его многозначности» [там же: 421], распространяя на всю структуру произведения. Р. Барт отметил, что игру и искусство объединяет главный принцип – получение удовольствия. Ученый считал ошибкой сводить чтение к одному потреблению, «человек скучает, когда он не может сам производить текст, играть его, разбирать его по частям, *запускать его в действие*» [там же: 422].

Постмодернистский текст децентрирован и нацелен на бесконечную игру «означающих», которая позволяет автору свободно играть со значениями, не будучи привязанным к миметическому принципу. Писатель, что свойственно и В.В. Набокову, должен быть вне истории, свободно «играть с литературой» [там же: 30]. В понимании Р. Барта, писателя интересует игра литературных средств и приемов языка, позволяющих автору преодолеть «подлинного врага» всякого художника – «банальность», подчиняющую талант узнаваемым «штампам» письма [там же: 30]. Р. Барт отождествляет текст-игру с «счастливым Вавилоном» [там же: 463], функционирование которого заключается в доставлении

удовольствия читателю, побуждая его играть с текстом. Принимая положение Р. Барта об иррациональной игре письма, его представление о смерти автора нельзя отнести к В. В. Набокову. Напротив, писателю суждено сыграть роль Создателя произведения искусства, при этом он не исчезает, а переформатируется в *Magister Ludi* со сменой масок.

Присутствие В. В. Набокова как имплицитного субъекта призвано было подчеркнуть творческое бессмертие художника, даже если он существует под маской. Риторическая игра письма заменяет лингвистическую ясность (означаемое), невидимая часть значения (означающее) вступает в конфликт с истиной, затем появляется литература обмана, игра значений, цитат, образов и т. п., показывая, что в постмодернистском тексте симбиозно сосуществуют «две семиологические системы, одна из которых частично встроена в другую» [там же: 79]. В этом случае воображение писателя функционирует как матрица подсознания, помещенная в эстетическое пространство художественной игры и призванная раскрыть, по словам Р. Барта, семиотическую силу языка, где знак отождествляется с изображением и выполняет игровую функцию, освобождая художественный язык от человеческого содержания и стимулируя воображение автора.

Как игра находится по ту сторону реальности, так и художественный стиль В. В. Набокова вставал по ту сторону привычного языка классической литературы. Писатель предвосхитил интерес постмодернистов к «процессу ассоциативно-рефлекторного восприятия мира» [Киреева 2004: 8], порожденному воображением автора в его стремлении преодолеть притяжение материальной реальности. Призвание истинного художника – очаровывать читателя волшебной игрой слов, ставя их выше человеческого образа. В структурализме появляется образ Другого – безумца, который является частью человеческой структуры, его изнанкой.

В постмодернистской эстетической философии Ж. Делез ставит «идеальную игру» искусства на место гуманистических ценностей и рационального сознания, которое очищает сознание от обыденного восприятия мира. Используя принципы

психоанализа (Фрейд) и структурализма, Ж. Делез устраняет противопоставление ценностей серьезного-игрового, переводя их в статус «идеальной» игры подсознания. Как и другие постмодернисты, Ж. Делез в книге «Логика смысла» (1969) заявляет о необходимости разрушить логику детерминизма, но в то же время соединяет такие оппозиционные понятия, как смысл и нонсенс. Ж. Делез берет в качестве образца художественные абсурды Л. Кэрролла, на основе которых он развивает принципы «идеальной игры», именно в ней сочетаются сознательные действия и «бессознательное чистой мысли», «такая игра предназначена только для мысли и для искусства» [Делез 1998: 89].

Возникает своего рода творческий хаос, существующий вне времени, двигаясь «то к будущему, то к прошлому» в зависимости от воли художника. Ж. Делез констатирует доминирование несуществующих подобий реального на примере из Катехизиса: «Бог создал человека по своему образу и подобию. Согрешив, человек утратил подобие, но сохранил образ. Мы превратились в симулякр. Мы отказались от нравственного существования в пользу существования эстетического» [там же: 335]. Как и другие исследователи, Ж. Делез считает, что упорядоченных центрированных структур не существует, поэтому смысл и понимание выстраиваются фрагментарно и нелогично не в результате размышлений, а как производное от риторической игры письма. Именно через фантазии игры постигается подсознательный смысл высказывания, которое выступает как событие, но не фиксация логики происходящего. Смысл содержится в парадоксе, бессмыслице, выражающей следствия разума, в то время как абсурд не противоречит разуму, а наоборот, находится с ним в игровых отношениях, фиксируя в сознании возможность существования того, чего не может быть. В результате, по словам Ж. Делеза, «мир полагается как фантазм» [там же: 340].

Отказ от традиций культуры и научной деятельности привел к утрате духовной основы и живого мышления в постижении законов природы и бытия, предвосхищая эпоху симулякров, поглотивших оригиналы, как говорится в

постмодернистской концепции Ж. Делеза и Ф. Гваттари: «Мы больше не верим ни в изначальное единство, ни в конечное единство. Мы верим лишь в такие целостности, которые существуют *наравне с чем – то*» [Делез, Гваттари 2007: 73]. Положения философии Ж. Делеза оказались актуальными для постмодернистов, в частности, они нашли отражение в творчестве В. В. Набокова, который считал, что вымысел в искусстве должен сочетаться с фактами науки, то есть бессмыслица парадоксальным образом не противоречит смыслу. По мнению В. В. Набокова, писатель изображает то, чего не существовало и не может быть вовлечено в историю, но существует как идеальная литературная игра художника.

Литературная игра, обусловленная фантазмами, расширяется в постмодернизме до уровня понимания творчества как шизофренического процесса, тем самым возвращаясь к платоновской интерпретации искусства как акта безумия художника, который создает поэзию в бессознательном состоянии. Художник современной эпохи, по словам Ж. Делеза в период его сотворчества с Ф. Гваттари, – шизофренический гений, который творит без определенной цели, но ради искусства. В философском труде «Тысяча плато: Капитализм и шизофрения» (1980) Ж. Делез и Ф. Гваттари сформулировали положения о ризомной культуре, не имеющей единого источника происхождения, устойчивого корня (идеи). Произведение состоит из бесчисленных центров-нитей, схожих с бесконечно «двигающимися марионетками» [Делез, Гваттари 2010: 14], из которых формируется «хаосмос» текста. Место индивида занимает дегуманизированный персонаж – кукла, машина-автомат, устраняется бинарная природа противоположных понятий витальности и механичности. В отличие от укоренившейся детерминистской культуры, которая тяготеет к классическим моделям, архетипом которых является классическая «книга-корень» как «образ древа-мира» [там же: 8], в постмодернистском искусстве бросается вызов всей предшествующей традиции.

Важной составляющей поэтики постмодерна является категория симулякра как показатель отсутствия аутентичности. Содержание понятия симулякра было изучено французом Ж. Бодрийяром в книге «Симулякры и симуляция» (1981). В

понимании Ж. Бодрийяра, симулякр – это знак гиперреальности, который скрывает, что за ним пустота, отсутствие чего-то осязаемого и живого. Симулякр открывает новую эпоху восприятия реальности как ее отсутствия, оригиналы заменяются их ложными симуляциями, так что невозможно отделить «ложное от истинного, реальное от искусственного воскрешения» [Бодрийяр 2013: 23]. То, что считалось реальным, больше не реально, и это невозможно увидеть, а значит, и постичь разумом, ослабевшим и подчинившимся творческому безумию. Мир состоит из иллюзорных объектов, более красивых, чем оригиналы, которых больше не существует.

В попытке «восстановить» утраченный рациональный миропорядок существование каждого явления бытия и фактор человечности доказывается через его антиномию, например, реальное через воображаемое, истина через скандал и т.д. Но парадоксальность ситуации заключается в том, что и само воображаемое уже не существует, поскольку нет реального, все старые явления существуют как игра обезличенных знаков, подменяющих живые образы. Указывая на негативное влияние симулякров на культуру, Ж. Бодрийяр в то же время видит в нем соблазн и совращение в отсутствии смысла, поскольку «смысл смертен, а то, чего нет, бессмертно, что и предопределяло принцип вечности и неуязвимости искусства перед конечностью бытия» [там же: 205]. Искушение не имеет отношения к истине, приближаясь по смыслу к воображению, оно привлекательно возможностью играть с видимостями, не будучи привязанным к чему-то постоянному и реальному: «Имманентная сила соблазна: все и вся отторгнуть от своей истины и вернуть в игру, в чистую игру видимостей» [Бодрийяр 2000а: 231-232]. Художник, соблазненный собственным вымыслом, создает иллюзию, превосходящую жизнь: «Нет больше вымысла, с которым могла бы сравняться жизнь, хотя бы даже побеждая его, – вся реальность сделалась игрой в реальность», – таков итог Ж. Бодрийяра [Бодрийяр 2000б: 153].

Французский философ-деконструктивист Ж. Деррида в своем труде «О грамматологии» формирует концепцию «чистой игры», которую он отождествляет с деконструкцией реального опыта и переходом к

псевдореальности. В представлении Ж. Деррида, игра является первичным источником бытия и смыслов: «Только игра мира и позволяет мыслить сущность Бога... игра мира Богу предшествует» [Деррида 2000: 135].

Ж. Деррида говорит, что в произведении невозможно найти логический центр, поскольку авторская стратегия подчиняется алогизму эстетической игры, проявляющейся через игру языка. Пробудить литературный язык к жизни можно только через освобождение от рабства рациональности и вовлечение его в игру «означающих», сочетающую игру письма и мысли. Как считал Ж. Деррида, «возникновение письма есть возникновение игры; ныне игра обращается на саму себя» [Деррида 2000в: 120], то есть на саму структуру текста и его художественные ресурсы. Письмо, в отличие от чтения, позволяет показать живой процесс творчества автора в его взаимодействии с читателем и всем миром через систему многомерных смыслов. Авторитет письма, по утверждению Ж. Деррида, способствует оживлению абсурдных смыслов путем их разыгрывания; он считает, что «письмо в обыденном смысле слова – это мертвая буква, носитель смерти, душитель жизни» [там же:133]. Дерридианские установки на эстетизацию человека и устранение истории ради утверждения тотальной игры оказались созвучны эстетическим изысканиям В. В. Набокова, видевшего в искусстве прежде всего «магию», которая должна «пронизывать весь рассказ» [Набоков 1998в: 29]. Следует отметить, что выдвинутая Ж. Деррида культурная «матрица аксиологических оппозиций» включается в «принцип бесконечной игры, что вело к «неизбежной переоценке ценностей» [Ильин 1996: 30] в направлении дегуманизации искусства и удаления человека из истории и литературы.

В игре Ж. Деррида видел творческий потенциал структуры – «это понятие обоснованной игры, построенной на некоей основополагающей неподвижности и успокоительной достоверности, которая сама по себе выведена из игры» [Деррида 2000а: 409]. Словесные игры Ж. Деррида становятся ключевыми элементами постмодернистской поэтики, реализуя игру различий между сознательным (мышлением) и бессознательным (творчеством). «Чистая игра», поскольку она обусловлена только фантазиями воображения автора, всегда беспроектна, так

как «на смену смысла жизни человека приходит бесконечное смыслотворчество, которое реализуется в форме письма» [Аликин 2014: 20]. Игра бессодержательными знаками Ж. Деррида – вот объективное содержание постмодернистских текстов, в которых игровой принцип проявляется на уровне подсознания, не знает границ и осуществим на всех уровнях: идейном, композиционном, языковом и т.д.

Следуя тактике литературной игры, В.В. Набоков дает понять читателю, что художественный мир, организованный по правилам игры, является своего рода переходом от жизни к искусству, воплощенной иллюзией-симуляцией, выступающей антиподом реальности, великим зрелищем, отменяющим историю и побуждающим нас воспринимать реальность с точки зрения ее «наличия или отсутствия, исходя из возможностей игры, а не наоборот» [Деррида 2000а: 424]. В духе концепции Ж. Деррида, В. В. Набоков сочетает игру языка с игрой значений, устраняя оппозицию между рационализмом и игрой воображения, стирая границы между шуткой и мышлением. Игра в постмодернистском искусстве меняет качество структуры произведения искусства, указывая на переход от корневого, центрированного текста к ризоме, не подчиненной логике структуры.

К творчеству В. В. Набокова возможно применить и концепцию Р. Барта о «нулевой степени письма», дерридианские суждения об авторитете письма, согласно которым художественная ценность произведения определяются не его идейностью и моралью, а авторскими приемами языка и стиля, структурирующими текст как свободную игру художника с неожиданным, часто абсурдным, финалом. Участвуя в «чистой» или «идеальной» игре, играющий неподсуден и освобожден от каких-либо моральных или юридических ограничений, поскольку существует в статусе игрока, размывая своими действиями границы реального, представленного как хаосмос, симуляция бытия, что мы можем наблюдать у модернистов, постмодернистов, в том числе и у В. В. Набокова. В «чистой», «идеальной» игре писателя прошлое, настоящее и будущее становятся предметом литературной игры с целью показать читателю, что ничего подлинного не существует, мир предстает как бесконечное повторение

различий, череда симуляций, за которыми не стоит никакая реальность. Нет смысла доказывать подлинность симулякра, поэтому жизненный опыт не имеет значения, значимо лишь то, что раскрывает художественный потенциал текста.

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. В.В. Набоков гениально предвосхитил художественные принципы постмодернистской стратегии игры с языком, техниками создания произведений, закодированных интертекстами, аллюзиями, реминисценциями, в которых главным героем является играющее слово, демонстрирующее двойственную природу художественного текста, сочетающего в себе как высокий интеллектуализм, так и развлекательную сторону искусства. Утрачивая связь эстетической функции произведения с отражаемым объектом, произведение интерпретируется не как следствие определенной причины («означающее»), а как «означающее», существующее по законам автора.

Глава 2. ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ В ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ СИСТЕМЕ В. В. НАБОКОВА: ЖАНРОВАЯ МОДИФИКАЦИЯ И СТРУКТУРООБРАЗУЮЩИЕ ПРИЕМЫ

2.1. Творческая личность В. В. Набокова как литератора и критика в контексте литературного процесса начала XX века

В. В. Набоков начал свое вхождение в мировую литературу в статусе писателя русской эмиграции, но позже, после переезда в Америку, он стал считать себя американским писателем, «приспособив свой пульмометр к иной, англоязычной стихии» [Михайлов 1988]. Похоже, что русские, европейские и американские художественные традиции в творчестве В. В. Набокова не противоречат друг другу и могут рассматриваться в направлении диалога и космополитизации культуры. «Подобный синтез культур, – по замечанию Х. Ш. Табатадзе, – явился художественным воплощением модели жизни Набокова» [Табатадзе 2011: 188], превращая его творчество в двуязыкий феномен. Благодаря своему двуязычию В. В. Набоков стал писателем мирового значения, выдающимся европейским модернистом и англо-американским постмодернистом, что само по себе является исключительным явлением в мировой литературе.

В. В. Набоков формировался в лоне близкой ему русской культурной традиции, называя своими литературными учителями А. С. Пушкина, Н. В. Гоголя, Л. Н. Толстого, Ф. И. Тютчева, которые, по признанию писателя, «встали по четырем углам моего мира» [Набоков 1990. Т.4, 277]. В данном случае, чтобы понять значение литературной игры в творчестве писателя, мы обращаемся к художественным кодам не только русской, но и европейской литературы, поскольку В. В. Набоков тяготел именно к западной культуре, постепенно преодолевая влияние национальной традиции, сохраняя при этом приверженность русской словесности.

Александр Верт отметит изначально существующую «нерусскость» Набокова-Сирина, начавшуюся еще в русской жизни: «забавно, что еще задолго до

окончательного разрыва с Россией в 1919 году, В. В. Набоков ощущал себя больше “западным”, нежели русским» [Верт 2000: 443]. В новой лингвокультурной ситуации русская литературная традиция вводится через игровой контекст и выступает в качестве ключей декодирования.

Взаимодействуя в определенный период с русской эмиграцией, В. В. Набоков публикуется в русских печатных изданиях, таких, как «Руль», «Слово», «Возрождение», «Современные записки», «Русские записки», «Сегодня» и др. По замечанию М. Маликовой, В. В. Набоков «не успел в России ни войти в живую литературную среду, ни впитать новые литературные веяния» [Маликова 2006: 25] русской литературы, что во многом предопределило прозападный путь набоковского творчества и его дистанцирование от эмигрантской среды. В. В. Набоков не принял позицию «потерянного поколения», не взаимодействовал с советской литературой, а также не стал «охранителем» «консервативной позиции старших» [Маликова 2006: 25]. Отсюда его отчуждение от сообщества эмигрантских писателей, «от русских своих друзей тоже, даже неприязнь к ним, ибо остро чувствовал... свою непохожесть» [Носик 1995: 126], в чем проявлялась нескрываемая авторская гордость писателя. Симбиозное взаимодействие русской и западной традиции определило мировое значение писателя, несомненно, что «Набоков — главная ставка Запада в борьбе за русскую литературу, главный русский писатель XX века с точки зрения западных тезисов, преобладающих в литературе» [Михайлов 1988].

В модернизме меняется отношение к традиции, ставится под сомнение ее безусловный статус. На первый план выходит вопрос обновления всех форм культуры, вплоть до их отрицания или стилизации до уровня псевдоискусства. Прошлое и будущее связаны на основе рождения новых смыслов, проблематизирующих понимание традиции в целом и перевоплощающих ее через деконструкцию канона. 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. Выйдя за рамки традиции, В. В. Набоков в корне меняет свое отношение к ней. Культурная

традиция используется писателем как метафора литературной игры, вписанной в модернистское искусство. Иронично-игровое отношение к традиции стало своеобразной рефлексивной реакцией автора на эпоху глобальных цивилизационных перемен, следствием которых для В. В. Набокова стала потеря родины.

В этом противоречии есть неразрешенная и непримиримая позиция, но в то же время есть своеобразный диалог культур разных эпох, который выразился в открытости творческой позиции писателя, его эклектизме, неортодоксальности, оригинальности. Используя традиции прошлого, В. В. Набоков не просто играет художественными кодами, но и превращает их в символ русской культуры, включая в контекст личной памяти и стимулируя творческое воображение, подавляя связи с реальностью: «... некоторые воспоминания, пожалуй, скорее интеллектуальные, чем эмоциональные, очень хрупки и склонны утрачивать вкус реальности, когда романист погружает их в свою книгу, отдает их персонажам» [Набоков 1997а, т. 2, 569].

Образцом генетической привязанности В. В. Набокова к русской литературе в условиях эмиграции становится один из первых стихотворных сборников «Гроздь», вышедший в 1923 году в Берлине, который стал, по словам Б. Бойда, «вехой на пути к организованности (хотя и не к великолепию и легкости) пушкинского стиха: набоковские метры удивительно напоминают метры “Евгения Онегина”» [Бойд 2010: 239]. В. В. Набоков принадлежал к первой волне русской эмиграции, составив облик русской литературы в изгнании наряду с Г. Адамовичем, К. Бальмонтом, А. Белым, З. Гиппиус, Д. Мережковским, Г. Ивановым, Вяч. Ивановым, М. Осоргиным, В. Ходасевичем, Сашей Черным и др.

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, критическим отношением к классической традиции, трагизмом мировосприятия. Первые произведения

В.В. Набокова, написанные за пределами родины в Берлине, Париже, аллюзиями и реминисценциями перекликаются с поэзией Серебряного века. Находясь в Европе, В. В. Набоков-Сиринов в разных интерпретациях возвращается к символизму, заимствуя идею творчества как интуитивного процесса, требующего особого, мистического вдохновения.

Несмотря на противоположность и даже противостояние творческой позиции Д. Мережковского и З. Гиппиус, В. В. Набокова нельзя отделить от влияния двух великих символистов. В. В. Набоков пересекается с ними в своем остром внимании к эпохальным событиям, понимании Октябрьской революции, его характеризует то же, что и З. Гиппиус, чувство неприятия социальных изменений, по замечанию Н. Г. Коптеловой, «резкое и категоричное обличение поэтессой всех представителей нации, допустивших историческую катастрофу (деятели революции; народ, предавший Россию, интеллигенция, проявившей малодушие в борьбе с большевиками)» [Коптелова 2017б: 116].

Нельзя не признать, что В. В. Набоков-критик унаследовал символистскую традицию интерпретации русской классики у Д. Мережковского, внедрившего иронию и «диалогическую модель» исследования, основанную на «смысловом полифонизме», когда «диалог-спор ведется с рядом своих современников» [Коптелова 2017а: 78]. В своих лекциях по русской и зарубежной литературе В.В. Набоков реализовал тенденции символистской критики, какой она сложилась на рубеже XIX-XX вв., начиная с публикации статьи Д. Мережковского «О причинах упадка и новых течениях современной русской литературы» (1892), в которой автор предлагает новые эстетические принципы в искусстве, основанные на субъективной впечатлительности и символах, пришедших на смену фотографической точности: «Мы не можем довольствоваться грубоватой фотографической точностью экспериментальных снимков. Мы требуем и предчувствуем новые, еще не открытые миры впечатлительности» [Мережковский 2000: 42].

Единственным критерием, по которому В. В. Набоков выбирал писателя, была его личная страсть, симпатия или, наоборот, антипатия к творчеству и

личности автора. Не принимая политизации и религиозно-идеологического подхода Д. Мережковского к литературе и истории, В. В. Набоков в то же время следует своей символистской стратегии, шокируя читателя нетрадиционным подходом к творчеству того или иного художника. Как писатель В. В. Набоков больше не рассуждал так, как это было принято в классическом искусстве, он бросал вызов устоявшимся художественным стереотипам и оценивал реальность по-другому, с эстетических позиций модернизма и постмодернизма, и воспринимал человека как творческую личность, посвятившую себя бесконечной игре в искусство, тем самым обеспечив себе вечность.

Писатель соединил европейский модернизм и американский постмодернизм, создав свою собственную картину мира как эстетического пространства, измененного автором с помощью имагинации, иначе говоря, аффективного воображения, нацеленного на усиление творческих способностей художника. По словам В. В. Набокова, именно в таком порядке расположены романы, повлиявшие на его творчество, и их авторов можно считать учителями писателя: «Мои величайшие прозаические шедевры двадцатого века таковы: “Улисс” Джойса, “Превращение” Кафки, “Петербург” Белого и первая половина сказки Пруста “В поисках утраченного времени”» [Набоков 1997а. Т.3, 558].

Особенностью творчества В.В. Набокова было то, что он сумел соединить литературное наследие прошлого с духом современного искусства, «русскую устремленность к психологизму с западной занимательностью сюжета и совершенством формы» [Андреев 2000: 187]. В европейский период творчества писателя формируется его творческая личность, которая представляется нам одной из самых неординарных и оригинальных в мировом литературном процессе. Не желая впасть в «реалистический бытовизм в эмиграции» [Андреев 2000: 187] и прямолинейно перенимать или копировать существующие классические модели, В.В. Набоков встал на путь самостоятельного поиска своего творческого стиля, преодолевая художественные стереотипы и стремясь проявить исключительную оригинальность, фантазию и свободу вымысла, которые давала

литературная игра с функцией самоутверждения и отсутствием определенных целей.

Искусство литературной игры в творческой системе В. В. Набокова направлено не только на получение эстетического удовольствия от произведений писателя. Писатель стремится познать сущность иррационального и фиктивность подлинного, он использует возможности интеллекта для организации иллюзий своего воображения, включенных в феноменологию игры, что позволяет ему выйти за границы повседневной жизни в сферу имагинативной реальности.

Считается, что хейзинговский статус *homo ludens* впервые применил к В. В. Набокову эмигрантский критик Ю. П. Иваск в эссе «Мир Набокова», говоря, что читатель имеет дело с *homo ludens*, чьи произведения схожи с «изысканной закуской, возбуждающей читательский аппетит» [Иваск 2000: 562]. Таким образом, определилось место В. В. Набокова в литературном творчестве как «вдохновенного и озорного мистификатора, пересмешника, без устали препарирующего штампы массовой литературы и создающего гротескно-комические копии произведений и стилевых манер писателей первого ряда, чьи карикатурные образы населяют набоковскую прозу пестрой и шумной толпой», так охарактеризовал эту функцию писателя исследователь Н. Г. Мельников [Мельников 2016: 232]. Однако данное определение ограничивает функциональность роли В. В. Набокова в созданной им эстетической игре, приравнивая писателя к персонажу-марионетке. 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.

Анализ ранней прозы писателя дает основание увидеть сочетание приемов различных литературных направлений (таких как романтизм, барокко, модернизм, постмодернизм), что позволяет определить особенности его творчества, специфический эклектичный идиостиль, построенный на индивидуальных приемах письма. В среде писателей-эмигрантов быстро была замечена игровая особенность творческой манеры В. В. Набокова, на что указывали

В. Ф. Ходасевич, П. М. Пильский, В. В. Вейдле, Г. В. Адамович, П. М. Бицилли, Г. П. Струве, Ю. К. Терапиано и др.

По замечанию П. М. Пильского, «Сирин любит игру слов, верит, что таинственная сила их сочетаний приближается к бредовому лепету («по ковру, пока врем») [Пильский 2000: 152]. В многочисленных рецензиях на произведения писателя оценки касались в основном языка и стиля, отмечается забавляющая критиков «несдержанная виртуозность Сирина» [Ходасевич 2000б: 155], его «талант литературного фокусника» [Пильский 2000: 152], направленный на преодоление традиции, о чем выскажется В. Ф. Ходасевич в 1937 году после публикаций «Дара» – последнего романа В. В. Набокова периода европейской эмиграции: «Он в равной степени чужд и советской словесности..., и словесности эмигрантской, подменившей традицию эпигонством и боящейся новизны пуще сквозняков» [Ходасевич 2000б: 153]. Г. П. Струве увидел в игре творческую стратегию В. В. Набокова, по словам критика, «чувствуется творческая, направляющая и оформляющая воля автора», его произведения «напоминают шахматную игру, в них есть закономерность шахматных ходов и причудливость шахматных комбинаций» [Струве 1997: 271]. Главной претензией Г. Адамовича к В. В. Набокову была оторванность от традиций, «все наши традиции на нем обрываются». Г. Адамович заметил особое игровое состояние писателя, совпадающее с его творческим самовыражением, «в котором человек скорее играет в жизнь, чем живет» [Адамович 2000а: 198].

Отстаивая принцип свободы творчества, В. В. Набоков дистанцировался от консервативных эстетических, идеологических, религиозных, духовно-нравственных установок, существующих в эмигрантской культурной среде, переосмысливая и преодолевая устоявшиеся художественные стереотипы и традиции. Он видит главную цель творчества как процесс получения удовольствия от текста, лишённого какого-либо иного содержания, кроме художественного: «... почему я написал любую из моих книг? Ради удовольствия, ради сложности... я просто люблю составлять задачи с изящными решениями» [Набоков 1997а. Т. 2, 574]. Если учесть, что В. В. Набоков сформировался под

влиянием английских сказок, основанных на мифологической фантастике с присутствием в них юмора, каламбуров, бессмыслицы, фразеологизмов, шарад, то также станет понятен алогизм писателя и тяготение к игровым формам искусства. Творческий акт В. В. Набокова превращается в игру с культурой на уровне эстетики и психологии. Именно в игровом мироощущении заключается особенность творческого мировоззрения В. В. Набокова, нацеленного на защиту искусства от посягательств профанной реальности и практических интересов.

Можно сказать, что литературная игра была для В. В. Набокова своего рода психологической потребностью, эскапистским отступлением в эстетическую «башню из слоновой кости», нежеланием участвовать в крушении привычного мира и одновременно стремлением изобретать новые формы творчества. В. В. Набоков творчески переработал художественное наследие прошлого в духе новаторской эстетики модернизма, придя к выводу, что поэзия ближе всего стоит «к чистому понятию игры», поэтому ей присущи «функции игрового характера» [Хейзинга 1997: 121]. Но в то же время писатель стал предтечей постмодернистских концепций творчества, указывающих на вовлечение всех структурных элементов текста в игровой процесс, подчеркивающих его искусственность, мастерство исполнения, оригинальность. Как игра находится по ту сторону реальности, так и художественный стиль В. В. Набокова вставал по ту сторону привычного языка классической литературы. Писатель предвосхитил интерес постмодернистов к «процессу ассоциативно-рефлекторного восприятия мира» [Киреева 2004: 8], порожденному воображением автора в его желании освободиться от оков логики и преодолеть притяжение материальной реальности.

В поисках определения природы творчества В. В. Набоков приходит к единственно верному для себя выводу, согласно которому искусство следует воспринимать только как «обман», имитацию реального, за которым не следует искать подлинных прототипов. Трагически воспринимая свое вынужденное отторжение от России и русской культуры, писатель стремился сохранить себя в рамках близкой ему национальной традиции, но в то же время примкнул к западным литературным течениям и впитал в себя все атрибуты тех творческих

систем, которые культивировали противоречивое, иррациональное восприятие действительности: барокко, романтизм, модернизм и постмодернизм. Говоря о приверженности В. В. Набокова европейским литературным традициям, П. М. Бицилли отмечает сходство творчества писателя со средневековой традицией карнавальной амбивалентности, воплощенной в максиме Шекспира «весь мир – театр», то есть происходит «возрождение, казалось бы, давно обветшавшего и забытого “жанра” аллегорического искусства» [Бицилли 2000а: 219], условием которого была «некоторая отрешенность от жизни», превращение явлений действительности и событий человеческой жизни в бесконечное фантасмагорическое зрелище.

В. В. Набоков выстраивает эстетические отношения с окружающим миром, обуславливая их желанием остаться гениальным художником в вечности, увековечить себя собственными шедеврами, чтобы стать богом созданного им искусства. Справедливо суждение М. Я. Дымарского: «Едва ли не с самого начала, и чем дальше, тем настойчивее, в творчестве Набокова проявляется принцип *ex texto*, и в этом (не меньше!) – его принципиальная позиция» [Дымарский 2001: 260].

Эстетической задачей В. В. Набокова было устранение противоречия между его «Я» и творчеством, для чего, по словам В. Вейдле, он «облекает конкретной художественной плотью отвлеченную идею творчества» [Вейдле 2000а: 79], совпадающую с искусством и вступающую в оппозицию к жизни. Художник-творец выходит на первый план, он расставляет своих персонажей по своему усмотрению, играет ими, как шахматными фигурами. Только сам автор и его искусство, построенное на основе двойственной природы серьезного и комического, остаются подлинными в творчестве В. В. Набокова. Как считал В. В. Набоков, настоящий писатель должен реализовываться в рамках индивидуального творчества, иметь свой собственный стиль и быть узнаваемым «по особому рисунку, по неповторимой окраске», а настоящим паспортом писателя является его искусство [Набоков 1997а. Т.3, 589].

Творчество В. В. Набокова предполагает неоднозначную интерпретацию, поскольку его талант многогранен и испытал на себе влияние множественных традиций, часто противоречащих друг другу. В. В. Набоков следовал в направлении от переосмысления символистской традиции в литературе XIX-XX веков, до модернистско-постмодернистской игры «означающих» в семиотическом пространстве мифа. Игровой подход к творчеству сложился из обращения писателя к современным экспериментальным практикам неклассического искусства – ассоциациям Пруста, фантастическим парадоксам Л. Кэрролла, абсурдам Ф. Кафки, потокам сознания Д. Джойса, оголенному эстетизму О. Уайльда, театру жестокости А. Арто, теории убийства как искусства Т. Квинси, лабиринтам Роб-Грийе, Х.-Л. Борхеса и др., что следует считать творческой составляющей игровой системы В. В. Набокова.

Нельзя не учитывать, что творчество В. В. Набокова приходится на период социально-политической нестабильности войн, революций, породивших антропологический пессимизм и деформацию сознания от логического к нерациональному, отсюда его стремление преодолеть реальность через искусство. «Подлинные сюжеты кроются за очевидными», – скажет В. В. Набоков [Набоков 1997а. Т. 1, 512], утверждая неподлинность внешне видимого, замененного на эстетизированную «мнимость» [там же: 504]. В книге «Николай Гоголь» В. В. Набоков так определит этот «сверхвысокий уровень» литературы: «Она обращена к тем тайным глубинам человеческой души, где проходят тени других миров, как тени безымянных кораблей» [Набоков 1997а. Т. 1, 510].

От русского модернизма и символизма, а также европейского романтизма В. В. Набоков воспринял тяготение к трансцендентальности, поискам человеком неких высших философских смыслов бытия и творчества. Но в то же время его стремление к познанию мира сочеталось с пониманием невозможности объективного постижения действительности. И когда кажется, что реальность не вызывает сомнения, все «может развернуться в бесконечность неведомого» [Бойд 2010: 103]. Доминирование игровой парадигмы в рамках модернистского искусства было также установлено в формирующихся жанрах поп-комиксов, что

стало одним из показателей «нового вдохновения», «непреренно комического по своему характеру», как охарактеризует его Ортега-и-Гассет [Ортега-и-Гассет 2005: 262]. Взаимодействуя с формами массового искусства, комические жанры в то время не выступали антиподом серьезного искусства и были, по мнению исследователя Е. Н. Брызгаловой, «лишены негативного смысла, который в этот термин вкладывают сегодня» [Брызгалова 2013: 13-14]. Соперничество с «высоким искусством» в модернизме, символизме, а затем в постмодернизме дало свой негативный результат и привело к распространению иронии и насмешек, в том числе по отношению к самому творческому процессу и к художнику, функция которого теперь «не принимать всерьез серьезных людей» [Ортега-и-Гассет 2005: 263]. В романе «Дар» В. В. Набоков определит игровую стратегию художника как эстетический способ бытия, для него главное – «не утратить руководства игрой...» [Набоков 1990. Т.3, 10]. Игровую направленность творчества писателя отметит Б. Бойд, по его мнению, «читая интервью Набокова 1960-1970-х годов, любой расслышит голос человека, которому страшно нравится быть самим собой: “В. Н.” – игра, в которую он наигрался от души» [Бойд 2010: 364].

Нет никаких сомнений в его абсолютном самоутверждении в искусстве, прорыве к божественному эстетизму, который был заложен в нем, маркируя индивидуальную уникальность писателя. Написание произведения, как считал В. В. Набоков, соотносимо с процессом творческой игры без видимой цели, условия которой диктуются не жизнью, а «волшебной способностью творить жизнь из ничего» [Набоков 1997а. Т. 1, 498], что является значением искусства для будущего, единственной гарантией его бессмертия, как заявил писатель в интервью: «литературное произведение защищено от плесени и ржавчины не его значением для общества, а силой искусства в нем, и только искусства» [Набоков 1997а. Т.3, 576].

Творчество В. В. Набокова может свидетельствовать об эстетизации понятий обыденного сознания (физиологические проявления, страх, жадность, повседневная жизнь, вещи и т.д.). Происходит сдвиг привычного восприятия

бытия в область художественного опыта. В духе онтологии Й. Хейзинги В. В. Набоков отождествляет искусство со священными обрядами, придавая ему статус «божественной игры», тем самым утверждая превосходство вымысла над реальностью: «... мы, читатели или зрители, участвуем в искусной и захватывающей игре» [Набоков 1999б: 180].

Писатель определяет взаимосвязь между игрой и искусством на уровне онтологии и эстетики. Именно статус художника-священника, создающего священный культ искусства, соответствует утверждениям В. В. Набокова: «Обращаясь к художественному произведению, нельзя забывать, что искусство – божественная игра. Эти два элемента – божественность и игра равноценны. Оно божественно, ибо именно оно приближает меня к Богу, делая из него истинного полноправного творца. При всем том искусство – игра, поскольку оно остается искусством лишь до тех пор, пока мы помним, что в конце концов это всего лишь вымысел» [Набоков 1999б: 180]. Всем своим творчеством В. В. Набоков демонстрирует, что идея Бога проецируется на то, что не является Богом, в данном случае это литературная игра и искусство в целом. Показательно, что, придавая искусству статус божественности и святости, В. В. Набоков абсолютизирует его, подразумевая свое личное присутствие в творческом процессе и самого себя, бога-художника и эстета. Писатель приобретает такие божественные качества, как всемогущество творца, власть над персонажами и текстом. В его творческом гении «поэт, актер и зритель» сливаются воедино, воспринимая реальность в художественной проекции фантазий автора, что является для него оправданием существования в вечности. В статье «О хороших читателях и хороших писателях» В. В. Набоков говорит об этой волшебной, фантастической стороне искусства: «Три грани великого писателя – магия, рассказ, поучение – обычно слиты в цельное ощущение единого и единственного сияния, поскольку магия искусства может пронизывать весь рассказ, жить в самой сердцевине мысли» [Набоков 1998в: 29].

Характерной чертой неклассических писателей является трудность в определении их творческого метода и стиля. Это суждение также следует отнести

к В. В. Набокову. Об особенностях творческой манеры В. В. Набокова высказывались неоднозначные мнения, давались противоречивые оценки, что неудивительно, поскольку писатель никогда не давал критикам и читателям возможности отнести его творчество к определенному направлению. Б. В. Аверин вполне обоснованно указал, что В. В. Набоков «синтезировал открытия, сделанные в прозе и поэзии XX века» [Аверин 1997: 848], на этом синтезе строится метапоэтика творчества писателя, размывая критерии классического искусства, предпочитая мозаичную эклектику стилей, языков, диффузную неопределенность стиля и жанра, художественный хаос миметическому закону.

Не случайно псевдоним раннего В. В. Набокова Сирий восходит к символике мифической райской птицы и отражает способность писателя к чудесным песнопениям, завораживающим читателя, вводя его в состояние творческого экстаза, отрешенности от обыденной жизни и приобщению к миру искусства, существующего «за пределами разума» [Джонсон 2011]. В своем исследовании «Миры и антимирсы Владимира Набокова» известный американский набоковед Д. Джонсон выделяет основную тему – «два мира В. В. Набокова», существующие по правилам игрового дуализма. Д. Джонсон определяет игровой аспект как один из главных в творчестве писателя. В духе доктрины Й. Хейзинги Д. Джонсон придает игре В. В. Набокова не только развлекательную, но и серьезную функцию. Игра заявляет о наличии «другого мира» в романах писателя, формируя структуру произведений: «эти игры часто отражают в миниатюре темы и подтемы романов» [Джонсон 2011], раскрываясь на разных уровнях текста. Следует отметить, что произведения, написанные в американский период творчества писателя, все чаще ассоциировались «заводными игрушками», «игрой в кошки-мышки», «адскими машинами» [McCarty 1962: 21].

По словам М. Медарич, игра в произведениях В. В. Набокова, наряду с интертекстуальностью и автотематизацией, занимает «все более значительное место во всех русских романах В. В. Набокова» [Медарич 1997: 455]. М. Медарич рассматривает игру в произведениях писателя сквозь призму интеллектуальности, полагая, что «автор вовлекает читателя в интеллектуальную игру» [там же],

расставляя ему ловушки, загадывая загадки, но при этом сохраняя свое превосходство.

Г. Хасин называет творчество В. В. Набокова «театром личной тайны», где разыгрывается представление под руководством автора-режиссера и актера одновременно. Искусство и жизнь находятся с ним в антагонистических отношениях, реальность двоятся, события меняются до неузнаваемости, приобретая статус фантастических, писатель строит «свои романы не столько вокруг составляющих их реальных событий, сколько вокруг определенного способа повествовать о них» [Хасин 2001a: 146].

По словам известного набоковиста А. М. Люксембург, игровая поэтика творчества В. В. Набокова «все еще нуждается в системном изучении и дешифровке» [Люксембург 1999]. Игровые тексты В. В. Набокова исследователь рассматривает как лабиринты, через которые читателю предстоит пройти и разгадать зашифрованные ходы: «Различны задачи, решаемые в набоковских игровых лабиринтах, неоднозначны их свойства, хотя всегда в них совпадает главное: чувство наслаждения, сопровождающее познание лабиринта и всех многообразных структурных, мотивных, аллюзивных и интертекстуальных связей, концентрирующихся вокруг него» [Люксембург 1999].

Рассматривая проблемы творчества В. В. Набокова, А. М. Люксембург выделяет некоторые аспекты игровой поэтики писателя, которые можно отнести к парадигме постмодернизма, такие как: амбивалентность, принцип ненадежного повествования, интертекстуальность, текстуальный плюрализм в сочетании с игрой повествовательных примеров. Эти аспекты призваны, по словам исследователя, «обозначить круг интересующих нас проблем и показать, в каких направлениях предстоит двигаться читателю-аналитику, ставящему перед собой задачу свести их наконец в стройную и законченную систему» [Люксембург 1999]. А. М. Люксембург увидел в В. В. Набокове «игрока и мистификатора» [там же], который играет не только в искусстве, но и в жизни не снимал с себя актерскую маску.

Неоднозначную оценку игровой манеры В. В. Набокова дает А. Аппель,

называя творческую систему В. В. Набокова «кукольным театром», «устрашающей» «игрой миров», существующей в «раз и навсегда заданных границах» [Аппель 2000: 429]. В представлении А. Аппеля, писатель создал свою систему вымысла и «заранее рисует в своем воображении игру жизни» [там же], совпадающую с замыслами романов. Участниками набоковской игры являются автор и читатель, но, по словам А. Аппеля, читатель, как правило, проигрывает, «автору эту игру» [там же: 429], оставаясь один на один «в своем собственном разгадывании картинок» [там же: 430].

И. Е. Филатов назвал набоковский стиль творчества «игрой в пустоту». По замечанию исследователя, «принцип пустоты... открывает возможности для реализации многообразных игровых ситуаций в поэтике набоковских произведений, является способом манифестации игры в его романах» [Филатов 2000: 24].

Философ А. М. Пятигорский тоже признает игру В. В. Набокова «бесцельной», «аналогом неосознанного бытия» [Пятигорский 1997: 337]. Характеристику творческой программы В. В. Набокова дает исследователь В. Сахаров, отмечая его нарочитое стремление избавиться от контекста реальности и противопоставить ей искусственный феномен авторских фантазмов, закрепившихся в модернистской эстетике в критериях игры: «Происходит бегство художника из реальности в мир сложных словесных фигур, пустых красивых форм и движущихся манекенов. И это не какой-то изъясн, а программа» [Сахаров 2002]. Все существо и творчество В. В. Набокова состояло из противоположностей – подражательность и независимость стали неотъемлемой составляющей его художественной природы. Писатель до конца пребывал в созданном им мире литературной игры и фантазий, не позволяя действительности вторгнуться в это «царство грезы, восторга, опьянения, смеха» [Хейзинга 1997: 121].

Говоря об особенностях интерпретации творчества В. В. 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. Творчество как синтез и целенаправленность литературы взаимодействует с принципом разложения и деконструкции, что в конечном итоге привело В. В. Набокова к пониманию искусства как игры, основанной на духе свободы художника, театральности творчества, способности изменять центры смыслов и структуры произведения. В результате смысл и значение текстов В. В. Набокова становятся доступными для тех, кто смог постичь его правила игры. Подвергаясь игровой обработке, произведения В. В. Набокова все больше отходят от классической традиции, превращаясь в «литературный трюк, но трюк изобретательный» [Ивлиев В., 2000: 622]. В. В. Набоков всегда стремился выйти за рамки классической филологии, начать все сначала в своем творчестве, отойти от четких смыслов и погрузиться в стихию текста с его набором слов, интертекстов, спонтанных сдвигов значений и интерпретаций, которые раскрывали меру оригинальности его творчества, установленную им самим. Релятивистский принцип игры предопределил двойственность его эстетического сознания и поведения, на которых основан игровой имидж писателя: от «вздорной самоуверенности» до «величия» [Рафаэль 2000: 594].

Несмотря на нарочитое выделение своей индивидуальности, В. В. Набоков развивался в русле существующей в его время неклассической эстетики, использовал и переосмысливал достижения и приемы модернизма и постмодернизма, но пропускал их через свое «его», «абсорбировал» сложившиеся литературные методики, относясь к тем писателям, кто, по определению Н. Ивановой, «берут чужое, но отдают (читателю) свое» [Иванова 2006: 30], вставая между творческим направлением и авторской саморефлексией.

Игра предопределила не только творческую манеру писателя, но и повлияла на его личность. В. В. Набоков создал себе имидж ироничного, безыдейного, но эпатажного и утонченного игрока на поле творчества, человек и писатель слились

воедино в иррациональной игре искусства и способе воспринимать реальность сквозь призму эстетических категорий. Философская глубина, интеллектуализм соединились с творческой фантазией, выявляя специфику эстетического подсознания писателя, не желающего быть реалистом и серьезно всматриваться в жизнь.

В суждениях В. В. Набокова актуализируется кантовская идея о непознаваемости мира в силу невозможности доказать реальность действительности и ее свойства. Преодолевая границы опыта, разум становится ограниченным и начинает заблуждаться в самом себе. Только искусство как область деятельности, независимая от логики, не обладает определенной целесообразностью, воздействуя одновременно на разум и чувства, что делает его свободным. Кантовская позиция отразилась в литературе XX века, транслируя эстетическое восприятие как симбиоз неосознанной игры воображения и познания, являясь выражением поэтической «рефлексии», формирующей понятие гениальности. По словам И. Канта, «это ощущение, которое вызывает в субъекте гармоническую игру обеих познавательных способностей способности суждения – воображения и рассудка, когда в данном представлении способность схватывания одного и способность изображения другого содействуют друг другу» [Кант 1994].

Думается, что набоковский психотип предопределил творческую манеру писателя и был обусловлен его эстетической рефлексорностью, говоря словами К. Юнга, «вся ментальность зависит тут от чувственного ощущения и им и завершается» [Юнг 2001]. В игре писатель живет, как в иллюзии, прекрасной сказке, сочиненной им самим, чтобы не сойти с ума от невыносимой реальности. Своеобразие творчества В. В. Набокова определяется онтологией игры и его сознательным желанием изолировать себя от своего современного культурного сообщества, демонстрируя идею Й. Хейзинги о том, что «существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения» [Хейзинга 1997: 23]. Оценивая влияние игры на личность В. В. Набокова, можно считать его предвестником «пуэрилистской эпохи», своего

рода «элитарным героем-одиночкой», «внезапным пришельцем из некоего чуть ли не горнего мира», вторгшегося в застоявшийся людской мир [Хейзинга 1997: 14].

В чем особенность творческой личности В. В. Набокова? Думается, в том, что он считал весь мир шуткой художника. В его существовании нет великой цели, и все происходит случайно. Значение имеет лишь «таинственная эта ветвистость жизни: в каждом былом мгновении чувствуется распутие, – было так, а могло бы быть иначе, – и тянутся, двоятся, троются несметные огненные извилины по темному полю прошлого [Набоков 1990. Т. 2, 310]. Можно сказать, что в процессе формирования своей творческой личности В. В. Набоков стал мастером литературной игры (*Magister Ludi*), изменив формат современной литературы, писатель устранил границы между реальным фактом и вымыслом, дал понимание иллюзорности реальности, а в игре он увидел «плодотворную почву для развития поэтического искусства» [Хейзинга 1997: 127].

Предметом исследования самого В. В. Набокова-художника является процесс творчества и место в нем человека как эстетической функции, порожденной саморефлексией писателя, отражающего в своих произведениях концепцию бесконечной множественности текстов и смыслов внутри произведения. Художественный мир В. В. Набокова бесконечен и многомерен, он создан автором как индивидуальный художественный проект. Писатель выводит свои произведения на уровень саморефлексии, выраженной в стремлении показать себя в качестве Творца, создающего индивидуальное творческое пространство и видящего себя со стороны как Другого по отношению к обыденной жизни. В. В. Набоков словно священнодействует, когда создает свои вымыслы, наделяя миры, созданные его воображением, игровыми характеристиками.

Главной ценностью литературной игры писателя является сам творческий процесс, новизна и оригинальность текста. В мемуарной книге «Другие берега» В. В. Набоков дает периодизацию своей жизни как творческого процесса, бесконечного круга воображения, непрерывно продолжающейся игры: «Цветная спираль в стеклянном шарике – вот модель моей жизни. Дуга тезиса – это мой

двадцатилетний русский период (1899 – 1919). Антитезисом служит пора эмиграции (1919 – 1940), проведенная в Западной Европе. Те четырнадцать лет (1940 – 1954), которые я провел уже на новой моей родине, намечают как будто начавшийся синтез» [Набоков 1990. Т. 4. С. 283].

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. Поэтому возникла необходимость рассмотреть структурообразующие приемы литературной игры писателя как целостного художественного явления в интерпретации ключевых художественных направлений в искусстве XX века – модернизма и постмодернизма, неразрывно присутствующих в творческой системе В. В. Набокова. Метод игровой интерпретации предполагает изучение структурообразующих аспектов текстов В. В. Набокова, демонстрирующих их многоуровневое и амбивалентное восприятие, характерное для эстетики как модернизма, так и постмодернизма.

2.2. Эстетические принципы и функции литературной игры в творчестве

В. В. Набокова

В современной неклассической поэтике игра понимается как индивидуальная художественная стратегия писателя, включающая структурообразующие приемы, соответствующие «разным типам Игры. Данные приемы приближают произведение к тому или иному типу И., уподобляя его И. – загадке, И. – соревнованию (автор “состязается” с читателем, например, скрывая от него подлинное направление развития сюжета), комбинаторно-конструктивной И. (читатель должен “сконструировать” произведение в процессе чтения, принимая во внимание скрытые тонкости его формальной организации), И. случая (читатель выбирает между вариантом чтения, полагаясь на случай) и т.п.» [Тамарченко

2008: 77]. 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» [Ильин 1998: 16].

– В. В. Набоков легитимирует игру как эстетический «способ бытия художественного произведения искусства» [Гадамер 1988: 148], 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. В. Набоков видит свое предназначение быть творцом, демиургом, следуя романтическому чувству героя «Сильфиды» В.Ф. Одоевского: «А может быть я художник такого искусства, которое ещё не существует, которое не есть ни поэзия, ни музыка, ни живопись, – искусство, которое я должен был открыть и которое, может быть, теперь замрёт на тысячу веков: найди мне его! Может оно утешит меня в потере моего прежнего мира!» [Одоевский 1988: 194].

Характеристику своему творческому направлению как игровому В. В. Набоков дает в конце творческого пути в последнем английском романе «Посмотри на арлекинов!» (1974). Романый герой-двойник В. В. Набокова, будущий писатель Вадим Вадимович Н. вспоминает завет двоюродной бабки воспринимать окружающий мир как игру воображения: «Оглядись по сторонам. Слова, деревья сплошные арлекины. И обстоятельства, и лица. Возьми наугад любые две вещи – шутку, образ – получишь третьего шута! Иди! Играй! Выдумывай мир! Твори реальность!» [Набоков 1999].

В. В. Набоков чутко уловил эстетическую потребность эпохи в эклектичном интеллектуально-развлекательном искусстве, поняв, что серьезное реалистическое творчество без оригинальности, какой-то особой магии, не способно принести художнику известность и выделить его индивидуальность.

Художественная стратегия писателя заключается в умении заменять сущность на видимость и внедрять новые литературные ориентиры, направленные на эстетическое изменение мира, внедрив в сознание читателя игровые фантазмы автора. Н.Н. Береберова верно заметила, что «Набоков сам придумал свой метод и сам осуществил его» [Береберова 1997б: 187]. Используя матрицу шахматной игры, В. В. Набоков разыграл блестящую партию в искусстве, пройдя путь от пешки до короля в литературном творчестве.

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

Показательно, что В. В. Набоков, существуя как писатель в рамках модернизма и постмодернизма, не только не сопротивлялся игровому фактору в искусстве, но и сформировал эстетику литературной игры, определив тем самым парадигму развития современного творческого процесса. Часто литературная игра присутствует в произведениях В. В. Набокова в такой необычной и тонкой форме, что ее замечают не все исследователи и рассматривают произведения писателя в контексте традиционного реалистического анализа.

2.3. Метароман как модель литературной игры в творческой системе В. В. Набокова в контексте модернистского и постмодернистского дискурса

Метароман появляется, как правило, на стыке культур, когда «эстетическая система смещает другую», и, по словам М. Н. Липовецкого, «вместе с тем порождает небывалое взаимное притяжение между парадигматикой модернистского дискурса и поэтикой метапрозаического повествования» [Липовецкий 1997: 47]. В детерминистской концепции В. В. Кожина «роман имеет свою конкретную, представляющую единство многообразных свойств природу, и только произведение, обладающее этой целостной художественной конкретностью, принадлежит к жанру» [Кожин 1963: 97]. Несмотря на то, что понятие метаромана в большей степени относится к постмодернистской литературе, его зарождение происходит в недрах поэтики модернизма и базируется на принципах распада классических форм эпоса и устранения оппозиции знака и мысли, означающего и означаемого, сводя все смыслы к их редуцированию в направлении бесконечных разыгрываний.

Метароман, по словам В. Б. Зусевой-Озкан, «решает проблему искусства и жизни», выявляя борьбу противоположных начал – искусства и реальности, поэзии и прозы, «а в рамках системы персонажей – игра соотношением “жизненности” и “литературности”» [Зусева-Озкан 2014: 37]. В границах метаромана меняется отношение писателя к реальности и времени, размываются границы жанров, знаменуя переход от романа в его традиционном понимании как произведения, отражающего события жизни, к многослойному интерметатексту, в рамках которого писатель и читатель может играть формами, приемами, образами, фиксируя сам процесс творчества без установки на конечный результат. В метаромане действительность имитируется, а человеческая личность симулируется, внимание автора сосредоточено на тексте как эстетическом продукте искусства. Любая поэтическая форма в ее художественном воплощении неразрывно связана с игрой письма, а функция метаромана – обосновать замкнутую на самой себе эстетическую модель мира, показать, что «всё в

человеческом мире оказывается результатом творчества, “сочинения” – и жизнь, история и т. п. реальности не отличаются в этом статусе от выдуманного, от книг» [Липовецкий 1997: 15].

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, 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. Бесконечные каламбуры, шарады структурируют текст метаромана, привнося в него элемент веселья, заявляя об игривой природе языка и творчества, а также предоставляя читателю возможность поиграть с множеством значений, раскрывающихся в процессе интерпретации сюжета и образов. Мы должны согласиться с А. Арьевым, который высказал мысль о том, что писатель не терпел отождествления искусства с жизнью и «всякое подобие, сходство Набоковым отвергается или пародируется» [Арьев 1999: 206].

К В. В. Набокову применима позиция теоретиков неклассического искусства о том, что, хотя писатели изображают общество, «его уже нет в том смысле, что нет твердой уверенности в его существовании», так как, по замечанию И. П. Ильина, «видение мира, что лежало в основе традиционного романа, утратило свою целостность, оказалось фрагментированным и лишенным какого-либо связующего принципа» [Ильин 1996: 231]. Очевидно стремление писателей уйти от привычных описаний реальности к ее деконструкции, созданию моделей текста, принцип организации которых можно было бы уподобить сценической площадке для разыгрывания фантастических сюжетов, вовлекающих читателя в фантазмагорию задуманной автором игры. Если в модернизме роман делает искусство священным и направлен на преодоление реальности, то постмодернистский роман – это чисто эстетическое явление, демонстрирующее

игру с искусством, объединяющее «воедино игру языка и игру мысли» и стирая оппозицию между воображением и логикой. В лекции о творчестве Джейн Остен В. В. Набоков постулирует главную задачу искусства – представить «упоительную игру вымысла» [Набоков 1998в: 37], доказывая, что на самом деле ничего не было и не существовало, что является игровым алогизмом и иррациональностью метаромана (или сверхромана). Писатель конструирует индивидуальную модель метапрозы, основанную на созданных им правилах эстетической игры, что объясняет невозможность однозначного прочтения текста, его можно только интерпретировать, то есть фантазировать о его содержании и смысле.

Не случайно В. В. Набоков в статье «О хороших читателях и хороших писателях» назовет «великие романы» «великими сказками», «созданными» на основе фактов реальности, преобразенных до неузнаваемости [Набоков 1998в: 24]. 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.

Модернистская литература опиралась не только на интеллектуальные романы, но и на интертекстуальные промежуточные гибриды. По характеристике С. Лема, набоковские романы «покоятся на шатком основании..., между литературой “для масс” и элитарной литературой» [Лем 2000: 333]. Модернистский интеллектуализм перестал быть помехой массовой беллетристике, напротив, эклектизм жанровых форм демонстрирует игру смыслов, приемов языка, делая структуру открытой для авторских и читательских фантазий. Один текст может содержать множество миров, созданных воображением автора и не связанных с реальностью.

Не конкретизируя критерии постмодернистских аспектов набоковского романа, М. Липовецкий отметит эстетический переворот, совершенный писателем в литературном процессе XX века, значение которого заключалось в утверждении статуса метаромана как жанра, взаимодействующего с элитарным и массовым

искусством: «Не потому ли, что поэтика Набокова, начиная с ранних романов и чем дальше, тем активнее, была насыщена метапрозаическими элементами – он и сыграл роль писателя, совершившего не только в своем творчестве, но и в русской, как, впрочем, и в американской, литературе волшебное превращение модернизма в постмодернизм?» [Липовецкий 1997: 53].

К набоковской стратегии создания метаромана можно отнести и правило Х. Л. Борхеса, считавшего невозможным поиски истины и «разработавшего, по словам И. А. Тертерян, – систему приемов для мимикрии вымысла под реальность» [Тертерян 1989: 9], заимствованную им в свою очередь у Сервантеса: «вымысел тем лучше, чем он правдоподобнее, и тем отраднее, чем больше в нем возможного и вероятного» [Сервантес 1961: 532]. Эффект зеркального отражения, магически искажающий реальность в сторону хаотической нереальности, фрагментации в произведениях В. В. Набокова предвосхитил постмодернистскую стратегию Х. Л. Борхеса и А. Роб-Грийе, выделяя их среди современных авторов второй половины XX века: «Как свободно и благодатно дышится в их волшебных лабиринтах! Я люблю ясность их мысли, чистоту и поэзию, миражи в зеркалах» [Набоков 1997а. Т.3, 587]. В игровом метаромане В. В. Набокова, что можно будет наблюдать и у Х. Л. Борхеса, «реальное и фантастическое отражаются друг в друге, как в зеркалах, или незаметно перетекают друг в друга, как ходы в лабиринте» [Тертерян 1989: 9], создавая постмодернистскую ризомную композицию «сада расходящихся тропок», лабиринтов-ризом, фиксируя приоритет художественных фантазмов, вставших на место реализма. Но при этом в метаромане автор сохраняет функцию «абсолютного диктатора» [Набоков 1997а. Т.3, 596], манипулируя сознанием и восприятием читателя. Текст же утрачивает способность считывать историю и становится идеальным гиперпространством интертекстуальной фантастической игры, придуманной и осуществленной властью художника. Игровой дискурс метаромана заключается в подходе к произведению как к авторскому письму, отражающему живое творчество художественного текста в его интерпретационных проявлениях при перечитывании с непредсказуемым результатом восприятия.

В. В. Ерофеев считает метароман В. В. Набокова главенствующей жанровой структурой его творческой системы, утверждая, что «романы писателя группируются в метароман (или, иначе сказать, надроман, объединяющий несколько романов), обладающий известной прафабулой, матрицируемой, репродуцируемой в каждом отдельном произведении при разнообразии сюжетных ходов и развязок» [Ерофеев 1990: 13]. Писатель формирует многоуровневую структуру текста в собственной замкнутой языковой эпистеме, определяемой индивидуальным творческим сознанием художника как Творца, создающего свой авторский миф, переформатированный в жанр романа. С одной стороны, В. В. Набоков сплавляет поэтические разработки авангардистов, модернистов, а затем и постмодернистов, с другой, на этой художественной базе формирует собственный текст-игру, своего рода мифологическую метафору с высшей степенью интеллектуальной сложности и оригинальности.

Писатель создает уникальную модель модернистского романа, которая, по словам М. Медарич, становится образцом «нарциссистского романа» [там же: 448], где автор не умирает, а сохраняет главенствующую функцию *Magister Ludi*. Литература о литературе как фантастическая игра в хаосмосе искусства – такова метаповествовательная стратегия В. В. Набокова, рефлексизирующего о самом себе. Верно охарактеризовал природу набоковского нарциссического романа Ж.-П. Сартр: «Набоков – писатель, принадлежащий ко второму периоду, и он без колебаний посвящает себя рефлексии... Он никогда не пишет без того, чтобы при этом не видеть себя со стороны, – так некоторые слушают собственный голос...» [Сартр 2000: 129].

Хаос в искусстве – идеал для модернистов и постмодернистов, устанавливающих приоритеты антилогик в децентрированных ризомных текстах, моделируемых автором на основе игры воображения и игры письма. Писатель осуществляет демонтаж устаревшей структуры реалистического романа, чтобы выявить внутреннюю противоречивость текста, закодировать его скрытыми смыслами, уподобить произведение шараде, каламбуру, загадке, которую можно постичь только в процессе чтения. В метаромане В. В. Набокова

синкретически сочетаются и пародируются жанровые элементы детектива, приключения, фэнтези, исторического, автобиографического романа, литературного сценария и т.д. Как отметил О. Ронен в своих рассуждениях об американском периоде творчества писателя, В. В. Набоков сочетает разные культурные коды, «склеивая прототипы, сочиняет “лигатурные” образы писателей и их произведений в романе “Смотри на арлекинов”, тогда отчетливо заметно наложение двух литератур, английской и русской: Бунин совмещен здесь с Торнтоном Уайлдером, а Мережковский с Фолкнером» [Ронен 2002: 249]. Эстетическая значимость художественного текста в постмодернистской литературе определяется количеством и границами его интертекстов, которые формируют оригинальную эпистему автора, делая произведение самодостаточным в его узких рамках игр-шарад, головоломок, придавая тексту «тавтологичность». Как заметит Ц. Тодоров, писатель в метаромане «обозначает самого себя» [Тодоров 1997], обеспечивая бесконечность воспроизведения художественных кодов, которые не всегда напрямую связаны с содержанием произведения, но усиливают ощущение его искусственности.

Исследователь творчества В. В. Набокова С. С. Давыдов назвал этот тип метаромана «текстом-матрешкой», то есть многослойным текстом с ярко выраженной «саморефлексией рассказчика», который создает свой собственный творческий мир. Затем происходит переформатирование и деконструкция произведения, направленного на отрицание повседневного мира, и «литературная установка сдвигается на писательский процесс этого повествования...» [Давыдов 2004], обязательно фантастический по своему характеру. В. В. Набоков создает особый тип метаромана, или, по определению исследователя, «сверхромана» [там же], в структуре которого внешний текст автора и внутренний текст персонажа пересекаются, в конечном счете, перекрывая друг друга в ризоматическом разветвлении до бесконечности.

Предвосхищая постмодернистский принцип деконструктивизма, С. С. Давыдов подмечает нестабильность структуры такого произведения, говоря, что в текстах-матрешках происходит смещение планов повествования «с модели

на самый процесс изображения» [там же], подразумевая под этим «какое-то введение в него чего-то извне», а именно другого текста, что порождает многослойную конструкцию «текста в тексте» [Лотман 1992: 153], своего рода интертекстуальный гибридный текст-игру, «роман по принципу “сделай сам”» [McCarty 1962: 21]. В многослойной системе набоковского метаромана отсутствует главное свойство эпического жанра – последовательно и объективно объяснять мир и жизнь человека. В контексте гиперреальности писатель-модернист использует разумное воображение как своего рода творческий инстинкт и создает имагинативный мир, который всего лишь имитирует реальность. В.В. Набоков модифицирует и реконструирует традиционный жанр реалистического романа, демонстрируя нестабильность самого жанра, перематрированное 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.

Метароман В. В. Набокова также восходит к типу пародийно-комического романа, соответствующего карнавальной концепции М. М. Бахтина, согласно которой карнавал «торжествовал как бы временное освобождение от господствующей правды и существующего строя, временную отмену всех иерархических отношений, привилегий, норм и запретов» [Бахтин 1990: 15], трактуя действительность как трагикомическую игру пародий. Эта избыточность по отношению к действительности характеризуется, по словам Л. Хатчеон, «сильной саморефлексивностью и откровенно пародийной интертекстуальностью» [Хатчеон], раздробившей единство и цельность романной формы. Если в реалистическом романе XIX века, как замечает Ю. Кристева, «у Рабле, Свифта или Достоевского диалог все же остается предметом изображения, художественного вымысла», то «полифонический роман нашего времени приобретает черты “нечитабельности” (Джойс) и становится имманентным своему языку (Пруст, Кафка)» [Кристева 2000: 435], что делает текст «парадоксальным» и оригинальным индивидуальным авторским проектом.

Предваряя постмодернистские жанровые формы, В. В. Набоков сближается с романом-мениппеей, демонстрируя выход «за пределы самотождественных, каузально детерминированных субстанций» [Кристева 2000: 450]. Мениппея возрождается в постмодернизме, отвечая потребностям эстетической игры, опровергающей идеологические установки, базируясь на декоративных языковых приемах, формирующих комическое разыгрывание интретекстуальных смыслов. Значение мениппеи для постмодернизма определила Ю. Кристева. Опираясь на М. М. Бахтина, исследовательница отмечает: «В мениппее присутствуют как комическое, так и трагическое начала; она скорее, серьезна в том смысле, в каком серьезен карнавал» [Кристева 2000: 447]. Алогизм мениппеи в сочетании с пародией является производным от игры, опровергая общепринятые каноны романной структуры и создавая впечатление неадекватности, шизофреничности текста. Другими словами, модернистский, а затем и постмодернистский роман трансформируется в антироман-бунт против аристотелизма, он «структурируется и как театр, и как чтение» [Кристева 2000: 451].

Исходя из мысли, что художник должен «отвергать мир очевидностей, вставая на сторону иррационального» [Набоков 1998в: 472], В. В. Набоков придавал своему алогизму супрематические геометрические формы: круги, спирали, реже треугольники. Внешняя форма иррациональной художественной структуры у В. В. Набокова представляла собой «прекрасную округленность», формируясь в лабиринтную неопределенность, сопоставимую с так называемой «лентой Мебиуса» без начала и конца, означая незавершенность авторской литературной игры. В метатексте все рассматривается с различных точек зрения, «и приходится задаваться риторическим вопросом: какая же из этих многочисленных реальностей истинная, подлинная» [Ортега-и-Гассет 2005: 228] и как следует ее трактовать?

Принцип художественности в метаромане В. В. Набокова воплощен в авторской эстетической игре, созданной по правилам художника-Демиурга, что позволяло ему проявить себя в двойном качестве: как Homo Instinctivus (Человек Инстинктивный) и Homo Creator (Человек-Творец), порождающего литературные

тексты как авторскую мифологию, увлекающую в бесконечную иллюзию воображения. В таком тексте невозможно выделить единое художественное пространство и центр структуры, в нем «все нарочно спутано (“Найдите, что спрятал матрос”)) [Набоков 1990. Т.4, 302] – этот тезис автора из «Других берегов» следует считать метафорическим выражением игрового дискурса писателя.

В. В. Набоков высказывает свое слово о другом, нереальном мире, который вроде бы имеет признаки реальности, но в то же время не отражает ее, а описывает как воображаемое. Благодаря своей фантастичности, как отмечает Н. А. Анастасьев, «сюжет и его видимость как бы смыкаются, происходит обнажение приема» [Анастасьев 2002: 103], за счет чего возникает новый тип художественного деконструктивного текста. Характеризуя романы В. В. Набокова как «волшебные сказки», в которых нет места реальности, американская исследовательница Дафна Меркин считала, что «самобытный автор всегда создает мир... Для талантливого автора такая вещь, как реальная жизнь не существует – он творит ее сам и обживает ее» [Меркин 2000: 539], триумфально возвышаясь над реальностью и предлагая игру как более значимое содержание искусства и жизни, дающее состояние отстраненности, ненадежности повествования, конечной целью которого является эстетическое мировосприятие.

Главная задача писателя – создать такой искусственный текст, который можно было бы воспринимать как игру автора с искусством, иллюстрируя модель Р. Барта, синтезирующую элементы как интеллектуального, так и массового развлекательного творчества. Описывая амбивалентный характер произведений В. В. Набокова, А. М. Люксембург отмечает наличие в них противоположностей и противоречий, сосуществование множества текстов, что характерно для игрового искусства, а именно, «установка на двух- или поливалентное прочтение, при котором автор таким способом манипулирует восприятием читателя, что тот нацелен на одновременное видение альтернативных возможностей прочтения (и интерпретации) как всего текста, так и отдельных его фрагментов» [Люксембург 2006]. Создавая намеренно искусственный метатекст, В. В. Набоков в

постмодернистском направлении пытается преодолеть границы романа как традиционного жанра, восходящего к рационалистической традиции.

Произведения писателя, которые соответствуют технологии творчества постмодернизма, сформулированной Х. Кортасаром, представляют собой «в некотором роде – много книг», которые прочитываются с нескольких ракурсов – «по ту сторону» и «по эту сторону», и «читателю представляется право выбирать одну из двух возможностей» [Кортасар 2014], другими словами, вступить в игру, предложенную автором. 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 модернистском романе В. В. Набоков реализовал эстетику распада традиции, показав «не только гротескное искажение тел и предметов, свойственное карнавальному искусству, но также предрасположенность к его эротической и богохульной тематике» [Леннквист 1999]. Метароман-химера В. В. Набокова – плод фантазий писателя, в таком романе нет противоречий, связанных с проблемами внешней жизни, а также образа человека, знакомого по реалистическому роману.

2.4. Структурообразующие приемы литературной игры в творческой системе В. В. Набокова

В релятивистской по своей природе модернистской и постмодернистской эстетике литературные категории «заведомо подвижны» и неоднородны, что исторически присуще эволюционным процессам в искусстве, по словам С. С. Аверинцева, «характер каждой такой системы обусловлен в конечном счете литературным самосознанием эпохи» [Аверинцев 1994: 3]. Критерии в литературе существуют, и они необходимы для выявления, как заметил С. Лем, «признаков ценности литературного произведения» [Лем 2000: 311], которые проявляются в структурных и эстетических особенностях поэтики писателя.

Следует принять во внимание точку зрения Г. Левинтона, по замечанию которого художественный текст В. В. Набокова необходимо видеть как «единую структуру» [Левинтон 1997: 305], в которой игра выступает не как частный случай поэтики, а своего рода канон иррациональной эстетики модернизма и постмодернизма, деконструирующий рациональные оппозиции смыслов, снимая противоречия между понятиями реальное-воображаемое, смех-ужас, прекрасное-безобразное, разумное-безумное и т.п. Г. Левинтон предлагает творческий подход к характеристике литературной игры, «отталкиваясь не от приема, а от текста» как единой системы, что позволило бы «искать способы описать и те фрагменты, которые не удастся описать в терминах приемов» [там же: 305].

Игровой текст обладает особыми структурными характеристиками, начиная от внутренней организации произведения и заканчивая литературными приемами, что позволяет говорить об авторских правилах, на поэтических принципах которых формируется закрытая творческая система: «На самом абстрактном уровне игры – это искусственные построения; их ход управляется правилами, которые существуют внутри игры (и, в сущности, и есть игра) и которые не имеют обязательной связи с внешним миром. Они – герметичные миры. Изучение художественных произведений Набокова показывает, что его романские игры и головоломки управляются правилами» [Джонсон 2011]. В многочисленных исследованиях разных лет отдельные элементы игровой поэтики В. В. Набокова выделялись и изучались вне их взаимосвязи с творческой системой писателя. Однако на сегодняшний день не существует систематической классификации приемов литературной игры, структурирующих прозу писателя. По замечанию А. М. Люксембурга, «не проанализирована в полной мере специфика игровой поэтики набоковских текстов в контексте той общей тенденции к превалированию игрового начала, которое характерно для модернистской и постмодернистской литературы XX века» [Люксембург 1999].

Приемы литературной игры структурируют и раскрывают внутреннюю форму художественного текста, что «необходимо для выявления и анализа данного его аспекта» [Люксембург 2006]. Предлагаемая классификация,

состоящая из 11 пунктов, основана на теориях модернистского и постмодернистского искусства. Эта классификация не может претендовать на окончательность и предполагает дополнения и вариации аспектов игры в поэтике творчества В. В. Набокова, формируя представления о культуре как совокупности художественных кодов и дискурсов.

Приемы литературной игры в творческой системе В. В. Набокова:

1. Мифологизирование процесса творчества. Мифологическое сознание укрепило свои позиции в искусстве, когда неклассические течения начали вытеснять детерминистский реализм, в первую очередь символизм и модернизм с их иррациональной эстетикой и трансцендентально-мистическим объяснением мира и человека. Миф становится игрой, когда он превращается в литературу, освобожденную от влияния примитивного сознания. Культурное и цивилизованное сознание XX века мифологизируется так же, как и древнее, более того, миф становится целью художественного творчества, трансформируясь в вымышленный авторский текст, заменяющий восприятие действительности как объективной реальности. Принцип мифологизации направлен на выявление специфики художественного процесса XX века, провозглашая господство культурного и исторического бессознательного как выпад против рационализма и осуществление деконструкции эпистемы с ее тяготением к структурности и авторитетам. На доминирование мифологического сознания в современном искусстве справедливо указывают Ю. М. Лотман и З. Г. Минц: «Специфично для многих произведений «неомифологического» искусства и то, что функцию мифов в них выполняют художественные тексты (преимущественно нарративного типа), а роль мифологем – цитаты и перефразировки из этих текстов» [Лотман, Минц, Мелетинский 1980: 224].

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. По верному замечанию О. Сконечной, В. В. Набоков выступил «в роли художника, не возвращающего, но обезвреживающего мифы» [Сконечная 2015: 57]. Отсюда двойное обоснование применения концепции неомифа к творчеству писателя. В постмодернистском искусстве миф отождествляется с языком, словом автора и выполняет функцию риторического обновления и деконструкции творческого процесса, осуществляя перекодировку культурных элементов, на основе которых формируется авторский «миф о мифе» как «рассказ о рассказе» [Маньковская 1994: 26]. Как авторский рассказ, неомиф существует только в границах художественного сознания писателя. Модернизм заменил детерминизм мифологизмом, который, как отмечает Е. Мелетинский, «становится инструментом повествовательного структурирования» [Мелетинский 2000: 129], подчиненного стилистическим приемам письма.

Миф в творческой системе В. В. Набокова трансформируется в сообщение, особый способ речевой коммуникации, получивший название «метаязыка» [Барт 1989: 79], предназначенного для описания творческого процесса, «чистой образности» [там же: 88], отделяясь от языка-объекта. Художественное сознание для В. В. Набоков является первичным, писатель создает литературный миф как метатекст, импровизируя в процессе создания произведения и тем самым проявляя индивидуальность творческой манеры автора. Если в модернизме миф еще являлся носителем сакральных смыслов, то в постмодернистской рецепции миф трансформируется в поэтический язык. В осмыслении новых функций мифа Р. Барт приходит к выводу, что в современной культуре миф лишается своей диалектической функции объяснения мира, подменяясь авторским фантастическим неомифом, он утрачивает свою подлинность, «лишает предмет, о котором он повествует, всякой историчности. История в мифе испаряется...» [Барт 1989: 121]. В постмодернизме, как считал Р. Барт в своих «Мифологиях», такой «миф ничего не скрывает и ничего не афиширует, он только деформирует; миф не есть ни ложь, ни искреннее признание, он есть искажение» [Барт 1989: 95] фактической реальности, воплощенной в метаязыке, поглощающая обычный

язык-объект с целью «натурализации» невидимых смыслов или даже их отсутствия. 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, он 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. Персонажи В. В. Набокова представлены не теми, кто они есть на самом деле, писатель сочиняет их жизни как фантастические мифы, «творит жизнь из ничего» [Набоков, 1997а. Т. 1, 498], создавая вторичные смыслы текста, предназначенные для разгадки, но не понимания.

Например, Ганин реконструирует миф о «вечном возвращении» в фантастические ассоциации памяти, для Лужина шахматная партия становится его собственным мифологическим архетипом. Мартын сочиняет свою жизнь как миф о героических подвигах, которые существуют только в его фантазиях. «Маленький человек» Смуров «возрождается» в своем творческом потенциале в мифической потусторонности после физической смерти. Цинциннат создает миф о своем гении, и в то же время это миф об отрубленной голове в фантастической гиперреальности Тамариных Садов и плахи одновременно. Мифология романа «Дар» представляет искусство как мистическое действие, предназначенное для избранных. В романах «Король, дама, валет» и «Отчаяние» В. В. Набоков создает миф об идеальном убийстве как произведении искусства. В «Камере обскура» реальной жизни противостоит симулятивный мир кино как более значимая эстетическая реальность и т.п. Идеальным же мифом-высказыванием является слово автора – интерпретатора процесса творчества. В. В. Набоков использует собственное творчество как мифологический архетип, утверждая вечность самого себя в качестве Творца искусства.

2. Прием театральности. Театральное мировосприятие Набокова вписывается в контекст эстетики модернизма, отражая исторический процесс изменений культурной жизни русского общества конца XIX – начала XX века. 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*). Заимствовав комическую сторону народного театра, а также европейской комедии дель арте, русская авангардная драматургия возродила в символистско-футуристической интерпретации европейские фарсовые жанры и образы итальянской средневековой комедии масок, испанской барочной пьесы, бродячих театров марионеток. Модернистский театр В. В. Набокова – это прежде всего искушение игрой, смена масок персонажами в поисках собственного «я» как эстетического 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. Набокову оказалась близка амбивалентно-ироническая позиция А. А. Блока, применившего принцип условного театра и увидевшего, что в театрализации жизни заключена «двусмысленность мира, открывающаяся этой расколотой душе» лицедея-пересмешника [Коптелова 2018: 109]. В представлении В. В. Набокова «Балаганчик» А. А. Блока «точнее всего передает атмосферу того театра, от которого автор-детерминист “убегает стремительно” [Набоков 2008]. Как и у А. А. Блока, соединяющего трагическое и комическое, в произведениях В. В. Набокова «ироническое мирозерцание вызвало к жизни, в частности, сквозную тему “маски”» [Коптелова 2018: 108], скрывающую истинное лицо человека, который не хочет жить в реальном мире.

В эпоху становления модернистского театра известность приобрели комические театры Н. Н. Евреинова «Веселый театр для пожилых людей» (1909 – 1910), «Кривое зеркало» (1907), чье становление проходило на глазах писателя. В набоковском театре реализуется принцип дионисийской игры, нацеленной на

преодоление инстинкта жизни и восприятия бытия сквозь призму игровой эстетики. Театрализация творчества у В. В. Набокова связана с принципом карнавальности, сочетая комедию, трагедию, иронию, ужасное и смешное, передавая абсурдность мира. Писатель не акцентирует внимание на народной смеховой культуре, как М. М. Бахтин, в набоковском карнавале человек утрачивает свое природное естество и действует как марионетка, созданная автором, кукла в иллюзорной, театральной реальности, «в которой манипуляция не будет ощущаться» [Рюмина 2010: 286]. Карнавал В. В. Набокова – это тот же «мир наизнанку», в котором у человека часто есть «пародирующий двойник», выступающий в роли маски-двойника самого себя.

В своих театральных экспериментах, как и в романах, В. В. Набоков выступает режиссером своих фантастических метатекстов. Следует учитывать, что драматургия В. В. Набокова послужила для писателя своеобразным «пред-искусством», основанием для его романного творчества. В своем исследовании А. А. Долинин верно заметит, что «в условных сюжетах драм Набоков нащупывает некоторые ситуации своих будущих романов» [Долинин 2000: 35]. Драматизацию романа как прием набоковской поэтики отметил А. Аппель, сказав, что «набоковские романы разрастаются театральными эффектами, превосходно подчеркивая его драматический дух» [Аппель 2000: 435].

Статьи писателя «Ремесло драматурга» и «Трагедия трагедий» развивают модернистскую концепцию театра, исходящую из иррациональных установок об искусстве как «магическом процессе», не привязанном к традициям реалистического театра. В. В. Набоков продвигает принцип «театрального инстинкта» [Евреинов 2002: 50], призывающего «не быть самим собой» [там же: 49] и перейти в стадию искусственности, актерства, чтобы выявить эстетическую сущность личности.

Подобно драматургам-модернистам, В. В. Набоков призывает отказаться от существующих классических шедевров, поскольку пришло время современной драматургии, которая не опирается ни на какие авторитеты. Как сказал французский театральный реформатор А. Арто в своем трактате «Театр

жестокости», «шедевры прошлого хороши для прошлого, они не пригодны для нас» [Арто 2000: 141]. Призывая не цепляться за «одряхлевшие правила» [Набоков 2008], В. В. Набоков также воспринимает классику с точки зрения модернистской иррациональности, психологизма и эстетизма, классифицируя пьесы Шекспира, «Король Лир» и «Гамлет», гоголевского «Ревизора», некоторые пьесы Ибсена, а также «Бувара и Пекюше» Флобера как роман-сон и как трагедии-сны. Психологическая сторона сновидения как реализация картин подсознания служит В. В. Набокову условием разрушения здравого смысла на пути к установке на господство творческого бессознательного. 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. Идея театра абсурда будет сформулирована позже постмодернистом Э. Ионеско: «...мир, жизнь до крайности необразны, противоречивы, необъяснимы тем же здравым смыслом или рационалистическими выкладками» [цит. по Дюшен 2001: 5]. Составляющая нарочито театральной, шокирующей жестокости в творчестве В. В. Набокова также играет важную роль и присутствует как фактор разрушения причинно-следственной модели произведения и утверждения состояния ужаса, пробуждающего страсти, кошмары, способствующего проявлению примитивных инстинктов страха и жестокости в сочетании с комическим видением событий.

По словам писателя, «невозможно провести четкую линию между трагическим и шутовским» [Набоков 2008]. В результате акт жестокости переводится в эстетическую игру, которая устраняет трагизм сюжета и выступает средством катарсического освобождения от переполняющих героев эмоций. Элементы жестокости у В. В. Набокова проявляются в симбиозном сочетании с комическим и выполняют эстетическую функцию, формируя специфический узор в эпатажном произведении, призванном шокировать своим безжизненным артистизмом.

Расширяя концепцию театрализации художественного процесса, В. В. Набоков, в духе концепции Н. Евреинова, считал, что театральный инстинкт

возвращает человека к его истинной природе, освобождая в нем Двойника-актера, скрывающегося в подсознании. Одновременно с А. Арто В. В. Набоков выдвигает идею крютического театра, задачей которого является освобождение инстинктов творческого подсознания, восходящих к древнему дионисизму. В таком свободном от условностей и правил театре искусственная игра актера отождествляется с естественными играми животных, демонстрируя симбиоз человеческого и животной мимикрии, показывая идентичность мимики человека и животных, в которой в равной степени проявляется способность воспроизводить все живое от природы. Эстетизированная жестокость как фактор артистического поведения героев присуща многим произведениям В. В. Набокова. Каждый его персонаж совершает определенный творческий акт жестокости, самоутверждаясь в инстинкте лицедейства.

В этой амбивалентности игры в симбиозе сочетаются кошмар и фарс, вводя читателя в состояние творческого катарсиса, высвобождающего эстетические страсти, помогая «очиститься» от действительности. В модернистском театре человек изображается таким образом, чтобы он «менее всего походил на человека» [Ортега-и-Гассет 2005: 237], и был бы чем-то средним между марионеткой и человеком, управляемым автором-кукловодом. Художественная стратегия модернистского театра ориентирована на эстетизацию и усиление стилизации, искусственности изображаемого. Задача художника-постановщика – делать странное, необычное, наоборот.

Характеризуя природу набоковского творчества, сын писателя, Дм. Набоков говорил: «Я отметил его пристрастие к превращению жизни в искусство... Подобно тому, как он изобретал “не противоречащих науке” бабочек и “новые деревья” (в Ардисе), он посредством комбинаций превращал жизнь в фантастическую, но правдоподобную реальность» [Набоков 2008]. Наряду с теоретиками модернистского театра В. В. Набоков утверждает наступление новой эпохи карнавальности, как скажет В. Э. Мейерхольд, «всегда, когда зритель вовлечен актером в страну вымысла слишком глубоко, актер стремится как можно скорее <...> напомнить зрителю, что то, что перед ним творится, только “игра”»

[там же: 161]. В поисках собственной идентичности герой модернистской литературы ощущает свою двойственность в мире абсурда, поэтому он меняет маски, играя разные роли, но в то же время состояние театральности выполняет катарсическую функцию освобождения неустойчивой психики от чувства одиночества и давления внешних обстоятельств. 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. Зеркальность и двойничество составляют в модернистской и постмодернистской рецепции симбиоз, нацеленный на утверждение инстинктивно-антагонистического прототипа и двойника в модернизме. Двойники у В. В. Набокова – это всегда искаженное зеркальное отражение реального облика человека. Набоковское зеркало, как заметил А. Аппель – «настоящий оптический прибор» [Аппель 2000: 428], увеличивающий все, что относится к искусству и уменьшающий то, что правдиво отражает реальность. В прямом зеркальном отражении реальность не искажается, представляя собой «повторение одно и того же, удвоение одного и того же, создание своего полного двойника» [Рюмина 2010: 291], транслируя достоверность изображаемого. Реальность – это материальный вещественный мир, не нуждающийся в доказательствах.

В современном искусстве понятие раздвоенности утратило древние формы и перешло в область подсознания, представляя архетип западной культуры, отражающий дуализм сознания. В психологическом плане двойственность восходит к конфликтности идеального (бессознательного) и рационального в человеке. К. Юнг называет влечение к игре иррациональной бессознательной деятельностью фантазии, которая вытесняет остальные функции подчинения и полностью овладевает личностью. Но в то же время происходит фрагментация личности, она становится нестабильной, как будто отражается в кривом зеркале, что «неизбежно ведет к низведению до того наивысших ценностей» [Юнг 2001] и означает, в представлении К. Юнга, катастрофу для традиционной культуры. По замечанию О. Ю. Суровой, «двойственность природы человека со времен Ницше

превращается в лазейку, через которую абсурд начинает проникать и вовнутрь человека, превращая его в такой же движущийся предмет, как надоедливые часы с кукушкой, стулья или автомобили» [Сулова 2001: 231]. Используя принцип зеркального отображения, который дает раздвоенное или даже фрагментированное представление, В. В. Набоков играет с пространствами реального и нереального, показывая, что материальное существование призрачно и зависит от игры воображения автора.

Прием двойничества органично влился в эстетику модернизма, а затем и постмодернизма, и двойники чаще всего находятся в антагонистических отношениях со своими зеркальными отражениями. А. Люксембург связывает технику двойственности с амбивалентностью, считая ее главной особенностью игровой поэтики В. В. Набокова, «под которой понимается заложенная в нем установка на двух- или поливариантное прочтение, при котором автор так манипулирует восприятием читателя, что тот нацелен на одновременное видение альтернативных возможностей прочтения и интерпретации как всего текста, так и отдельных его элементов» [Люксембург 1999]. Будучи следствием двойничества, амбивалентность проявляется на разных уровнях: «текста», «конкретной ситуации или эпизода», «конкретного предложения», но главное, на уровне персонажа [Люксембург 1999].

В неклассическом искусстве раздробленность личности утверждается как атрибут творческого процесса, обусловленного эстетической активностью подсознания в виде противоречия, разделяющего противоположные силы, помещенные в фантастическое пространство гиперреальности, фиксирующее внутреннее раздвоение образов. Набоковские герои-двойники как в количественном, так и в качественном выражении тождественны, поскольку их раздвоение или раздробление находится внутри них. Из контекста внутреннего двойничества выпадает только Герман из «Отчаяния», являясь внешним проявлением двойственности, да и то «мнимой», о чем В. В. Набоков заявит в интервью А. Аппелю [Набоков 1997а. Т.3, 612]. Ценность для эстетической

программы писателя заключается именно в фиксации перерождения человека в актерский персонаж, что фиксирует приоритет идеи абсолютизации искусства.

Набоковское зазеркалье – дихотомическая проекция кэрролловской концепции зеркала, дающего возможность увидеть все с обратной, ирреальной стороны, но отражения выявляются в минусе, искривляя пространство и образ, устраняя реалии бытия из сознания ради пребывания в фантастическом состоянии игры. Попадая в гиперреальное зазеркалье, набоковские герои перестают видеть реальность, становясь, как Алиса, невидимками для обыденного мира (например, Смуров). В игровом зазеркалье создаются эффекты подмены внешнего и внутреннего, пространство преобразуется в карнавальный «мир наизнанку», где можно играть в бесконечности воображаемого мира, но не жить как разумное существо.

А. В. Злочевская в своем исследовании «Парадоксы зазеркалья в романах Гессе, Набокова и Булгакова» (2008) заметит, что «искусство модернизма проявило исключительный интерес к феномену зеркальности и многообразным эффектам, им порождаемым» [Злочевская 2008: 203]. Набоковские художественные взгляды аналогичны уайльдовским принципам, согласно которым искусство не должно смыкаться с жизнью, оно лишь художественное «зеркало, отражающее того, кто в него смотрится, а вовсе не жизнь» [Уайльд 2004: 8]. Сквозь призму искусства В. В. Набоков смотрел на окружающий мир, создавая эстетическую мифологию зазеркалья, искажая реальность до неузнаваемости, чтобы творчески ее деконструировать и утвердить господство художественной иллюзии. Прием двойничества-зеркальности выполняет двойную функцию, отражая набоковский дуализм через специфику игры, разделяющей пространства на реальное и условное, по определению Ю. М. Лотмана – «антитезы живого/неживого..., одухотворенного/механического, мнимой жизни/жизни подлинной» [Лотман 1992: 380]. В данном случае следует говорить не о параллелизме инородных пространств, а об их противостоянии, своеобразной онтологической борьбе за превосходство ирреального мира над реальным.

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. Двойственность персонажей Набокова чаще всего выступает как форма эскапизма, бегства героя от реальности в миры, порожденные его воображением. Такими иллюзиями – видимостями реальности становятся Тамарины Сады в «Приглашении на казнь», шахматная гиперреальность в «Защите Лужина», воссозданный в ассоциациях несуществующий идеал в «Машеньке». Фантом творческой иллюзии в «Даре», сказочные миры, созданные воображением Мартына, жизнь после смерти в «Соглядатае», иллюзорный киномир в «Камере обскуре». Идеальное бытие, существующее по ту сторону реальности в воображении Марты и Франца как результат убийства Драйера. Самоутверждение Германа через убийство как стремление доказать подлинность иллюзии в созданном им творческом мире, выступающем антиподом пошлой действительности.

– Искривленное зеркальное отражение выполняет функцию карнавального перевертыша, искажая реальность и отображая «мир наизнанку» в его пародийной форме. «Природа двойника – зеркальная, иллюзорная», – по определению М. Рюминой [2010: 296], но не всегда распознается, так как имеет видимость подлинности. Однако зеркало не только искажает реальность, но и моделирует ее, создавая удвоенное художественное гиперпространство, отражая вместо оригиналов артистические копии людей, усиливая качество искусственности в сравнении с естеством. Играя с различными моделями двойничества, «автор-демиург ищет себя, – по словам С. З. Аграновича и И. В. Саморуковой, – но находит свое “я” лишь в моделях “артикуляции”, сливаясь с языковым пространством массовой литературы (детектив, мелодрама бульварного типа)» [Агранович, Саморукова 2001: 119]. Надеясь себя особыми качествами творца-демиурга, возвышающегося над своими героями, автор сочетает в себе как субъект (обычного человека), так и объект (Творца), создавая ситуацию собственной двойственности. Возрождается «архаическая близость и даже

единство демиурга и трикстера, в какой-то мере “вспоминая” и о суперархаическом близнецном тождестве» [там же], в рамках которого художник становится парадоксальным или даже сверхчеловеком, разрушающим повседневный мир, чтобы создать свое собственное творческое пространство.

– Двойничество у В.В.Набокова также является психологической категорией, характеризующей постмодернистскую множественность и фрагментарность. В психоанализе стадия зеркальности проявляется в болезненном отчуждении индивида от самого себя, разделении внешнего и внутреннего, а отчужденный другой присутствует как прототип идеала, образец, находящийся по ту сторону реальности, в эстетическом зазеркалье. Двойничество (зеркальность) утверждает отсутствие барьера между разумом и безумием, реальностью и инаковостью, выражая бессознательное через язык, голос Другого, в котором проявляется творческий принцип героя. В каждом герое В. В. Набокова живет его зеркальный двойник, и его вторая, отраженная сущность оказывается выше и значительнее подлинной, поскольку именно в ней содержится творческое начало.

Двойники В. В. Набокова существуют не для того, чтобы видеть себя со стороны, а служат показателем искажения, имитации человека, замены его видимостью, симуляцией оригинала. Все формы двойничества у В. В. Набокова, как на уровне движения сюжета, удвоения произведений (внутри текста), так и на уровне персонажей, становятся предвестниками выхода героев в идеальный мир творческой игры (эстетическое зазеркалье), на фоне которого реальность воспринимается как уродливое отражение в кривом зеркале. В результате человек в неклассическом искусстве, стоя перед зеркалом, самоопределился с двойником-симулякром, что станет началом энтропии.

4. Метаязык как словесная игра. Писатель считал, что все великие достижения литературы базируются на «феноменах языка, а не идей» [Набоков 1997а. Т. 1, 511], поэтому если «читателя интересуют “идеи”, “факты”, “тенденции”, великим писателям (например, Гоголю) «нечего вам сказать» [там же: 510]. Классическим стало определение метаязыка, данное Р. Бартом в его работе «Литература и метаязык», где он разграничивает «язык-объект» и

«метаязык», говоря, что «язык-объект – это сам предмет логического исследования», а «метаязык – тот неизбежно искусственный язык, на котором такое исследование ведется» [Барт 1989: 131]. Метаязык в художественном произведении – это сверхязык автора, раскрывающий степень его эстетического потенциала, показатель использования всех возможностей языка для проявления творческой индивидуальности, выступая антиподом нормативности. Именно через поэтический язык автор видит возможности для своего самовыражения. Эпоха неклассического искусства пришла к пониманию независимости языка по отношению ко всем остальным элементам художественной структуры. Подобно тому, как игра имеет ценность сама по себе, так и язык в игровом тексте замкнут в самой структуре и не выходит за ее пределы, сохраняясь как художественный строительный материал произведения, нейтральный по отношению к идеологиям, литературным клише, историческим связям и т.д. В данном случае игра с языком является вспомогательным, «машинным» способом игрового структурирования произведения, служащим эстетической парадигме игры как основе творческого стиля писателя. 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 неклассической литературе особое значение имеет метаязык – предмет, независимый по отношению ко всем другим формам языка, порожденным естественным ходом истории. В. В. Набоков, как и другие представители новаторского творчества, стремился разрушить обычный, знакомый язык, служащий как повседневной, так и художественной речи. О. Михайлов отмечает, что «проблема Набокова – это прежде всего проблема языка. Языка, оторванного от жизни и пытающегося колдовским усилием эту жизнь заместить» [Михайлов 1988]. Художественное письмо становится таким же участником идей автора, как и другие персонажи. Игра была задумана не только для того, чтобы украсить

текст и вывести его из-под власти историчности и идеологизированного понимания, но и для того, чтобы помочь выйти из состояния энтропии и разочарования от мысли, что современная история – это собрание оживших ужасов, преодолеть которые можно только с помощью искусства, отчужденного от жизни. Как считают исследователи, например, Г. Ф. Рахимкулова, значение понятия языковая игра следует трактовать «как совокупность игровых манипуляций с языком – его лексическими, грамматическими и фонетическими ресурсами, цель которых – получение “квалифицированным” (посвященным) читателем-эрудитом эстетического удовлетворения от построенного на игровых взаимоотношениях с ним текста» [Рахимкулова 2004].

Языковая игра дополняет значения, шифрует и объединяет, пробуждает ассоциации читателя, тем самым демонстрируя амбивалентную природу письма. В то же время невозможно отличить, что истинно, а что ложно, так как реальный смысл скрыт и зависит от интерпретации, умения читать «между строк». Язык в произведениях В. В. Набокова превращается в ассоциативный способ общения автора с читателем и средство художественного самовыражения, проявляющееся в словесной виртуозности, «напоминая о необходимости не допускать во фразах никаких формул и клише», избегая при этом, как заметит Джин Белл, «исторического и интеллектуального контекста» [Bell 2000: 517]. Языковой плюрализм, порожденный неклассическим искусством, привел к неразличимости высокого и низкого стилей, сближению со словесной клоунадой.

Как считал В. В. Набоков, «выдающееся художественное достоинство целого (произведения) зависит (как и во всяком шедевре) не от того, что сказано, а от того, как это сказано, от блистательного сочетания маловыразительных частных» [Набоков 1997а. Т. 1, 444]. В модернизме, как и позже в постмодернизме, ценились игры с языком, содержащие глобальные эстетические модификации, наиболее значимой из которых была возможность игры с внутренними механизмами языка для раскрытия чисто художественного потенциала. Метаязык творчества Набокова восходит к эстетическим исследованиям формалистов, в частности, к теории В. Б. Шкловского, который

призывает отойти от традиционного понимания художественного языка и образности и вывести слово из автоматизма восприятия. По мнению В. Б. Шкловского, слово – это вещь, но понимаемая как ассоциация, авторское «видение» реального предмета, преобразованного художественной фантазией автора [Шкловский 1990], поэтому его необходимо модифицировать, чтобы раскрыть его эстетический потенциал.

Важным лингвистическим приемом игры В. В. Набокова является метафора в ее различных проявлениях, пробуждающая внутреннюю, скрытую силу языка, устраняющая прямое значение слова: «Я победоносно смешиваю метафоры, потому что именно к этому они и стремятся, когда отдаются ходу тайных взаимосвязей – что, с писательской точки зрения, есть первый положительный результат победы над здравым смыслом» [Набоков 1998в: 467]. В. В. Набоков обосновал стилевые приемы игровым отношением к слову, которое теряет свою однозначную смысловую устойчивость, выходит из сферы логического сознания, превращаясь в элемент игровой структуры, в свою очередь деконструируя текст. Как заметит Б. Леннkvист, в искусстве XX века происходит отторжение «правильного» литературного языка и наступает время «понимания языка как игры в куклы; в ней из тряпочек звука сшиты куклы для всех вещей мира. Люди, говорящие на одном языке, – участники этой игры. Для людей, говорящих на другом языке, такие звуковые куклы – просто собрание звуковых тряпочек. Итак, слово – *звуковая кукла, словарь – собрание игрушек*» [Леннkvист 1999]. Оценивая особенности стиля В. В. Набокова, В. Ходасевич сравнит его с «фокусником, который, поразив зрителя, тут же показывает лабораторию своих чудес» [Ходасевич 2000а: 222]. В этом и заключается сущность игровой поэтики писателя, «ключ ко всему Сирину»: «показать, как живут и работают приемы» [там же: 222] в структуре текста, выводя вперед языковую игру, побеждающую прямой смысл.

Предвосхищая концепцию Р. Барта о нулевой степени письма, не причастного ни к истории, ни к классовым расколам в обществе, В. В. Набоков был нацелен на создание не функционального, а счастливого своей оппозицией к

логически адекватным литературным формам идеального языка, предназначенного для искусства. Именно в словесных играх и воплотятся мечты писателя о господстве некоего абсолютного художественного языка, который должен подменить собой обыденную, повседневную речь. По верному замечанию Ю. Кристевой, «тот, кто произносит слово, его же и производит; сказать и произвести отождествляются поверх всяких различий между ними» [Кристева 2004: 550].

К В. В. Набокову применима также дерридианская трактовка языка как игры обезличенными знаками, выводящими текст за пределы адекватного понимания. По признанию писателя, ему «нравится ставить слова в глупое положение, сочетать их шутовской свадьбой каламбура, выворачивать наизнанку, заставить их врасплох [Набоков 1990. Т.3, 360], с целью сломать классическое письмо и очистить творческое бессознательное от социолектов и логических смыслов. Стилистические коды творчества В. В. Набокова базируются на выраженном через язык поэтическом знании об окружающем мире, включая знание о существовании собственного «Я», отождествленного с Творцом.

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, варьировать сочетания слов таким образом, чтобы создать художественное пространство искусственности текста, за пределами которого нет ничего иного, кроме того, что сочинил автор. Метаязык писателя эклектичен, открыт для взаимодействия с другими языками, размывая бинаризм значений и порождая творческий хаосмос художественного многообразия языковых образований. Особое художественное видение и есть цель творца, создателя искусственных слов, того «узора, который тешит до поры и нас – и тех, кто в ту игру играет» [Набоков 1997а. Т.3, 334], как скажет В. В. Набоков в «Бледном пламени». За этими эффектными, зовущими в неизвестную даль словами-сиренами и ассоциациями кроется «страсть переводить все в слова», играть сложными словесными узорами, выявить внутренний,

непостижимый здравым смыслом, художественный потенциал языка как его новое измерение, которое можно назвать индивидуальным стилем. Значимо то, что В. В. Набоков относился к языку, как к живому существу, сохранение которого писатель считал своей главной задачей в условиях эмиграции: «А я молюсь о нашем дивьем диве, / о русской речи, плавной, как по ниве / движение ветра...» [Набоков 1999в: 154].

Метаязык формирует индивидуальный художественный код писателя, так создается, по замечанию К. Э. Штайна, «код автора, имплицированный или эксплицированный в текстах о художественных текстах» [Штайн 1999: 13], а также код интерпретации (читатель) с множеством смыслов, требующий сотрудничества с читателем. По верному замечанию Е. Н. Лучинской, «в постмодернистском художественном тексте выявляются две взаимосвязанные проблемы: языкового характера личности и повествовательного модуса оформления жизненного опыта» [Лучинская 2012: 66], что предотвращало одномерное восприятие художественного произведения. 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. Интертекстуальность перерастает в интермедийность, что нередко позволяет исследователям творчества В. В. Набокова рассматривать прием интертекстуальности как единственную художественную стратегию писателя (В. В. Шадурский, П. Тамми, Г. Левинтон, А. В. Злочевская, Н. Букс, М. Н. Липовецкий и др.).

А. Люксембург увидел в интертекстуальности важный аспект творчества В. В. Набокова, формирующий многоплановую «аллюзивно-пародийную» игровую систему писателя, ориентированную на «читателя-эрудита», которому «приходится напряженно искать культурологические и литературные отсылки и аналогии, объекты пародии и заимствования, и сам этот поиск оказывается подчас более значимым, чем даже весьма насыщенная событиями внешняя фабула»

[Люксембург 1999]. Опираясь на собственную рефлексию в стремлении к самовыражению, писатель соотносит свое творчество с другими художественными кодами и литературными практиками, специально создавая эффект искусственности текста при помощи интертекстуального цитирования. Постмодернист Р. Барт отказывает всякому тексту в самостоятельности происхождения, считая, что «всякий текст есть между-текст по отношению к какому-то другому тексту, но эту интертекстуальность не следует понимать так, что у текста есть какое-то происхождение...» [Барт 1989: 418]. Критика неоднократно отмечала дар переимчивости В. В. Набокова, его «имитаторские способности» [Иванов 2000: 180], выдающие большую самоуверенность писателя.

Интертекстуальность рассматривается как модернистский прием, который позже перешел в художественную практику постмодернизма, преследуя те же задачи усиления искусственности текста. Интертекстуальность изменяет природу текста и переводит его в семиотическое пространство образов-знаков, составляющих цитатно-смысловую мозаику «многосоставной семиологической системы», как трактует это свойство поэтики Ю. Кристева [Кристева 2000: 430]. 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. О вторичности интертекстуальных заимствований в постмодернистском тексте отрицательно высказывается А. М. Пятигорский в своей лекции «О постмодернизме и философской обезьяне», считая, что, цитируя другие тексты, писатель лишается самостоятельности и не принадлежит самому себе, у него «больше нет истории, что она – история другого и вот теперь заслушайте мою нынешнюю историю человека без истории», чего невозможно было для эллинов эпохи Аристотеля и Сократа, где «я – это я, а другой – другой» [Пятигорский].

Увлечение В. В. Набоковым часто начиналось с пристальных поисков остроумных «ключей» к интертекстуальным аллюзиям писателя. А. А. Долинин замечает, что для поэтики В. В. Набокова интертекстуальность была одним из

ключевых приемов структурирования текста. Например, исследователь отмечает, что Набоков «без Гугла и прочих поисковых систем... выявил более сотни важнейших подтекстов романа у Эдгара По, Проспера Мериме, Джеймса Джойса, Роберта Браунинга, Артюра Рембо, Мориса Метерлинка, Пушкина и других поэтов и прозаиков общим числом, по составленному им списку, шестьдесят три, от *Alcott, Louisa Mary* до *Virgil*» [Долинин 2014].

Финский исследователь Пекка Тамми связывает интертекстуальность со структурными особенностями произведений В. В. Набокова, называя ее «полигенетичностью», в создании которой участвует множество источников [Тамми 1997: 508]. Рассматривая интертекстуальность как генетическое свойство произведений В. В. Набокова, П. Тамми фактически относит подобный прием к наследственной особенности модернизма, называя вставные тексты в произведениях писателя «подтекстами», определяющими «те стратегии, которыми писатель мог пользоваться в игре с читательским культурным сознанием» [там же: 510]. Но нельзя полностью согласиться с исследователем, что «между вовлеченными в первичный текст источниками существуют прямые генетические или причинные связи» [там же: 516]. В. В. Набоков не относится к писателям-библиотекарям, для которых культурные коды явились бы источником наследования художественных ценностей и их преемственности. Скорее уместно будет говорить о генетических закономерностях изменчивости, искажении наследственности, обусловленных интертекстуальностью. Интертекстуальное измерение способствует расширению межтекстового пространства в линейном направлении, но не в глубину, так как более важной в данном случае становится функция поисков новых смыслов.

Произведение вовлекается в множественное прочтение и толкование, превращаясь в совокупность интертекстов, сочетающихся в произвольных комбинациях, «чтобы читатель постоянно искал границы между ними, пытаясь разгадать “персидский узор” этой мультитекстовой мозаики и взаимосвязь между борющимися за его внимание повествованиями и повествователями» [Люксембург 1999]. Благодаря интертекстуальности каждый набоковский текст

демонстрирует новый тип эстетических связей, названный французскими постструктуралистами Ж. Делезом и Ф. Гваттари ризомой, книгой-корневищем с множеством смысловых разветвлений, усложняющих читательское восприятие и усиливающих игровой ресурс произведения (побуждение к игре) посредством иронического цитирования. Интертекстуальность размывает центр структуры, придавая тексту ризомное разветвление сюжетных линий, спутанность смыслов, неопределенность образов, многомерность художественных реальностей и т.п.

Ризома, обусловленная принципом множественности, делает произведение асимметричным, антииерархическим, бессистемным, напоминая сборку машины из сломанных (нелогичных, фантастических) частей, отвергающих жесткую рациональную модель текста. Смысловые коды в текстах В. В. Набокова разветвляются и переплетаются, как ветви корневых нитей, напоминая «движущихся марионеток», что делает работу похожей на актерскую игру: «...множественность обитает в личности актера, проецирующего эту множественность в текст» [Делез, Гваттари 2010: 14]. Происходит, по определению постмодернистов Ж. Делеза и Ф. Гваттари, «сборка», «пересечение измерений в множестве» [там же: 14]: «Книга – это такая сборка, и, как таковая, она ни к чему не приписана» [там же: 7], что выводит художественный текст на уровень игры-нонсенса, не связанной с необходимостью отображать действительность, «ибо все дело в выдумке», – будет говорить писатель [Набоков 1998в: 28]. Писатель преднамеренно вводит интертекстуальные аллюзии, чтобы подчеркнуть взаимодействие своих замыслов с текстом-адресатом и показать тем самым литературную сопроводительность произведения образами, сюжетами различных произведений, что лишает его генетической оси и единого корня (центра), усиливая иллюзорность или пародийное содержание изображаемого. Можно сказать, что каждый набоковский текст «вбирает в себя другой текст и является репликой в его сторону» [Кристева 2000: 432], порождая метароманную структуру (или полифоничную по Бахтину), основанную на интертекстуальности как «межтекстовом диалоге» [там же: 435] автора, читателя и используемого им текста. Интертекстуальность, по словам И. С. Скоропановой, базируется на

использовании достижений «культурной памяти человечества, включая маргинальные ее области», способствуя выведению литературы «из состояния пассивности» [Скоропанова 2001: 25]. Специфика использования интертекстов заключается в том, что в постмодернистском направлении В. В. Набоков не испытывает пафоса по отношению к предшествующей традиции, видя в заимствованиях лишь структурный материал для своих метатекстов.

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: «Такое построение, – по замечанию Ю. М. Лотмана, – обостряет момент игры в тексте: с позиции другого способа кодирования, текст приобретает черты повышенной условности, подчеркивается его игровой характер: иронический, пародийный, театрализованный смысл и т.д.» [Лотман 1992: 156]. Интермедиальность особым образом организует структуру текста и основана на широком использовании различных видов искусств (живопись, музыка, театр, кино и т.д.), что приводит к дополнительному кодированию всего произведения на смысловом уровне. В художественном воображении произведение любого вида искусства воспринимается как текст. Интермедиальность обеспечивает игру художественными кодами, преследуя главную цель – воссоздание художественного текста творческими объединениями автора и читателя. В. В. Набоков скрещивает разные виды искусства, создавая тем самым свою собственную гибридную творческую систему, в которой поэтический язык становится наиболее зримым (живописным) и осязаемым в обнаженном виде. Перенос визуальных элементов в словесную ткань текста порождает специфический художественный эффект, а именно возникают смысловые ассоциации, побуждающие читателя разгадывать содержащиеся в них авторские загадки. Интермедиальность корректирует текст цитатами из других видов творчества, делая его более мобильным и трудным для восприятия.

Писатель сравнивал свою творческую лабораторию с «мастерской художника», в которой он изобретает свои творения, осуществляя симбиозное слияние литературы с живописными картинами, киносценариями, цирковым представлением, театром, музыкой. Формируется мозаичная интермедialная структура произведения, делающая его более объемным, многомерным, что также включает в себя шарады набоковского типа, загадки с витиеватыми рисунками ризомы. Разветвленные сюжетные нити текста формируют узорную художественную ткань произведения, игру фантастических, запутанно переплетающихся множественных ответвлений от разных видов искусств. Интермедialность порождает игру интерпретаций и генерирует бесконечные смыслы, а на вербальном уровне демонстрирует особое полихудожественное пространство и специфический метаязык произведения.

7. Игровой характер взаимоотношений автора/читателя/героя.

Проблема авторского присутствия в набоковских произведениях в разное время рассматривалась многими исследователями, такими, как Г. Шапиро, А. А. Долинин, Б. Бойд, Н. А. Анастасьев, А. М. Зверев, Г. Ф. Рахимкулова, Д. Голыинко-Вольфсон, С. С. Давыдов, Г. Л. Хасин и др. В произведениях В. В. Набокова автор функционирует в трех вариантах:

- а) Как творческий «конкурента Всемогущего» [Набоков 1997а. Т.3, 575]. Писатель берет на себя функции Демиурга.
- б) В. В. Набоков выступает в роли *Magister Ludi*. Писатель утверждал свое всемогущество в созданном им мире: «я в этом частном мире – абсолютный диктатор», устанавливающий правила творческой игры, где «каждый персонаж следует тем путем, который я для него навоображал» [Набоков 1997а. Т.3, 596].
- в) Авторской маски, позволяющей писателю выявлять себя как *homo ludens* через героя-трикстера.

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. Художник в представлении

В. В. Набокова, должен «создать мир, соответствующий манере мастера, насыщенный тонами, которые нашел он сам!» [Набоков 1997а. Т. 2, 397]. В. В. Набоков подчеркивал, что ведет творческую игру с «благодарным читателем, или – что одно и то же – художником» и пишет для «художников-соучастников и соучеников» [Набоков 1997а. Т.3, 584]. Процесс чтения представляет собой игру читателя с текстом, над которым возвышается автор-творец, присутствующий в тексте невидимо, но осязаемо, о чем высказывается писатель: «Раз художник использовал воображение при создании книги, то и ее читатель должен пустить в ход свое» [Набоков 1998в: 26]. 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.

В понимании писателя, «хороший читатель, читатель отборный, соучаствующий и созидающий, – это перечитыватель» [Набоков 1998в: 25], находящий новые смыслы в многоуровневом тексте, что делает читателя не только интеллектуалом, но и формирует его эстетические вкусы, побуждая к активной интерпретации. Перечитывание в трактовке В. В. Набокова, это и есть игра с текстом, его новые трактовки, поиски смыслов с непредсказуемым результатом. Автор вступает в диалог с читателем, делая его реципиентом своих текстов; по верному замечанию А. В. Кузнецовой, «историческая, групповая, индивидуальная определенность читателя определяет изменчивость смыслов, манифестированных в художественном дискурсе» [Кузнецова 2017: 158].

Вводя читателя в творческий процесс, В. В. Набоков предопределил парадигму постмодернистского искусства, ориентированного не только на интеллектуального, но и массового зрителя. В создавшейся ситуации не происходит, как считают некоторые исследователи (Г. Шапиро, С. С. Давыдов и др.), отождествления внутреннего мира героя и читателя миру его создателя. Напротив, по замечанию М. Медарич, «автор занимает позицию превосходства – он навязывает правила игры и в начале является единственным игроком, знающим правила, но и читателю предоставляет шанс на совместное наслаждение

игрой» [Медарич 1997: 455]. Литературная позиция читателя как перечитывателя не самостоятельна и формируется под давлением автора, который и является истинным Творцом-сопроводителем всех участников творческого процесса. С другой стороны, читатель, будучи реципиентом автора, «становится не только потребителем художественного «продукта», но и участвует в его создании и функционировании» [Кузнецова 2017: 158].

Писатель превращает жизнь человека в художественный процесс, создавая персонажей, похожих на него самого, но не подобных себе героев (Ганин, Лужин, Федор, Мартын, Смуров, Герман, Горн, Кречмар и др.). В модернистской эстетике создается новый тип личности. Как правило, это индивидуалист, асоциальная личность и в то же время марионетка или маска автора, существующая вне времени и истории. Актуализируется вопрос о соотношении индивидуального сознания и бессознательного начала, устранившего сознание личностное, поскольку оно подчинено воле автора. Набоков вводит читателя в художественный обман, побуждая его верить в тождество автора и персонажа. «Назвать рассказ правдивым, – уверен В. В. Набоков, – значит оскорбить и искусство, и правду. Всякий большой писатель – большой обманщик» [Набоков 1998в: 28]. Известно, что В. В. Набоков призывал читателя не «отождествлять себя с персонажем книги» [там же: 26], поскольку может нарушиться игровая двуплановость противостояния реального и вымышленного. Читатель должен быть Другим по отношению к персонажу, воспринимать его как актера и не сопереживать, «оставаться в стороне, находя удовольствие в самой этой отстраненности, и оттуда с наслаждением... созерцать глубинную ткань шедевра» [там же: 27], чья ценность определяется непричастностью к реальным источникам. 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. Авторская маска, по словам И. П. Ильина, «служит камертоном, который настраивает и организует реакцию имплицитного читателя»

[Ильин 2001: 8], создавая определенный вид литературной коммуникации. Скрываясь под маской, В. В. Набоков обманывает и запутывает читателя, происходит смешение масок, все персонажи вместе с автором играют с читателем, вводят их в обман и иллюзию, создавая троичную систему участников зрелища, облекая повествование в игровую форму, о чем В. В. Набоков скажет в американском романе «Подлинная жизнь Себастьяна Найта»: «... остерегайся и честнейшего из посредников. Помни, все, рассказанное о тебе, в действительности трояко: скроено рассказчиком, перекроено слушателем и скрыто от обоих мертвым героем рассказа» [Набоков 1997а. Т. 1, 66]. При моделировании субъектно-объектной структуры текста автор не совпадает ни с одним из своих персонажей, иначе он не смог бы претендовать на статус Творца.

В. В. Набоков представляет свое творчество увеличительным зеркалом, в котором он видит самого себя, собственное гипертрофированное alter Ego, выступая в маске гения: «... я ношу маску, я всегда под маской...» [Набоков 1990. Т. 2, 340], – признается набоковский герой-маска в «Соглядатае». В своем психоанализе К. Юнг утверждал, что в сознании человека может существовать несколько личин, с помощью которых он «обманывает других, а часто самого себя» [Юнг 2001]. К. Юнг называет человека с расщепленным характером маской (Persona), сопоставляя его с «маской древнего актера». То есть, человек, по К. Юнгу, на протяжении всей жизни играет определенную роль, зная, что выбранная им маска «соответствует, с одной стороны, его собственным намерениям, с другой – притязаниям и мнениям его среды» [там же].

Концепция К. Юнга раскрыла способность человека играть как психологическую установку, которая использовалась как модернистами, так и постмодернистами для придания тексту большей искусственности. Набоковская маска подчеркивает актерскую природу человека и вытесняет его естество, «за маской часто оказывается страшная пустота, “Ничто”» – скажет М. М. Бахтин [Бахтин 1990]. Представляясь в произведении через маску героя, В. В. Набоков прежде всего презентует самого себя в разных личинах, «единого лика автора нет, он разбросан или есть условная личина» [Бахтин 1979: 22]. Являясь образным

воплощением игры, маска провозглашает господство воображения и фантастического понимания жизни, что было свойственно еще архаическим формам культуры. Как заметит О. М. Фрейденберг, «снимая с лица сюжетного героя маску, мы держим в своих руках воображаемый мир» [Фрейденберг 1997: 299], а истинный ускользает от восприятия, превращаясь в безжизненный фантом. В. В. Набоков часто выступает в разных ролях, проявляя себя и как автор, и как актер-персонаж, стирая границы между жизненностью и театральностью. Писатель довел идею игрового принципа до своего апогея, всем своим творчеством показав, что литература – это игровое шоу, в котором участвуют три стороны – актер (герой), автор и публика (читатель). 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). Во французском структурализме такой прием моделирования текста, когда невозможно отделить реальное от фантастического, ввел Ж. Женнет, назвав его «металепсисом» [Женнет 1998: 244].

В своей книге «Другие берега» В. В. Набоков утверждает, что между автором и читателем всегда происходит невидимая игра. Писатель говорит, что «в произведениях писательского искусства настоящая борьба ведется не между героями романа, а между романистом и читателями» [Набоков 1990. Т.4, 290], когда автор сам автор творчески руководит игрой, ставя перед партнерами задачи. Как абсолютный Творец своих произведений, писатель требует поиска не рациональных, а «иллюзорных решений», «ложных следов и других подвохов. Задача писателя – ввести читателя в заблуждение и «поддельной нитью лже-Ариадны опутать вошедшего в лабиринт» [там же: 290] творческого обмана. В своем творчестве В. В. Набоков представляет самого себя, демонстрируя свой нарциссизм и авторский диктат. Писатель помещает в свои произведения

бесконечное количество собственных двойников, прибегая к «разнообразному и изощренному автокодированию» [Шапиро 1999: 30], стремясь невидимо присутствовать в тексте в качестве его творца. По признанию В. В. Набокова, его «зачаровывали пророческие даты» [Набоков 1997а. Т.3, 602], выбираемые им из известных ему произведений.

Автор кодирует каждый текст по-своему, демонстрируя невидимое присутствие в произведении, используя цифры и даты, которые, по его мнению, имеют магическое значение (как правило, это дни рождения А. С. Пушкина, У. Шекспира, Н. В. Гоголя и собственно автора), исторические события, анаграммы (Ван Бок, Вивиан Дамор-Блок, Омир ван Балдиков и др.). Использует хроместезию (соответствие цвета буквам имени), иконичность алфавита (использование первых букв имен персонажей или других слов, чтобы показать присутствие автора). Представленные виды автокодирования не вступают в противоречие с «божественным» присутствием автора и его функцией *Magister ludi*, что позволяет говорить о симбиозном взаимодействии позиции «жреца и клоуна». В. В. Набокову присуще самообожествление, он видел себя языческим веселым «божком, волшебником с птичьей головой, в изумрудных перчатках, в чулках, из лазурных чешуй» [Набоков 1999в: 218]. Писатель, без сомнения, самым значительным считает собственный образ, видя в зеркале своего искусства свой же богоподобный лик.

8. Одним из основных игровых приемов в произведениях В. В. Набокова является использование **имагинации (аффективное воображение)** как проявления авторского подсознания, которое поощряет эстетическую игру, когда реалистичность и последовательность описываемых событий не являются целью произведения. Концепция имагинативного абсолюта, сформулированная Я.Е.Голосовкером, применима к творчеству Набокова: «Воображение, Имагинация, и есть тот дух, который спасает культуру от вакуума мира и дает ей одухотворенность» [Голосовкер 1987: 117]. Высшей реальностью в творческой философии В.В. Набокова является вымысел, отождествляемый с творческим инстинктом, который существует независимо от материального мира, то есть,

«имагинативная реальность для нас реальнее любой реальности вещной» [Голосовкер 1987: 118]. Прием имагинации действует как способ воссоздания воспоминаний с помощью интуитивного воображения, основанного на фантастических представлениях о реальности: «Воображение – это форма памяти. Воображение зависит от ассоциативной силы, а ассоциации питаются и подсказываются памятью. В этом смысле и память, и воображение являются «формами отрицания времени» [Набоков 1997а. Т.3, 605-606]. В теории игр Й. Хейзинга воображение рассматривается как свойство творческой интуиции и начальный этап познания мира. Как считал Й. Хейзинга, олицетворение образов, созданных автором, невозможно без воображения, персонификация создаваемых автором образов невозможна без воображения, именно оно служит средством «олицетворения бестелесного или безжизненного» [Хейзинга 1997: 135], представляя темную сторону подсознания. В свою очередь «представление рождается как воображение» [там же: 135] в глубине подсознания, что Й. Хейзинга называет «игрой духа» [там же: 135], выходящего на пределы человеческого сознания. Писатель смог для себя сформулировать стадии развития творческого воображения как познающей интуиции, включенной в мыслительный процесс. В.В. Набоков выделяет четыре этапа работы воображения: 1) «после первого потрясенного узнавания – внезапного чувства «так вот, о чем я стану писать, – роман начинает вскармливать сам себя»; 2) «процесс идет только в сознании, не на бумаге»; 3) «я ощущаю внутри себя некий тихий рост, что-то там разворачивается, и сознаю, что все детали уже там...»; 4) «я предпочитаю ждать, пока то, что приблизительно именуется вдохновением, не закончит за меня эту работу» [Набоков 1997а. Т.3, 574]. Источником имагинации в данном случае является особая творческая интуиция, это свободное игровое вдохновение, с помощью которого формируется художественный текст как уникальный творческий мир автора. Литературный дар В.В. Набокова – это данный ему непостижимый разумом дар воображения, сделавший из него элитарного художника слова.

В своих интервью В.В. Набоков говорит о творческом симбиозе воображения и знания: «Воображение без знания ведет лишь на задворки примитивного искусства» [Набоков 1997а. Т.3, 575]. Вслед за представителями модернистской эстетики и философии А. Бергсоном, М. Прустом, В. Вульф, Дж.Джойсом и др., В.В. Набоков видел в интеллекте и здравом смысле препятствие для творчества. Наряду с признанием воображения иррациональной эстетической категорией В.В. Набоков противоречиво уравнивает воображение и познание, считая, что, воссоздавая в своих фантазиях мир, писатель должен как «можно подробнее узнать этот мир» [Набоков 1998в: 23]. Западные критики воспринимали принцип воображения как естественное свойство поэтического дара В.В. Набокова, что выделяло его среди эмигрантских писателей. По словам А. Кейзина, «Набоков, как никто другой, силой воображения мог проникнуть во внутреннюю суть предметов» [Кейзин 2000б: 599], демонстрируя проявление творческой интуиции. Художник неклассического искусства отображает не реальность, а свое воображение, воплощая его в приемах письма. 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. Теория деконструкции была разработана французским постструктуралистом Ж. Деррида. 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.

Ж. Деррида опирается на принцип алогизма, изменчивости и подвижности структуры, поэтому в его представлении «деконструкция не является каким-то методом и не может быть трансформирована в метод» [Деррида 1992], поскольку понимается лишь в контексте, позволяя себя определять другими словами, например, «письмо», «след», «difference», «supplement», «гимен», то есть, соотносится с игрой инертностью по отношению к какому-либо художественному методу. Определить деконструкцию можно лишь иррационально, это неопределимый в смысловом и структурном отношении текст-химера с разветвленными сюжетными линиями, о чем сообщает Ж. Деррида в «Письме к японскому другу»: «Чем деконструкция не является? – да всем! Что такое деконструкция? – да ничто!» [там же]. Как правило, автор, выходящий за рамки классической традиции, деконструирует существующую художественную систему и выстраивает созданную им новую структуру с множеством, часто запутанных значений, которые, в свою очередь, интерпретируются «наивным читателем», порождая бесконечность значений, открывая творческие возможности для игры с текстом. Набоковская деконструкция – это прежде всего «деконструкция культурного интертекста» [Скоропанова 2001: 32], вовлекающего текст в игру структурообразующих приемов, кодов внутри структуры, в которой объединяются игра письма и ассоциации творческого подсознания, направленные на установление эстетической модели мира, выраженной в текстовой форме.

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. Деконструкция в набоковском смысле здесь означает «внезапное смещение рациональной жизненной плоскости» [Набоков 1997а. Т. 1, 503], осуществляясь автором различными способами. Иначе говоря, деконструкция – это изобретение невероятного произведения как «странного мира» [Набоков 1997а. Т. 1, 504], сплавление авторской мифологии и техники письма, что в целом выявляет новые

художественные ресурсы творческого процесса. Отсюда «открытость» и принципиальная незавершенность структуры, состоящей из свободно комбинируемых элементов, предназначенных для их разыгрывания в зависимости от интерпретации. Картина мира теряет свою целостность, реальность не идентифицируется, она выглядит как комплекс случайностей и представлена в произведениях как фантастическая гиперреальность, система без центра, которая не может быть логически обоснована и наделена жизненным содержанием. Внутри конструкции происходит свободное движение в разных направлениях, создающее «кривизну» композиции, например, по аналогии с «ходом коня» в «Защите Лужина», спиралевидных кругов и треугольников в «Даре», хаотичной смены пространств тюрьмы, Тамириных Садов, прошлого и настоящего в «Приглашении на казнь», интермедийной трансформации героя в акварельную картину в «Подвиге» и т.п. Прием деконструкции является своего рода продолжением критического анализа Канта, ставящего под сомнение разум как онтологический принцип. В. В. Набоков стремится устранить мимесис в искусстве и ставит на его место иррациональную игру, в рамках которой реальность ускользает от логического понимания художника, выдвигая авторские фантазии, призванные избавиться от деспотизма рационализма, чтобы доставить удовольствие читателю и автору от игры с текстом.

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. Критик или читатель принимает активное участие в интерпретационном поле текста, ему придется установить связь между создателем и его произведением, побуждая читателя постигать нюансы смыслов, которые ускользают от него, искать их корреляцию с известными культурными кодами, демонстрируя тем самым «симбиоз высокого и низкого.., отражающего бинарную структуру постмодернизма» [Суртаев 2005: 157]. Двойное кодирование предполагает пародийное сравнение нескольких текстов, широко используя цитаты из известных произведений, которые смешиваются и поглощаются

авторским текстом, о чем свидетельствуют разработки Ю. Кристевой, разработавшей формалистические теории на основе пересмотренных идей М. М. Бахтина. Согласно концепции Ю. Кристевой, художественный текст существует в бесконечном диалоге, полифонии и неоднородности – различных способах звучания текста. Произведение теряет свою смысловую автономию и приобретает статус децентрированной структуры, которую невозможно систематизировать и познать, но можно играть с кодами, разгадывая их содержание, давая читателю возможность иронизировать над прочитанным. В результате двойное кодирование раскрывает постмодернистский принцип «познавательного сомнения» [Ильин 2001: 50] в правильности понимания прочитанного, проясняя неоднозначность смысловых вариаций, среди которых проблематично выбрать одно значение. Смысл чаще всего заключается в комической или пародийной игре с культурными кодами. Исследователи нередко отмечают, что у В. В. Набокова «становится возможным прочтение текста одновременно на нескольких уровнях, иногда близких, а иногда максимально удаленных друг от друга» [Полищук 1997: 812].

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. Но в то же время все художественные коды не противоречат друг другу и действуют на равных правах. Вопросы интерпретации на уровне игры с интертекстами и другими смыслами выдвигаются на первый план двойным кодом, отражающим подсознательное направление авторского воображения, обусловленное желанием разрушить границы между антиномичными понятиями, включив их в дихотомию литературной игры. Прямые значения видимого и адекватное восприятие реальности теряются в пользу невидимого и неявного,

снижая ценность оригинального художественного материала и настраивая читателя на легкомысленное, игровое отношение к классике. Задача читателя – суметь разгадать «двойные коды», которые пародийно цитируют исходный текст, подтверждая слияние игры и литературного творчества.

11. Пародия и ирония. Как элемент смеховой культуры, пародия и ирония сформировались в античной эстетике, высмеивая серьезное содержание произведений и представляя их в ироническом и критическом ключе. Пародию и иронию объединяет функция насмешки, отрицания, сокрытия истинного смысла и выставления объекта не таким, каков он есть на самом деле. В искусстве XX века пародия и ирония получили новое развитие на фоне секуляризации и дегуманизации общественного и художественного сознания, начавшейся с авангардизма и модернизма, которые отступили от культурных достижений прошлого, подвергнув традицию трансформации и иронической интерпретации. Актуальность приобретает определение иронии С. Кьёркегором, согласно которому наступает время полного отрицания, «все сущее становится чуждым ироничному субъекту, а он становится чуждым всему существу, и как действительность утрачивает для него свою законность, так и он в некоторой степени становится недействительным» [Кьёркегор 1993: 176]. Можно сказать, что в современной литературе ирония давно вышла за рамки этической и психологической концептуальности и, по словам А. В. Кузнецовой, «представляет собой универсальный когнитивный и эстетический принцип; ее особенностью является нейтрализация условных границ между критическим и поэтическим, что создает иллюзию обретения утраченной универсальности человеческого существования» [Кузнецова 2015: 28]. Постмодернизм пойдет еще дальше, применяя пародию и иронию как игровой компонент текста, подвергая сомнению достоверность повествования. Радикальная ирония в постмодернизме демонстрирует плюрализм мировосприятия и игру текста против смыслов и установленных правил и традиций. По замечанию И. С. Головановой, «раз уж прошлое невозможно уничтожить, ибо его уничтожение ведет к немоте, его нужно переосмыслить: иронично, без наивности» [Голованова] в рамках игры,

которая в силу своей релятивистской природы может быть и серьезной, и насмешливой. Л. Хатчеон видит в постмодернистской пародии двойственную роль – «с одной стороны, хранить прошлое и, с другой, подвергать его сомнению» [Хатчеон]. В произведениях В. В. Набокова пародия и ирония взаимодополняют друг друга и рассматриваются как необходимый элемент его творчества. Так, Г. П. Струве подчеркивал, что в набоковской пародии «кроется ключ ко многому в его творчестве» [Струве 1997а: 270], ее ироническое отражение содержит игривый смысл, который разрушает серьезное отношение к жизни, становится стимулом для авторской свободы и самоутверждения писателя. По мнению Э. Пайфер, пародия содержит оценивающий элемент, способствуя установлению различий «между подлинной и поддельной жизнью человека» [Pifer 1980: 38].

По убеждению эмигрантского писателя и критика С. Осокина, В. В. Набоков выстраивал в своих романах «пародийные схемы», в которых «отчетливо выступают затронутые Сириным темы – раздвоения личности, противопоставление индивидуума коллективу, призрачность реальной человеческой жизни...» [Осокин 2000: 140], что соответствует направлению игровой поэтики писателя. Подобно своему литературному герою-двойнику Себастьяну Найту, В. В. Набоков «прибегнул к пародии как к своего рода подкидной доске, позволяющей взлетать в высшие сферы серьезных эмоций... выискивал вещи, некогда свежие и яркие, а ныне изношенные до нитки, мертвые среди живых, но подделывающиеся под живых...» [Набоков 1997а. Т. 1, 97-98]. Пародия была одним из наиболее эффективных способов преодоления традиции, для которой писатель использовал образы и мотивы мировой классики, на основе которых он разработал метаязык интертекстуальных цитат, позволяющий включить текст в систему игровых интерпретаций. Необходимо согласиться с суждением А. В. Млечко о том, что «литературное пародирование представлено здесь прежде всего средством оценки какого-либо произведения, автора, стиля и т.д., другими словами, средством критики чуждых писателю художественно-эстетических и этических веяний» [Млечко 2000: 8]. В постмодернистском направлении пародия В. В. Набокова превращается в самопародию (или

автопародию), вызванную потерей веры в подлинность какого-либо стиля или языковой нормы, приближаясь к установкам карнавального всеосмеивания со свойствами пастиша. Набоковская пародия проявляется в двойственном направлении и способствует комическому межкультурному и межлитературному диалогу, часто отрицание традиции существует в форме ее воображаемого утверждения, претендующего на статус высокого искусства и интеллектуализма. У В. В. Набокова игра и пародия включены в процесс деконструкции текста, создания второй реальности и способствуют созданию новых смыслов произведения. Пародия Набокова выполняет двойную функцию: «Пародия – игра», и пародия как «гротескная имитация» – таков вывод самого писателя [Набоков 1997а. Т.3, 603-604]. Ирония порождает пародию на все каноны и правила, демонстрируя неустойчивость позиции рассказчика, который приобретает не только функции-маски, выступая как автор, как герой и как писатель. Писатель часто имитирует серьезное содержание в гротескной форме, усиливая ироническую направленность пародии. В постмодернизме «суть радикальной иронии в игре. Она существует не ради серьезного, но ради игры» [Пигулевский 2002]. Таким образом, 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.

Глава 3. ДЕКОНСТРУКЦИЯ БИОГРАФИЧЕСКОГО ОПЫТА РУССКОЙ ЖИЗНИ КАК СТРУКТУРООБРАЗУЮЩИЙ АСПЕКТ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ В МЕТАРОМАНАХ В. В. НАБОКОВА

3.1. Литературная игра как правило философии в романе «Машенька»: антиницшеанская позиция В. В. Набокова в учении о «вечном возвращении»

В своем первом русском романе «Машенька» (1926) В. В. Набоков демонстрирует новый тип модернистского метаромана, построенного по принципу объединения субъективно воспринимаемых реалий, созданных воображением автора как ассоциации подсознательной памяти. Романом «Машенька» В. В. Набоков начал свое вхождение в экспериментальную европейскую культуру модернизма, продемонстрировав специфику неклассического стиля как показателя творческой изобретательности автора. Будучи приверженцем модернистских обновлений в литературе XX века, Н. Н. Берберова приводит в качестве защиты игрового принципа в искусстве слова английского писателя Д. Лоуренса, который «говорил не раз о том, что в любви должен быть элемент игры и в искусстве, конечно, тоже – искусство без игры задушит нас скукой» [Берберова 1997а: 282].

Модернистская концепция метаромана включает в себя три ведущих интертекстуальных направления, которые формируют игру смыслов внутри текста:

1. Прустовско-бергсоновская игра ассоциаций памяти как антитеза ницшеанского концепта «вечного возвращения». Писатель играет с памятью, включая и читателя в процесс воспоминаний.
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, создавая ситуацию игры в разгадывание прототипов, мотивов, сюжетов. Писатель включает творчество Пушкина в контекст мировой культуры, демонстрируя подвижность традиции.

В. В. Набоков вводит в роман, по его признанию, тему «личной реальности в романтизированном рассказе» [Набоков 1997в. Т. 1, 62], обыгрывая ее как обусловленный реальными событиями мотив тоски по родине, выстроенный на антитезе «родина-чужбина». Например, в стихотворении «Путь» писатель обыгрывает, как и в «Машеньке», смену жизненных пространств, подменяя понятия родного/чужого: «Великий выход на чужбину,/ как дар божественный, цenia,/ веселым взглядом мир окину,/ отчизной ставший для меня./... то теневое сочетанье/ листвы, тропинки и корней,/ что носит для души названье/ России, родины моей. (1925) [Набоков 1999в: 175].

Таким же отчужденным от действительности чувствует себя герой «Машеньки» Ганин, блуждая по «наглухо заколоченному миру» [Набоков 1990. Т. 1, 53] ненавистной берлинской реальности, преодолеть которую он сможет через воспроизведение его подсознанием-воспоминанием воображаемого им идеального мира русской жизни, оставшейся в прошлом. В первом своем произведении В. В. Набоков дал понять, что «не вписывается в какую-либо из известных стилевых формаций» [Медарич 1997: 448] и находится на пути создания собственной творческой системы и романной формы, смоделированной на основе фантастических мифологем, деконструирующих реальность, создавая расколотое художественное гиперпространство, в котором невозможно различить подлинное и фантастическое.

В. В. Набоков моделирует новый тип литературной биографии-мифа, не имеющего достоверного событийного сопровождения, свободно сочетающий факты действительности и фантастические ассоциации памяти героя. Мифотворческие тексты В. В. Набокова подпитывались, с одной стороны, романтизированным бунтом и страхом перед неопределенным историческим будущим, с другой – желанием выйти за рамки пространства-времени, чтобы раскрыть художественное содержание воображаемой реальности. Игра ума и

воображения сливаются воедино в мифотворчестве Набокова. Можно сказать, что уже в первом романе писателя его «изобретательный дух играет на грани шуточного и серьезного» [Хейзинга 1997: 24]. В представлении писателя, «воображение зависит от ассоциативной силы, а ассоциации питаются и подсказываются памятью» [Набоков 1997а. Т.3, 575].

На принцип игрового моделирования романа указал Ю.И. Левин, сказав, что «реалистические мотивировки, “жизнеподобие”, невмешательство авторской руки – все это не более, чем поверхностный слой романа, на поверку оказывающегося в высшей степени “авторским”, построенным не столько по “законам жизни”, сколько по определенным “правилам игры”» [Левин 1997: 360]. 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. В. В. Набоков выстраивает свой роман в духе прозы М. Пруста как асимметричный раздробленный текст, своего рода «поток сознания героя», его внутренние переживания, передающие состояние отрешенности от жизни, схожее с бредом, сновидением.

Писатель пытается проникнуть в глубины психики героя в поисках его подлинности, оставшейся в прошлом. Ганин – осколок русского усадебного дворянства, сгинувшего в вихрях революции и гражданской войны. Его воспоминания о прошлом – деконструкция памяти, идиллические описания дворянской дореволюционной жизни, «читая их, припоминаешь и Тургенева, и Бунина», – скажет эмигрантский критик и писатель К. В. Мочульский [Мочульский 2000: 30]. Писатель превращает жизнь Ганина в творческий процесс памяти, его мир выстраивается как циклическое время, игра на стыке между прошлым и настоящим, реальностью и иллюзией. В настоящем у него остаются только воспоминания, внезапные вспышки ассоциаций, поэтому он отрешен от действительности и самого себя, пытаясь перенестись в счастливое прошлое: «Помните, как в Воскресенске? Хотелось бы вам опять побродить по знакомым

местам?.. Почему тогда не было грустно в худую погоду?» [Набоков 1990. Т. 1, 96].

Ганин беседует сам с собой, словно в бессознательном состоянии, пытаясь соотнести свои мысли с событиями реальности, проявить свою искренность, чтобы не утратить связь с прошлым, которое и есть действительная, но утраченная ценность: «Я сейчас один в чужом городе. Пьян. От коньяка и пива трещит башка. Ноги вдосталь нашатались. И вот сейчас может лопнуть сердце, – и с ним лопнет мой мир... Никак не осмыслю...» [там же: 59]. Цель автора – показать, что жизнь человека – это художественная интерпретация происходящих с ним событий с точки зрения имажинативного сознания, игра мерцаний памяти, колебания внерационального сознания героя, нацеленного на обретение «самости», беззаботного бытия, освобожденного от образа жизни массы. Таким образом, Ганин выходит на новый уровень восприятия реальности, которая «не есть “обыденная” или “настоящая” жизнь» [Хейзинга 1997: 26], что можно отождествить с игрой, проникающей в самую сущность жизни героя.

На протяжении всего романа происходят интуитивные перемещения ассоциаций памяти героя в противоположном логике направлении движения времени – от описания берлинского пансиона до воспоминаний о Машеньке и жизни в дореволюционной России: «Девять лет тому назад... Лето, усадьба, тиф... Удивительно приятно выздоравливать после тифа» [Набоков 1990. Т. 1, 56]. Читатель видит происходящие в настоящей жизни Ганина события через призму прошлого. Структура повествования схожа с мозаикой, складываясь из фрагментов-воспоминаний, которые Ганин пытается проиграть вновь: «Неужели... это... возможно» [там же: 53].

В данном случае речь уже не идет об исторических событиях, значение приобретают мерцания памяти, фиксирующей виртуальную реальность, в которой он может свободно разыгрывать свои несбыточные мечты. Как считали психоаналитики, например, М. Фуко, человек, как и его разум, подвержен влиянию иллюзий в большей степени, чем действительному восприятию вещей, что и позволяет сравнивать Ганина с игровым персонажем, исходя из его

стремления уходить в мир фантазий от реальной жизни. Ушедшее время для Ганина такая же иллюзия, как и настоящая жизнь в берлинском пансионе, но прошлое, в отличие от реальности, идеально, подобно мифологическому времени первотворения любви, отсюда сомнение в его подлинности того, что с ним происходит: «Все казалось не так поставленным, непрочным, перевернутым, как в зеркале» [там же: 53]. Согласно теории интуитивизма А. Бергсона, «истина же заключается в том, что наш интеллект может идти обратным ходом. Он может поместиться в подвижную реальность, следовать за ее беспрерывно меняющимся направлением, словом, овладевать ею посредством той интеллектуальной симпатии, которую называют интуицией» [Бергсон 1999].

В художественном пространстве романа для В. В. Набокова важнее всего не объективация и соотнесение с реальным историческим временем и пространством, а субъективация времени в духе бергсоновско-прустовских ассоциаций бессознательного, отраженных в потоках памяти Ганина, искаженных болезненным чувством ностальгии по его прошлой жизни в России. Он восхищается и в то же время манипулирует своими воспоминаниями, разыгрывая события своей жизни в театре ассоциаций, и, по замечанию Г. В. Адамовича, «скорее играет в жизнь, чем живет» [Адамович 2000а: 198]. В амбивалентном сознании Ганина реальное и вымысел сливаются, а его мечты становятся для него первой подлинной жизнью, прочитываются по-новому, и как факты биографии, и как фантазм героя: «Русский герой весь изошел мечтой», – подытожит критик А. С. Изгоев [Изгоев 2000: 29]. Главным компонентом литературной игры становится ницшеанский миф о «вечном возвращении» как «бесконечной игре в жизнь», о чем говорит Ганин: «Я читал о “вечном возвращении” ... А что если этот сложный пасьянс никогда не выйдет во второй раз?.. Да: неужели все это умрет со мной?» – недоумевает Ганин [Набоков 1990, Т. 1, 59]. Играя с ницшеанской философской концепцией «вечного возвращения» как двойным кодом романа, «отстаивая неповторимость особенного», В. В. Набоков создает эстетическую модель бытия, которая находится вне рационального сознания и выводится за пределы пространства и времени, полагая, что «ни времени, ни

последовательности нет места в воображении автора» [Набоков 1998в: 476]. 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.

Философская модель бытия как вечного возвращения прошедшего в его новом качестве разработана Ф. Ницше и отражает специфику восточных пантеистических культов о вечной повторяемости материальной жизни и цикличности бытия в природе (реинкарнация). Мифологема Ф. Ницше должна была преодолеть тяготившее над человеком состояние энтропии и осознание собственной смертности: «Все вещи вечно возвращаются, и мы сами вместе с ними и что мы уже существовали бесконечное число раз и все вещи вместе с нами» [Ницше 2007г: 192]. Исходя из концепции Ф. Ницше, комбинации жизни рано или поздно повторяются в судьбе человека. В будущем каждое прошедшее событие может повториться не один раз. Мистическое учение Ф. Ницше о вечном возвращении отражало дегуманизированный аспект его философии и являлось своего рода правилом к действию для сильного сверхчеловека, преодолевающего своей волей разрушительное воздействие реактивных сил ради утверждения своего господства над слабевольными. В игре жизни реализуется принцип вечности природы, будет действовать закон реинкарнации, возобновляющий все формы бытия: «... все вещи вечно возвращаются, и мы сами вместе с ними и что мы уже существовали бесконечное число раз и все вещи вместе с нами» [там же]. В интерпретации В. В. Набокова философское учение Ф. Ницше о вечном возвращении слишком приземленно и отдает материализмом, вступая в конфликт с иррационализмом искусства, в которое не должна вмешиваться жизнь. В. В. Набоков в пародийном направлении опровергает материалистическую концепцию «вечного возвращения», предвосхищая постмодернистскую интерпретацию этой идеи Ж. Делезом.

В своем трактате «Логика смысла» Ж. Делез будет рассматривать идею «вечного возвращения» Ф. Ницше как нечто абсурдное и невоплотимое в реальности, симулякр в духе платоновской Идеи, нацеленной на «копирование

вечного» [Делез 1998: 343], опираясь на мифологические «эзотерические дионисийские источники», содержащие в себе фантастическую проекцию будущего, существующего как симуляция реальности. Это «То же Самое, которое возвращает к Подобному» [там же], но уже не существует в реальности.

Ж. Делез опровергнет платоновские копии идей в пользу творческого хаоса, который позволяет разыгрывать фантазии, возникающие в воображении, до бесконечности, поскольку они не требуют точных определений и жизненных обоснований, а наоборот, отражают эстетическое отношение к реальности. Творческое значение «вечного возвращения» заключается в его оторванности от жизни, но в то же время стремлении к вечности искусства через игру фантазий автора, низвергающего реальный мир с его вечными ценностями и логическими обоснованиями. Ж. Делез возводит «вечное возвращение» в статус иррациональной творческой идеи, не имеющей прототипа в реальности, чем устраняет всякое присутствие жизни и логики в искусстве, сказав, что «в. в. – это уникальный фантазм всех симулякров», так как не предполагает «Того же Самого и Подобного» [там же: 44].

Следуя направлению мысли Ф. Ницше, Ж. Делез рассматривает «вечное возвращение» как божественную и одновременно азартную игру в кости, заявленную Ф. Ницше: «... ибо земля есть стол богов, дрожащий от новых творческих слов и шума игральных костей ...» [Ницше 2007г: 200], чем разрушал кантианские ценности, в частности, принцип категорического императива. Бытие в концепции Ж. Делеза признается как игра сверхреальных случайностей, непредсказуемое движение с неизвестным результатом. Прошлое не может быть началом чего-либо, но и будущее не имеет завершения, постоянно повторяя различия и не имея возможности укорениться в реальности, порождая зыбкое, относительное восприятие мира, где не может быть ничего абсолютного. Человек не может определить направление своей жизни в реальности, но видит свое место в иррациональном мире художественных представлений, создает своего рода игры с памятью, одновременно становясь их участником.

Раньше Ж. Делеза в этом же направлении следует и В. В. Набоков,

рассматривая существование как триумф антилогики, безличную игру-«нонсенс», в которой доминирует «магия искусства», поскольку экзистенция творчества заключается в порой безумном, похожем на шизофрению, изобретении художника, созданном им как непонятное и неуместное в жизненном пространстве. «Набоков переигрывает мифологему Ф. Ницше, заменяя на более близкую ему бергсоновско-прустовскую иррациональную модель ассоциативной памяти, действующей по законам подсознания, когда прошедшие события нельзя вернуть, но можно пережить как настоящие в сенсуальных воспоминаниях» [Стрельникова 2016а: 98] персонифицированной памяти.

Как считал писатель, «во внезапной вспышке сходятся не только прошлое и настоящее, но и будущее» [Набоков 1998в: 474], что вело к устранению привычного восприятия времени, историчности событий действительности, так как все зыбко и неопределенно, «далеко не все возвращается» [Делез 1998: 344]. Но все находится в хаотическом движении подсознания, порождающем фантазмы памяти, неосуществимые в реальности. Для писателя память – «одно из многих орудий, которым пользуется художник», а значит, она не привязана к жизни и утрачивает «вкус реальности», трансформируясь в художественный вымысел [Набоков 1997а, т. 2, 569]. Память становится источником творческих симуляций, маскирующихся под реальное и создающих ситуацию игры с реальными событиями, чтобы заставить читателя обмануться и поверить в этот обман. Отсюда неадекватные действия героя в соответствии с иррациональными законами ассоциаций, в которых нет места пониманию происходящего, вперед выступает подсознание, мотивирующее все дальнейшие побуждения героя.

Мифологическая циклическая концепция фактора времени приводит к изменению и искривлению пространства, отказу от линейности времени и восприятию происходящего как игры случайностей, непредсказуемости событий. Тогда становится ясно, что «такое время не бесконечно, поскольку оно никогда не возвращается назад к себе», это «две крайние точки которой непрерывно отдаляются друг от друга в прошлое и будущее [Делез 1998: 91], расходясь на крайние точки – прошлое и будущее, которые невозможно совместить в

реальности, но можно проиграть в собственных иллюзиях.

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. Будущее остается неизвестной Ганину тайной, которую он может разгадать только в игре своих фантазий. Ганину не нужно участвовать в событиях жизни, чтобы переживать их, показывая свою причастность к ним. Достаточно воспринимать окружающий мир как игру непознаваемых и неопределимых сил, компенсируя стремление к активной деятельности воспоминаниями о прошлом, материализация которых невозможна. Материальные законы существования не работают в мире иллюзий: «По какому-то закону ничто не теряется, материю истребить нельзя, значит, где-то существуют и по сей час щепки от моих рюх и спицы от велосипеда. Да вот беда в том, что не соберешь их опять, – никогда» [Набоков 1990, Т. 1, 59].

Ганин пытается разыграть свою фантастическую партию игры в счастье, чья симулятивность и несбыточность даже необходима, так как позволяет вечно пребывать в собственных иллюзиях, что придаст смысл ганинской жизни и возвысит его как сильную личность. Согласно ницшеанскому учению, Ганин «сам принадлежит к причинам вечного существования» [Ницше 2007г: 192] и сможет, как сверхчеловек, повелевать временем и пространством. 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. Только фантастическая, иллюзорная жизнь подвержена бесконечной игре, поскольку она не имеет реальных границ и может пересекаться или не пересекаться с фактами реальности, все в ней подвижно и неопределенно, на чем основана игра в угадывание того, что является подлинным, а что не существует в реальности.

Не дав Алферову встретить Машеньку, сам Ганин, наигравшись иллюзиями, «до конца исчерпал свое воспоминание, до конца насытился им» [Набоков 1990. Т. 1, 112]. Ганинский пасьянс не складывается, поскольку герой не совпадает с

идеалом сверхчеловека, а напротив, разрушает его тем, что выявляет в себе свойства «маленького человека», показав обратную, античеловечную сторону ницшеанского учения: «— Ах, человек вечно возвращается! Маленький человек вечно возвращается! ... Это было отвращение мое к человеку!.. — Это было неприязню моей ко всякому существованию!.. — так говорил Заратустра, вздыхая и дрожа» [Ницше 2007г: 191]. Таким же вечным невозвращенцем, человеком слабой воли становится и старый поэт Подтягин, он «всю свою жизнь проглядел, всю Россию», и понимает, что «жизнь и прошла» [Набоков 1990. Т. 1, 63], оборвалась без возврата в прошлое. Он так же, как и другие эмигранты, принадлежит миру обыкновенных людей с их бытовыми интересами. Подтягин, как заводная кукла, совершает бесполезные механические движения, надеясь получить паспорт и остаться в Париже, «где очень дешево длинные хрустящие булки и красное вино» [там же: 39]. В Подтягине также повторяется все то маленькое, что так презираемо Ф. Ницше, старый поэт не способен будет вынести вечной игры в жизнь, так как он неподвластен фантазиям и живет фактами бытия: «— Вы все мельчаете, вы, маленькие люди! Вы распадаетесь на крошки...» [Ницше 2007г: 146].

Пропушкинская линия романа представляет собой эстетическую интерпретацию ницшеанской идеи «вечного возвращения». В. В. Набоков использует образы пушкинского романа «Евгений Онегин», масочно проецируя их на Ганина (Онегин) и Машеньку (Татьяна). Но эти интертекстуальные аллюзии лишены жизненного прототипа, превращаясь в эстетические симуляции и утрачивая всякое соответствие исходному образцу, приобретая при этом независимость творческой фантазии, обусловленную ассоциациями памяти героя. Эпиграф романа, взятый из «Евгения Онегина», показывает преемственность классической традиции. Однако пушкинские слова: «...Вспомня прежние романы, вспомня прежнюю любовь...» [Набоков 1990. Т. 1, 35] демонстрируют, с одной стороны, ассоциативную память героя, помогая ему вновь пережить любовные воспоминания, но, с другой, они становятся пародией на тему любви, ее творческой интерпретацией в форме любовной переписки между Ганиным и

Машенькой. Автор обыгрывает в пушкинском направлении письмо Татьяны Онегину: «Вам конечно странно, что я пишу вам, несмотря на ваше молчанье, – но я не думаю, не хочу думать, что и теперь вы не ответите мне» [там же: 97].

По словам В. П. Старк, В. В. Набоков использует «разного рода ассоциации, параллели, переключки, игры с именами героев, вдруг отзывающимися давно нам знакомыми по первому поэту эпитафиями из Пушкина, вводящими нас в суть происходящего или в заблуждение, из которого выпутается не всякий читатель» [Старк 197: 776]. Это позволяет писателю по-новому интерпретировать пушкинские смыслы, играть с образами, побуждая читателя угадывать интертексты и художественные прототипы. В своих лекциях о Пушкине, прочитанных им в Американском университете, В. В. Набоков акцентирует внимание на влиянии стиля произведений русского поэта, не затрагивая их идейной и духовной глубины и задач творчества.

По воспоминаниям студентки Ханна Грин, В. В. Набоков «говорил о “звонкой музыке” пушкинских стихов, о чудесном их ритме, о том, что “самые старые, затертые эпитеты снова обретают свежесть в стихах Пушкина”, которые “бьют ключом и сверкают в темноте”» [Грин 2001: 200-201]. Для В. В. Набокова Пушкин – непревзойденный художественный образец, но такой же призрачный образ уходящей классики, как и все другие русские писатели, которым можно поклоняться, но держать их подальше от собственного стиля, ставшего показателем индивидуальной художественной саморефлексии. Если Пушкин строит исторический образ мира на основе художественного слова, то для В. В. Набокова слово – это эстетическая составляющая игры письма, не привязанная к фактам действительности. Любовный мотив в романе «Машенька» развивается иначе, чем у Пушкина. Суррогатной матрицей любви в романе является эмигрантка Людмила. Людмила – отрицательный перевертыш Маши, ее пародийный двойник. Если Машенька – иллюзия невидимого идеала, то Людмила – осязаемый антипод, ожившая кукла, с «пурпурной резиной ее поддающихся губ», «желтыми лохмами» [Набоков 1990. Т. 1, 41]. В. В. Набоков нарочито подчеркивает фальшивость их отношений, словно игровые автоматы, они

занимаются «механической любовью» [там же].

Машенька, как и Людмила, становится для Ганина иллюзорным образом, беспредметным символом его потенциальной новой жизни, попыткой воскреснуть из мертвых берлинской эмиграции и вечного возвращения прошлого. Окружающий мир воспринимается как потенциальный художественный сюжет, действующим лицом которого является Ганин, *homo ludens*, играющий по правилам автора, создателя воображаемых миров, «истинное призвание которого заключалось вовсе не в том, чтобы играть новыми картами по старым литературным правилам» [Бойд 2010: 292], а изобретать собственные формы поэтического освоения мира.

Предвосхищая театральные теории Н. Н. Евреинова и А. Арто, В. В. Набоков открывает в главном герое Ганине персонаж «крюотического» театра, который живет в своих «грезам и сновидениях» [Арто 2000: 149], он существует через усилие, что является для него жестокостью, и поступает с Машенькой жестоко. Но его оправдывает тот факт, что он относится к происходящему с позиции артистизма, сосредоточившись на воспроизведении ассоциаций памяти, чтобы изолировать себя от реальности. Как персонаж в авторской игре, Ганин не обладает личной целостностью, у него нет полнокровного характера. У него есть только эстетическое содержание, воспринимающее его возможный роман с Машенькой как игру с прошлым, которая позволяет выйти за рамки повседневной жизни, украсить серое повседневное существование фантастическими мечтами, осознавая при этом их иллюзорную природу. В. В. Набоков пытается, по замечанию К. В. Мочульского, изобразить Ганина как трагического героя, но для этого ему «недостает одной важной вещи: сильной индивидуальности» [Мочульский 2000: 30].

Ганин несет на себе печать условности, «следа» от человека вместо полноценного образа, обладает раздвоенным сознанием, пребывая между двумя изоморфными мирами-миражами, лишен даже четкого имени. 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. Подобно прустовскому герою, Ганин считает, «будто в жизни можно насладиться очарованием мечты» [Пруст 1992: 9], играть своими фантазиями, устраняя границы реального и вымышленного, что превращает его воспоминания в художественный текст, не требующий соотнесения с действительностью и привязанности к определенному человеку.

Восприятие окружающего мира героем схоже с видением прустовского Марселя, для которого «знакомые места – это всего лишь пространство, на котором мы располагаем их как нам удобно», а жизненная реальность теряется в игре фантастических ассоциаций, «это всего лишь тонкий слой связанных между собой впечатлений, из которых складывается наше прошедшее» [там же: 360].

Память Ганина воскрешает прошлое в виде творческих ассоциаций его интуитивных импульсов подсознания, он не воспринимает берлинскую жизнь как подлинную, что и побуждает его вести себя по-актерски, постоянно разыгрывать какую-нибудь роль. Герой реконструирует прошлое по принципу киномонтажа, раскрывая игровое начало гиперреальности, ему «вся жизнь представилась той же съемкой, во время которой равнодушный статист не ведает, в какой картине он участвует» [Набоков 1990. Т.1, 50]. Условные приемы кинематографа помогают автору создавать искусственную игровую реальность, в которой мнимое и подлинное сливаются в единое целое только в рамках иллюзорного пространства кино.

Ганин живет в мире марионеток, легко переходя в страстное актерское состояние, он видит себя в кривом зеркальном отражении призрачного существования в ложном для него мире, проецируясь на Другого, маску самого себя. Согласно правилам психологии, в разделенном сознании человеку недостаточно «его природной реальности» [Лакан 2009: 512], и он становится

искусственным двойником самого себя, не желая вписываться в действительность. С удивлением Ганин узнает себя в массовке фильма, когда несколько раз снялся в кино: «Двойник Ганина тоже стоял и хлопал, вон там, рядом с чернобородым, очень эффектным господином, с лентой поперек белой груди» [Набоков 1990. Т. 1, 50]. Его иллюзорный двойник из фильма становится искривленным зеркальным отражением оригинала.

Находясь в неопределенном состоянии между счастливым прошлым, неопределенным настоящим и несуществующим будущим, Ганин не может перейти из берлинской реальности, которую он презирает, ни в воображаемый счастливый мир прошлого, ни в иллюзию гиперреальности, где он должен встретиться с Машенькой, что было эскапистской альтернативой для романтического героя. Ганину остается лишь бесконечный круговорот игры и вечное актерство в неопределенном обезличенном бытии: «... теперь его тень будет странствовать из города в город, с экрана на экран» [там же].

Его последующие поступки выдают в нем пустую форму модернистского «человека без свойств» музильского типа, она наполняется, как у героя романа Р. Музиля, «пассивной фантазией незаполненных пространств», и ему, как созданию автора, «разрешается все, кроме одного – принимать всерьез то, ... что с ними происходит» [Музиль 1994]. Трагедия Ганина в том, что он находится за пределами гиперпространства нереального Берлина, созданного его воображением, поэтому он волен интерпретировать свои фантазии, противопоставляя переживание реальности персонализированному воображению, которое побуждает его верить в собственные мечты. Создав своим воображением идею иллюзорного мира как идеала безвозвратного прошлого, Ганин смог, как скажет об этом состоянии Э. Финк, «быть тем, кем ... давно и безвозвратно перестал быть в реальном мире» [Финк 2017], чтобы отбросить свое прошлое ради призрачного настоящего, существующего как мечта: «Он был богом, воссоздающим погибший мир. Он постепенно воскрешал этот мир, в угоду женщине, которую он не смел в него поместить, пока весь он не будет закончен...» [Набоков 1990, Т. 1, 58]. Ганин не просто приравнивает себя к Богу,

он ставит себя выше, но в тоже время не знает, что им руководит автор-кукловод.

Поведение героя соответствует психологическим лакановским постулатам о том, что человек амбивалентен и «не имеет фиксированного ряда характеристик», его личность нестабильна и иллюзорна, он «не тождествен какому-либо своему атрибуту. Его “Я” никогда не может быть определимо, поскольку оно всегда в поисках самого себя» [Ильин 1998: 68], оставаясь кантовской «вещью в себе». Тем более выясняется, что «фамилия вовсе не Ганин» [Набоков 1990. Т. 1, 91], но это не имеет значение для эстетической личности, поскольку его удел – игра с воспоминаниями и невоплотимые мечты о счастье, опровергающие приземленную ницшеанскую утопию «вечного возвращения».

То, что Алферов путает имя Ганина, отсылает к фрейдовским оговоркам, например, И. Галинская считает, что «отдавая дань теориям Фрейда... Набоков использует этот прием для отрицательной характеристики Алферова» [Галинская 2005]: «– Лев Глево... Лев Глебович? Ну и имя у вас, батенька, язык вывихнуть можно...» [Набоков 1990. Т. 1, 35], – с одной стороны, фрейдистские оговорки, упущения показывают механизм памяти, заставляя ее что-то запоминать и подсознательно выдавать истинные чувства. Кроме того, потеря имени приводит к неопределимости личности шизофреника, которая говорит на языке безумца или актера. И тогда эта личность перестает восприниматься как идентичная самой себе, что свидетельствует о ее неспособности видеть и понимать себя и окружающий мир, вместо ясности сознания остается туман бессознательного.

Противопоставляя Ганина ницшеанскому образу сверхчеловека, В. В. Набоков ассоциирует его с безвольной личностью, в которой эстетическое преобладает над этическим. В Ганине сочетаются музильский «человек без свойств» и кьеркегоровский экзистенциальный тип в стадии эстетического существования. Согласно положениям теории С. Кьеркегора, Ганин действует подобно животному или ребенку, отдаваясь своим чувственным импульсам и желаниям. Он воспринимает реальность через призму личного существования. В нем отсутствует активная воля к власти ницшеанского сверхчеловека, которая побуждает к активным действиям: «А сил не было потому, что не было у него

определенного желанья, и мученье было именно в том, что он тщетно искал желанья» [там же: 47]. С моральной точки зрения, как замечает В. Ерофеев, Ганин «оказывается не на высоте положения», он «совершает неэтичный поступок» по отношению к Алферову [Ерофеев 1990: 17], что ставит его в положение «собаки на сене», но другим он быть и не может, так как соответствует эстетическому типу в силу своей внутренней нравственной неустойчивости и эгоизма.

Ганин лишь играет в сверхчеловека, в нем не происходит ни религиозного очищения от гордыни ума и страстей, ни фрейдовского преобразования в «Super Ego». Пасьянс игры в «вечное возвращение» не складывается, поскольку герой слаб духом, его «я» неопределимо в силу подавления его эстетической частью, способной лишь на фантазмы воображения. Такой тип личности, по определению С. Кьеркегора, «имеет право на существование, данное ему мировой историей, и одновременно он обречен» [Кьеркегор 1993: 177] на вечное пребывание в мире разыгрываемых им фантастических ассоциаций. Ценность личного опыта Ганина превосходит разумное познание, что ведет в итоге к его импульсивным, спонтанным действиям, не поддающимся логике.

Привязанность к жизни вызывает в Ганине страх, но еще сильнее страх смерти и физического небытия, «когда кажется так страшно жить и еще страшнее умереть» [Набоков 1990. Т. 1, 54]. Встреча с реальной Машенькой привязала бы Ганина к действительности, что неприемлемо для эстетической личности, поэтому он с легкостью освобождается от становящегося слишком реальным будущего: «Ганин глядел на легкое небо, на сквозную крышу – и уже чувствовал с беспощадной ясностью, что роман его с Машенькой кончился навсегда» [там же: 111]. Становясь заложником своей внутренней рефлексии, Ганин живет двойной жизнью в таком же раздвоенном иллюзорном мире, так как игра по своей сущности предполагает «двойственную форму поведения (практического и условного)» [Лотман 1970: 72].

Герой живет между двумя мирами – «адским» миром берлинского пансиона и в мире воспоминаний о русском рае дореволюционной России, который теперь превратился в иллюзию. Здесь нет преодоления оппозиционного бинаризма и

отождествления двух миров, реального и воображаемого. Ганин отходит как от законов природы, так и от религиозных заповедей, что было характерно для модернистского плюрализма с его духовной дезориентацией и поиском внутренних смыслов жизни. Хотя Ганин стремится сделать невозможное – соединить сверхъестественные противоположные сущности и уравновесить их: «То, что случилось в эту ночь, то восхитительное событие души, переставило световые призмы всей его жизни, опрокинуло на него прошлое» [Набоков 1990. Т. 1, 56].

Манипулируя сакральными смыслами, писатель превращает их в компонент пародийной игры, знаки духовной пустоты и нищеванской бездны (тьмы), утверждая существование хаоса, силу всего искусственного, «узоров», порождающие эффекты текста. Не случайно автор привносит в детали интерьера пансионата художественную символику потусторонности ада, искаженно отраженную в «темном зеркале» как образ страшной сказки. Но на самом деле, В. В. Набоков создает эстетическое впечатление о других формах бытия, порождаемых фантазмами ассоциаций: «Прихожая, где висело темное зеркало, с подставкой для перчаток и стоял дубовый баул, на который легко было наскочить коленом, суживалась в голый, очень тесный коридор» [там же: 37]. Пансионат схож с театральными декорациями, как и герои, словно участвующие в разыгрывании фантастической пьесы о жизни русских эмигрантов. Это и схожие с куклами танцовщики Колин и Горноцветов, и хозяйка пансиона Лидия Николаевна Дорн, которая «складывалась, как тряпичная кукла, когда по утрам быстро собирала щеткой сор из-под мебели» [там же: 39]. Не имеет своего лица и Алферов, которого В. В. Набоков делает литературным двойником-антиподом «идиота» Ф. Достоевского.

Фантастическая аллегория пансионата-ада – узнаваемая для читателя матрица загробной жизни, своего рода личный эмигрантский ад В. В. Набокова, ставший трагическим символом небытия, третьим недоступным пространством после сказочно идеального прошлого в России и мистически ужасного настоящего Берлина, отделенного от реального мира, в котором разыгрывается

история неудавшейся любви Ганина. Все три пространства разделены и не сходятся в единое целое, представляя собой раздробленный мир идей и фантазий Ганина, существующий вне времени, в каждом из которых герой играет определенную роль. Ганин не ищет никаких истин, в условиях религиозного вакуума для него все едино – божественное и дьявольское, святые таинства, и «рогатые желтые олени черепа» [там же: 38]. Соблазн игры заключается в том, чтобы отвергнуть действительность и вернуться в творческое состояние, выдуманную реальность, ведь теперь «та жизнь воспоминаний, которой жил Ганин, становилась тем, чем она и вправду была – далеким прошлым» [там же: 111]. Для Ганина как «представителя»-трикстера автора в тексте «искание Бога – упрощение мира. Вот наглядность релятивизма: что религия, что турбины – все едино», как охарактеризует бездуховное состояние набоковского героя М. Дунаев [Дунаев 2004]. Ирония В. В. Набокова разрушает изначально заданную функцию мифа о вечном возвращении как детерминированного знания о мире, теперь место знания занимает форма художественного выражения, как скажет писатель: «Фантазия, трепет, восторг фантазии...» [Набоков 1990. Т. 1, 309].

Прошлое и настоящее не сходятся в набоковской концепции вселенной, распадаясь на антагонистические миры, и приоритет остается за иллюзорным миром фантастической игры памяти, лучшей средой обитания для героя. Как игровой текст, роман подобен мозаичному полотну, он создан из клубка разветвленных интермедиально-интертекстуальных кодов, образующих гиперпространство реальности, существующее в фантастических представлениях Ганина. Интермедиальная цитация имеет символическое значение, и использование автором заимствований из разных видов искусства (живопись, музыка, кино и т.д.) необходимо писателю для моделирования полиглотичной структуры, расширяющей творческое пространство. В результате возникает эстетическая игра с культурными кодами, которые переосмысливаются писателем, превращаясь в пародийные интермедиально-интертекстуальные ассоциации (письмо Машеньки, копия картины Берклина, литография «Тайной Вечери», цитаты из Библии и т.п.), составляя многослойную структуру

произведения. Используя интермедиальные знаки, такие, как упомянутые изображения «Тайной Вечери» и копию картины Беклина «Остров мертвых», В. В. Набоков конструирует фантастическую модель гиперпространства потусторонности, состоящую из двух противоположных пространств, символизирующих переход героя от жизни («Тайная Вечеря») к безжизненному, симулятивному состоянию, своего рода духовной смерти («Остров мертвых»).

Ганин сбив с пути, он не проводит различия между реальностью происходящего и своими иллюзиями, потому что сам не понимает смысла задуманной им игры в «возвращение прошлого». В пространство игрового мира героя, как отмечали многие исследователи, входит полигенетичная символика Берлина, что делает образ города мифологическим и искусственно-фантастическим. Он схож с декорациями к представлению или кинофильму, размывая границы между действительностью и фантастической гиперреальностью. «Искусственность» немецкой столицы соответствует фантастической направленности творчества писателя в изображении городского пространства, заимствованной им у Н. В. Гоголя, Э. Т. А. Гофмана, А. С. Пушкина, А. А. Блока. По замечанию О. Уиллис, «Ганин ищет некую опору или знак реальности, которые бы рассеяли невыносимый туман отношений с “тенями” пансиона» [Уиллис 2008: 65], но в то же время он ищет выхода из действительности, чтобы раствориться в фантастических лабиринтах памяти, ставшей единственным для него приемлемым миром обитания. Фантастическое описание города состоит из внешне реалистических деталей – мистический «туманный» Берлин, с одной стороны, выступает сюрреалистическим мифическим символом «острова мертвых», с другой, соседствует с урбанистическими символами, характерными для модернистской живописи, позволяя проводить параллели с блоковскими мотивами, обезличенными импрессионистскими размытыми пейзажами Клода Моне, Камиля Писсаро, передающими «мерцающее свечение воздуха в иллюминациях фонарей и витрин, дыхание влаги на мостовых...» [там же]. Все реальное теряется в живописных мазках и пятнах, подменяя человеческое содержание и возводя на его место

эстетическое изображение, артистическую игру красок. Так В. В. Набоков создает двумерное пространство реального/нереального, где пародийно разыгрывается тайна вечного возвращения, отражающаяся в перевернутом зеркале воспоминаний и ассоциаций Ганина, искажающая объективный взгляд на знание и заменяющая его иллюзиями: «Все казалось не так поставленным, непрочным, перевернутым, как в зеркале» [Набоков 1990. Т. 1, 110].

Оставаясь в своих фантазиях о возможностях, не подкрепленных реальными мотивами, Ганин никогда по-настоящему не будет бороться за какие-либо идеалы, поскольку привязанность к реальной жизни стала бы фактором невмешательства героя в иллюзорный мир игры, что лишило бы его возможность быть свободным в проявлениях своего творческого «я». Ганин смотрит на мир и Машеньку с точки зрения придуманных им фантазий и ассоциаций памяти, которые нельзя привязать к истинной реальности. Все реальное превращается в симулякр и сводится «к многим эффектным ударам», которые «отдаются в пустоте глухим искусственным звуком» [Мочульский 2000: 30] в пустоте инобытия: «... он до конца исчерпал свое воспоминанье, до конца насытился им, и образ Машеньки остался вместе с умирающим старым поэтом там, в доме теней, который сам уже стал воспоминаньем» [Набоков 1990. Т. 1, 112].

У В. В. Набокова человек существует как реактивная сила, подчиняясь своим желаниям и внешним обстоятельствам, фантазмам памяти, всему, что может освободить его от необходимости быть причастным к реальности и истине. Поэтому Ганин – слабое существо, он не может и не хочет освободиться от реактивных сил и стать сверхчеловеком с помощью ницшеанского «вечного возвращения». Герой представляет уже постмодернистский вариант этой идеи как «уникальный фантазм» игры, придя к пониманию, что «далеко не все возвращается в вечном возвращении» [Делез 1998: 344], но существует в качестве аллюзий памяти. Идея вечного возвращения нужна Ганину именно как неустойчивый, сменяемый фантазм воображения, элемент игры ассоциаций памяти, устанавливающий господство иллюзии над реальностью.

Герой Набокова сохраняет воспоминания о прошлом, он играет в мечтах об

ушедшей любви, что делает его художественным персонажем. Ганин не смог сохранить свою живую, подлинную сущность в безжизненном и фальшивом пространстве чуждого ему мира, поэтому он, сыграв в пустоту, покидает сцену. Ганин совпадает со своим внутренним двойником-актером, что придает ему искусственность и индивидуальность одновременно. 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.

В конце романа возникает мотив прощания со старой жизнью, рождение новой происходит как горизонт возможного будущего, «где находятся желанные и страшные, но в любом случае еще неопределившиеся возможности» [Гадамер 1988: 159], которые он вечно будет разыгрывать в замкнутом круге комедии или трагедии. 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. Недостижимый идеал героя может быть реализован только в форме фантазий героя, которые не привязаны к определенному времени и варианты которых можно разыгрывать бесконечно, как ходы в шахматной партии, получая удовлетворение от собственных иллюзий, где вымышленное и реальное неразличимы и уравниваются в правах на существование в форме художественной игры. Проиграв свои воспоминания в игре воображения, Ганин исчезает в никуда, подальше от подлинности жизни и настоящих людей. Как «игра может быть повторена в любое время» [Хейзинга 1997: 29], так и в вечном возвращении заложена мифологема «круга-времени», повторения того, что уже происходило, сохранив при этом перспективу для дальнейшей игры в сочинение будущего. В романе «Машенька» как в деконструктивном тексте творческая игра в «вечное возвращение» остается незавершенной, демонстрируя открытость финала и невозможность создания целостной картины мира, подтверждая тем самым

постмодернистскую позицию о свободе интерпретаций произведения читателем, создающим свои смыслы во время чтения независимо от намерения автора, что следует рассматривать как явный вызов реалистическому методу.

3.2. Роман «Защита Лужина»: игра-нонсенс в пространстве шахматной гиперреальности

«Защита Лужина» (1930) – 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.

Возможными прототипами романа называются гроссмейстер и друг В. Набокова Курт фон Барделебен, покончивший жизнь самоубийством в 1924 году, и русский шахматист, чемпион мира по шахматам А. Алехин. Главная сюжетная линия иллюстрирует известную шахматную партию Рети – Алехин, проходившую в Баден-Бадене в 1925 году. Однако реальные прототипы повлияли только на внешний сюжет, сформировав двойной код произведения, за которым скрывается истинная идея художника, связанная с шахматами и безумным гением, который не хочет вписываться в обычную картину мира. Поэтому образ Лужина не привязан к конкретному человеку, который существует как участник интеллектуальной и художественной игры автора. Как признавался В. В. Набоков в одном из интервью, «мой Лужин, – чистейший плод воображения» [цит. по: Сконечная 2001].

Шахматная тема является излюбленной в творчестве В. В. Набокова, она предопределила структуру романа, позволив писателю реконструировать жанр, продемонстрировав открытую форму с прерывистыми сюжетными линиями, что будет характерно для постмодернизма. Автор показал, что функционирование

творческой личности может осуществляться только в рамках фантастической игры, раскрывающей ее эстетическое существование.

Предваряя написание романа, В. В. Набоков обращается к шахматной теме в стихотворении «Шахматный конь» (1927), где появляется образ неадекватного шахматиста, для которого игра стала единственно подлинной реальностью: «Старый маэстро сидел согнувшись, // пепел ронял на пикейный жилет, – // и нападал, пузырями раздувшись, // неударжимый шахматный бред //» [<http://nabokov.niv.ru/nabokov/stihi/361.htm>]. Как отмечает биограф В. В. Набокова Б. Носик, «все эти шахматные волнения осенью 1927 года явились предвестием значительного события в жизни русской литературы, ибо тогда уже зарождался в мозгу Набокова новый замечательный роман – роман о шахматисте» [Носик 1995: 220].

Шахматы для В. В. Набокова не только интеллектуальная игра, но прежде всего метафора творчества, выявляющая творческий потенциал игрока и его мироощущение, направленное на неприятие обыденного мира. Шахматная игра выступает в качестве деконструктивного приема, использование которого позволяет писателю изменить реальность, открыть новые художественные пространства, наполнив их множественными смыслами. Используя шахматную матрицу Л. Кэрролла, В. В. Набоков создает роман-миф, действие в котором происходит в фантастической гиперреальности, где весь мир – «громаднейшая шахматная партия в мире!» [Кэрролл 2013: 238]. В. В. Набоков выступает в романе как режиссер-постановщик шахматной игры, участниками которой становятся живые фигуры людей, расставленные на поле текста по воле автора. Шахматная игра отождествляется с жизнью героя, он движется как фигура, как будто делает ходы в игре. Эти ходы формируют художественный узор, шахматные эффекты, которые связывают текст произведения.

Герой романа, шахматист Лужин, не способен воспринимать подлинность жизни, находясь под влиянием игры. В игровом сознании Лужина смещаются пространства, стираются границы между реальностью и шахматной игрой, что является не столько воплощением логики, сколько иллюстрацией

«бессознательного чистой мысли» [Делез 1998: 89]. Мир Лужина измеряется шахматами и строится из соотнесенных с ними ассоциаций, герой видит все вокруг себя как продолжение игры, именно в этой перспективе построен текст: «... тот пол с белыми и синими квадратами, где он разглядел, восседая на троне, воображаемое продолжение матча, который он тогда играл; или тот дразняще асимметричный, называемый в торговле узор в три арлекиновых окна, расположенный ходом коня... перед концом четвертой главы я делаю неожиданный ход в углу доски, на протяжении одного абзаца проносится шестнадцать лет, и Лужин, внезапно превращенный в зрелого мужчину и перенесенный на немецкий курорт, оказывается сидящим за садовым столиком...» [Набоков 1997в. Т. 1, 47]. В искусственно созданной автором гиперреальности происходит разделение пространств на внешнее и внутреннее – «не игру» и «игру», создавая ситуацию условно-игрового двоимирия, схожего с романтическим. «Так, – по словам А. Аппеля, – становятся отчетливо видимыми два сюжета, разыгрываемые в набоковском кукольном театре» [Аппель 2000: 438], демонстрируя стирание границ между искусством и жизнью и полную изоляцию личности от общества в замкнутом гиперпространстве игры.

Воплощением принципа идеальной игры является шахматист Лужин, он становится частью внешне упорядоченной структуры, что приводит героя к полному ей подчинению. Шахматная тема, по замечанию А. Аппеля, «указывает на силы, которые выше понимания гроссмейстера Лужина» [там же: 334], поскольку игра способна вторгаться в жизненный процесс, не являясь при этом обычной жизнью, но преобразуя ее в фантастическое представление. По верному замечанию Д. Джонсона, В. В. Набокова можно считать «сочинителем литературных шахматных задач» [Джонсон 2011], с помощью которых он формирует свои стилевые узоры и риторические фигуры, противопоставляя литературную игру жизни.

Название романа ориентирует читателя на творческую игру смыслов и является образцом логомахии, метафорой-загадкой, каждое из решений которой не может быть истинным и окончательным. Буквально защита Лужина – это

шахматная техника, его игровая стратегия, которая способствует эффективности игры, что также характерно для Лужина, который ищет «разумную защиту» от Турати. Смысл игры состоит в словесном алогизме, устраняющем бинарные оппозиции игра/не игра, истина/ложь, что приводит к бесконечной игре интерпретаций, превращающей текст в непрерывный творческий шизофренический поток, разветвляющий смыслы и доводящий идею шахматной партии до абсурда. В метафорическом смысле название «Защита Лужина» функционирует в метафизическом варианте, фокусируясь на устранении материальной реальности и ее поглощении сверхъестественной игрой, в ирреальном пространстве которой Лужин стремится найти защиту от повседневной жизни.

Такая игра, по определению Ж. Делеза, «не дает ничего, кроме побед для тех, кто знает, как играть» [Делез 1998: 90]. Это означает, что главенствующую роль приобретает игра как творческое бессознательное, реализованное в шахматных ходах, поглощающих личность героя, выявляя его творческую экзистенцию: «Какая роскошь! Какая роскошь!» – так проявляется игровая страсть Лужина «с блеском счастья в глазах» [Набоков 1990. Т. 2, 36].

Стимулируя творческое воображение, игра подтверждает свою непричастность к жизненному опыту, поэтому текст, созданный по образцу шахматной партии, отрицает какую-либо материальную идентичность. В дихотомическом пространстве, созданном В. В. Набоковым, «под косыми углами зеркала» реальность искажается и дробится на игровой мир и действительный, каждый из которых опровергает другой. Точно так же, как в игре реальность распадается на материальную и не связанную с жизнью реальность, так и в романе В. В. Набокова мы видим, что шахматы – это нематериальный мир, в который направлен герой писателя. Так возникает дихотомия реального и иллюзорного, расщепляющая сознание Лужина.

Лужин создает свой собственный шахматный мир, сочетая биологические и эстетические функции игры, страсть игрока и удовлетворение художника, которые помогают ему избавиться от земного притяжения: «он еще только успел

почувствовать острую радость шахматного игрока, и гордость, и облегчение, и то физиологическое ощущение гармонии, которое так хорошо знакомо творцам» [там же: 125]. Прототип гениального Лужина впервые появляется в книжных фантазиях его отца-писателя, в своих мечтах он создает книжный образ своего сына-вундеркинда, «белокурого мальчика, и взбалмошного, и задумчивого, который превращался в скрипача или живописца, не теряя при этом нравственной красоты» [там же: 11]. Отец Лужина живет фантазиями о гениальности сына, считая его своим творческим проектом, а не живым человеком. Именно поэтому он делает его героем своего рассказа «Гамбит» о «мальчике шахматисте, которого отец возит из города в город» [там же: 4]. Играя архетип Моцарта, писатель создает интермедиальную аллюзию на молодого Моцарта, который также триумфально гастролировал по Европе.

Как и свойственно истинному художнику, Лужин остается непостижимым для окружающего обывательского мира, поскольку его шахматный дар воспринимается окружающими как болезнь, шизоидное состояние, которое обнажает в нем желющую машину, превращая живое существо в игровой автомат, что кажется отцу болезнью: «Он нездоров, у него какая-то тяжелая душевная болезнь... Загадка, загадка...» [там же: 15]. Отец Лужина соотносит его талант с болезнью, не видя, что его сын постепенно теряет признаки человека, отвергаясь от социума, и приобретает функции универсального шахматного механизма. 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.

Вслед за Л. Кэрроллом В. В. Набоков изобретает свои нелогичные игры, основанные на идее, что не все поддается рациональному анализу. Но в отличие от математика Л. Кэрролла, который отделял реальность от сказочных представлений о ней, В. В. Набоков оставил за собой только творческую сторону игры. Писатель создает фантастический мир наизнанку, где время тоже может

двигаться в разных направлениях, следуя фантазиям героя. Игра удваивает реальность, размывая ее и заменяя шахматной гиперреальностью, в которой невозможно отличить подлинное от воображаемого. Мир шахмат, созданный Лужиным, приспособлен только для игрового существования в нем героя. Таким образом, метафора окна как выхода в другой мир появляется в начале романа, раскрывая его лабиринтную структуру и символическую природу метаязыка. Маленький Лужин внезапно убегает со станции и возвращается на чердак деревенского дома через окно-знак-прообраз будущего выхода в иной, «особенный», но туманный мир игры: «Чердак был особенный, с оконцем, через которое можно было смотреть вниз, на лестницу, на коричневый блеск ее перил, плавно изгибающихся пониже, терявшихся в тумане» [там же: 10].

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. Рассуждая о судьбе творческой личности, В. Вейдле отмечает его отрешенность от жизни, «ту странную оторванность современного человека от всяких человеческих целей и причин...» [Вейдле 2000а: 60].

Важно, что игра становится онтологическим фактором существования Лужина, отмечая его переход от личного к игровому содержанию, которое было искаженным отражением человека в кривом зеркале В. В. Набокова. Исследователь Марк Лилли изначально определил в Лужине нечеловеческую сущность, оставив ему только шахматное содержание, которого было достаточно для творческой личности и обусловило ее переход в «некую нематериальную стихию, включенную в самую сущность игры» [Хейзинга 1997: 21]. Лили увидел в Лужине пораженного шахматного короля, фактически признавая в нем безжизненный аналог игровой фигуры: «шах» «мат», что означает «король мертв» [цит. по Носик 1995: 246].

Но до определенного времени Лужин пытается оставаться в двух реальностях и не отказывается от материального существования. В игровой

гиперреальности романа, где все живое низвергается, заменяясь фантастическими симулякрами, образ гениального шахматиста Лужина также окончательно теряет свою достоверность, превращаясь в пустое место («никакого Александра Ивановича не было») [Набоков 1990. Т. 2, 155].

Образ Лужина воплощает принцип двумерного игрового поведения, он существует в реальной жизни, но также, по словам Б. Бойда, и в «ином измерении по ту сторону обычного хаоса жизни – измерение, где царит гармония и порядок» [Бойд 2010: 386]. В результате он не может взаимодействовать с реальным миром и не может четко выражать свои мысли, будучи погруженным в нереальный мир игры: «ведь у него нечеловеческий разговор. Уверяю тебя, тут есть что-то ненормальное», – так воспринимается Лужин окружающими его людьми [Набоков 1990. Т. 2, 64]. Мы не можем согласиться с Б. Бойдом, что шахматная игра для Лужина означает «сошествие в ад» [Бойд 2010: 386]. Напротив, с помощью шахмат Лужин перемещается в ирреальное гиперпространство идеальной игры, в сказочный мир шахмат, который по отношению к реальной жизни является лучшим для него местом, позволяя раскрыть механизмы его гениальности. Пространство шахматной партии, созданное воображением Лужина, трансформирует его сознание, вытесняя из него восприятие материальной реальности, которая могла бы привязать его к жизни. Отсюда его неспособность воспринимать свое обыденное состояние. Раскрепощенное воображение Лужина способно порождать только шахматные фантазии. Происходит перерождение Лужина в мастера игры, подготовленное его родителями с детства: «Фокусник, которого на Рождестве пригласили его родители, каким-то образом слил в себе на время Фогга и Холмса» [Набоков 1990. Т. 2, 16]. Шахматы тоже появляются в жизни Лужина как «обольстительная, таинственная игрушка» [там же: 24], полностью перевернувшая его сознание, сделав героя двойником самого себя.

Мотив человека-марионетки появляется уже в начале романа, когда маленький Лужин «запускает» «стеклянный ящик, где пять куколок с голыми висячими ножками ждали, чтобы ожить и завертеться» [там же: 8]. В. В. Набоков

определяет будущее шахматиста Лужина, когда он постепенно теряет свое человеческое подобие и становится похожим на сложный шахматный механизм, переходя в статус «бессознательного чистой мысли» Делеза [Делез 1998: 89], иными словами, идеальной игры, подобной магическому ритуалу: «Он не просто забавляется шахматами, он священнодействует» [Набоков 1990. Т. 2, 35], – скажет отец. По замечанию философа А. М. Пятигорского, игра сужает масштаб мышления человека, ограничивая его «одной вещью»: «...можно включить в мышление целый мир, превратив его в одну вещь. Для Лужина одна вещь стала миром» [Пятигорский, 1997: 338].

В игре герой выражает свое психологическое состояние, понимание и восприятие мира и жизни как игрового действия. С позиций психоанализа Лужин демонстрирует «клинический случай» автоматизма личности, описанный Ж. Лаканом и Г. Клерамбо в 20-е годы XX века. По мнению психоаналитиков, внутри человека формируется своего рода психическая машина, подчиняющая себе человека и лишаящая его свободы воли. Оказывается, этот «внутренний, чисто механический паразит подчиняет себе психическое состояние человека. Человек управляется кем-то другим, становясь Другим, чужеродным для самого себя субъектом» [цит. по: Мазин 2004], выявляя симптомы творческой шизофрении.

В. В. Набоков проецирует Лужина на мир шахмат, который является воплощением абсурда с точки зрения здравого смысла, как говорят герои Л. Кэрролла, хотя и не согласны с его тотальным господством: «Это же самая громаднейшая шахматная партия в мире! Конечно, если только это вообще мир» [Кэрролл 2013: 238]. Писатель наделяет Лужина игровым автоматизмом, сравнивая его с «драгоценным аппаратом со сложным, таинственным механизмом» [Набоков 1990. Т. 2, 75], устраняя его от восприятия как живого человека, но придавая ему ценности именно как участнику игры.

Романтики одними из первых заговорили о трагических последствиях превращения человека в автомат, не принимая это состояние как творческое, но видя в этом явлении влияние внешних разрушительных сил. Например,

Э. Т. А. Гоффман в новелле «Автоматы» пытается ответить на вопрос о тех иррациональных силах, которые свободно овладевают волей и сознанием человека: «Как удастся этим призракам втянуть в свою игру чисто внешние, не зависящие от них события да еще внушить обманутым чувствам, будто они сами порождают внешнюю жизнь?» [Гоффман 1990а: 370].

Страсть героя Набокова к шахматам переводится в сферу полезного творческого безумия, характерного для музыкантов-романтиков. Интермедиальная линия романа раскрывается в музыкальной теме, а именно в мифологеме Моцарта о гениальном ребенке. Не случайно Лужин кажется окружающим музыкантом, его отец-писатель «придал сыну черты скорее “музыкального”, нежели шахматного вундеркинда» [Набоков 1990. Т. 2, 42], «твердо помня, что покойный тесть был композитором» [там же: 11]. В его представлении сын должен стать музыкальным гением. Подобная аллюзия на «расхожий образ маленького Моцарта» [Дарк 1990б: 435] не делает роман оригинальным, но, проводя параллель с гениальным Моцартом, В. В. Набоков показывает в образе Лужина искаженного в искривленном зеркале негативного двойника композитора, у которого, по словам О. Дарка, «вместо великого “Requiem” – неоконченная шахматная партия, безумие, самоубийство» [там же: 436]. Но сам автор так не думал, для него было важно показать творческую страсть, которую игра провоцирует в человеке, «высвобождая избыточную энергию», в чем и заключается ее «исконное свойство – способность приводить в иступление» [Хейзинга 1997: 22], создавать ситуацию абсурда и удовольствия одновременно, которая не поддается логическому обоснованию.

Объединяя в интермедиальном направлении музыкальную и шахматную тему, писатель утверждает, что шахматная игра столь же сильно воздействует на эмоциональную сферу личности, как и музыка. По утверждению В. Е. Александрова, Лужин «погружен... не в пустячную, пусть технически сложную, забаву, но занят деятельностью, отвечающей набоковским представлениям об искусстве» [Александров 1999]. Верно замечание Г. А. Барабтарло, что «шахматная тема “Защиты Лужина” настойчиво и

последовательно выражается в терминах музыки» [Барабтарло 2011: 129]. В. В. Набоков заимствует романтическую идею о способности музыки уводить человека в ирреальный фантастический мир, о чем говорил, например, немецкий романтик Вакенродер: «Истинная радость музыки именно в том, что ничто в ней не доходит до подлинной реальности» [Вакенродер 1977: 190].

Музыка причастна игре своей оторванностью от «благоразумия практической жизни, вне сферы необходимости или пользы» [Хейзинга 1997: 154]. Интуитивно Лужин признает равнозначность музыки и шахмат по признаку их соотнесенности с идеальной игрой искусства, для него «это игра в полном смысле слова, и при этом в одной из ее самых чистых и совершенных форм» [там же: 159]. Правомерно проведенное М. М. Дунаевым сравнение Лужина с «шахматистом-композитором», который «стремится жить бесплотностью творческой страсти, погрузиться в бестелесный мир шахматных представлений» [Дунаев 2004]. По эмоциональному воздействию музыка и шахматы тождественны и приравниваются В. В. Набоковым к тому абсолютному искусству, которое способно вывести человека из-под власти повседневного рутинного бытия, что проявится в шахматной схватке Лужина с Турати: «сразу какая-то музыкальная буря охватила доску, и Лужин упорно искал нужный ему отчетливый маленький звук, чтобы в свою очередь раздуть его в громовую гармонию» [Набоков 1990. Т. 2, 80], только при таком условии он может полностью слиться с игровой стихией.

Шахматы освобождают Лужина от необходимости участвовать в событиях жизни, перерождают его в зеркальное отражение Другого, утратившего сходство с собственным прототипом, так что его личность полностью исчезает, уступая место игроку: «Лужин что-то постиг, что-то в нем освободилось, прояснилось, пропала близорукость мысли, от которой мучительной мутью заволакивались шахматные перспективы» [Набоков 1990. Т. 2, 29].

В семье Лужина нет близких человеческих отношений, поэтому не было условий для формирования в нем полноценной личности в единстве психологического, биологического и нравственного аспектов. Так, мать

шахматиста сравнивается с мифологическим артефактом – «копией купающейся Фрины» [там же: 19] и становится антиподом живого существа, отмечается ее сходство с куклой. Ее красота идеальна, но неодушевлена, поэтому в реальной жизни она «странно отчуждена от сына, как будто он уплыл куда-то...» [там же: 40]. В отношениях матери и сына преобладает механистичность, отсюда их отчужденность, Лужин не видит в ней близкого человека. Его действия схожи с поступками Питера Пена, полагавшего, «что мама человеку ни к чему» [Барри 2004]. И Лужин, и его мать схожи в своем отчуждении от реальности, в них обоих больше фантомного, чем реального, так как они видят себя в другом по качеству бытия: «Питер иногда улетал от них, потому что умел летать гораздо быстрее... Какие-то у него там происходили свои приключения, о которых он не находил нужным рассказывать... У него делались какие-то чужие, незнающие глаза» [там же]. Подобное отчуждение от близких свойственно и Лужину: «... мать привлекла его к себе, но он так напрягся, так отворачивался, что пришлось его отпустить. “Ничего не хочешь рассказать?” – спросила она еще тише... Отпустите меня, – сказал он» [Набоков 1990. Т. 2, 32]. Смерть матери становится знаком освобождения героя от связей с внешним миром, он также равнодушен к отцу, стремившемуся раскрыть его талант: «Лужин прищурился и отвернулся, словно отца не заметил» [там же: 12].

О преобладании в Лужине игровой функциональности говорит и сам В. В. Набоков, считая его «выдуманным гроссмейстером», чье «имя рифмуется со словом “illusion”» (иллюзия – Л.С.), за которым не стоит реальный человек [Набоков 1997в. Т. 1, 46]. Не случайно до конца романа у героя отсутствует полное имя, окружающие не воспринимают его как живого человека, он только шахматист без имени. Имея личностное содержание, Лужин мог бы преодолеть конфликтность своей жизни и избавиться от роковой зависимости: «Как паразитирующее чужеродное растение, искусство обволакивает и душит в душе Лужина порывы к подлинной, непретворенной жизни» [Савельев 2000: 59], – таков вывод эмигрантского критика А. Савельева. В своем обезчелоченном шахматном королевстве Лужин – Solus Rex, одинокий король, как заметил

Д. Джонсон, «одна из любимых шахматных фигур Набокова – Solus Rex... Как и во всех обычных шахматных задачах, он приговорен к тому, чтобы получить шах и мат в несколько ходов» [Джонсон 2011].

Шахматы следует считать идеальным образцом проявления двойничества, которое заложено в самой природе игры, по словам М. Маккарти, «шахматы – абсолютно зеркальная игра» [Маккарти 2000: 354], в ней отражается творческий Другой, становящийся антиподом по отношению к обывательской части «Я» героя. Используя присущий шахматам принцип зеркальности, В. В. Набоков и Лужина побуждает видеть мир как систему двойников, а социум превращается для него в абсолютно отчужденное небытие, от которого он хочет, но не может избавиться. Двойничество демонстрирует противопоставление Лужина реальности, что подводит роман к романтической символике двойственности. В отличие от романтического героя, Лужин не стремится стать личностью, напротив, он вовлечен в стихию игры, мечтая о более высоком статусе в мире шахмат.

В двойничестве Лужина его подлинник вступает в конфликт с игровым Другим, выявляя тем самым творческое подсознание героя: «1) реальный Лужин, “действительно устал” [Набоков 1990. Т. 2, 51]; 2) Лужин, homo ludens, “представляющий собой шахматную доску, бодрствует и не может слиться со счастливым двойником” [там же: 72]» [Стрельникова 2015а: 49]. Таким образом, в Лужине выявляется внутренняя конфликтность двойничества. Лужин выступает и как гений игры, артистическая личность, а также он «страшный двойник» самого себя [Набоков 1990. Т. 2, 128], фантом, идущий из детства, предопределяя обреченность героя на бесконечную игру. Не случайно В. В. Набоков аллюзивно проецирует Лужина на двуликого римского бога Януса, который узнается героем в «бюсте воскового мужчины с двумя лицами, одним печальным, другим радостным» [там же: 119]. В силу своего эстетического содержания Лужин видит реальность жизни антагонистичной игре, поэтому он должен держать под контролем границу между двумя мирами: шахматным (идеальным) и повседневным (материальным). Какое-то время Лужину удастся сохранять

равновесие, не отдавая предпочтения ни тому, ни другому миру, что, в определенной степени, позволило ему закрепиться в состоянии «вундеркинда». В своем подсознании он все еще ребенок, интермедияльная аллюзия, помещенная на гравюре.

Стремясь уравновесить мир реальности и игры, психиатр, «маленький фрейдист», как иронично называет его В. В. Набоков, направляет Лужина на чтение литературы, отражающей иллюзии детства, чтобы он не мог привязаться через искусство к проблемам реальной жизни. Происходит наслаивание в процессах памяти, когда Лужин снова обращается к тем книгам, которые он читал в детстве, а именно к занимательным рассказам, «путешествиям Фогга и мемуарам Холмса» [там же: 97]. В. В. Набоков противопоставил иррациональное и игровое восприятие искусства серьезному реалистическому творчеству Ф. М. Достоевского, чьи произведения с их жизненной правдой «производят гнетущее действие на психику современного человека, ибо, как в страшном зеркале...» [там же: 97], поэтому профессор запретил давать их читать Лужину.

В. В. Набоков интригует читателя незаконченной фразой, побуждая его придумать предполагаемый ответ. Как заметил американский критик А. Кейзин, «Набоков обожает играть с читателем и подшучивать над ним», «тайный смысл» его формул «вовлечет... в утомительную охоту за новыми шутками и пародиями на других романистов...» [Кейзин 2000а: 451]. Ставя перед собой задачу «развенчать» Ф. М. Достоевского, В. В. Набоков пытается представить его как автора детективных романов, герои которых действуют «как опытные шахматисты в сложной шахматной партии [Набоков 1999б: 184]. В. В. Набоков противопоставляет эстетический принцип торжества искусства над действительностью идеалу истины, который Ф. М. Достоевский предпочитал ассоциировать с жизнью: «Идеал ведь тоже действительность, такая же законная, как и текущая действительность», – говорил Ф. М. Достоевский [Достоевский 1980: 75-76].

Из-за своей двойственности Лужин не может определить место между противоположными мирами, поскольку его игровая сущность подчинена

психологической множественности, распадаясь на разные «я» в бесконечности шахматных миров. В этих мирах, «как в двух зеркалах, отражающих свечу, была только суживающаяся, светлая перспектива» [Набоков 1990. Т. 2, 78], непознаваемое пространство шахматной партии, в котором Лужин, пребывающий в своем собственном непознаваемом пространстве шахматной партии, раздробляется до бесконечности, сохраняясь в вечном бессмертии: «Лужин за шахматной доской, и опять Лужин за шахматной доской, и опять Лужин за шахматной доской, только поменьше, и потом еще меньше, и так далее, бесконечное число раз» [там же]. В определенное время Лужин утрачивает способность объективно воспринимать реальность, отдавая предпочтение игре, а «после каждого турнирного сеанса все с большим и большим трудом вылезал из мира шахматных представлений, так что и днем намечалось неприятное раздвоение» [там же: 72]. Шахматная гиперреальность, подобно ницшеанской бездне, поглощает героев-игроков, в число которых входит главный соперник Лужина в шахматной партии Турати, представляющий «новейшее течение в шахматах» [там же: 54], чего Лужин не понимает, потому что это отдает прагматизмом и стремлением к утилитаризму. Нет сомнений, что Турати – зеркало зловещей, но манящей шахматной бездны, в которую Лужин должен войти добровольно, повинувшись бессознательным импульсам игры.

Лужин осознает безвыходность ситуации, пытаясь освободиться от порабошающей его игры: «ловушка, ловушка... Вовлечение в шахматную игру, и затем следующий ход ясен. Но этот ход сделан не будет» [там же: 147]. Турати и сам является частью игровой системы, он такая же шахматная фигура (тура), но имеющая более высокий статус, чем Лужин, они оба двигаются к шахматной вершине, где должны сойтись «в решительную минуту» [там же: 72], чтобы определить, кому достанется желанный статус *Magister ludi*. Будучи жертвой подчинившей его игры, Лужин сомневается в своих возможностях, но не сомневается в своем сопернике Турати, не утратившем адекватность взгляда на мир. В обыденном мире Лужин может быть только рядовой пешкой, он никогда не сможет стать гроссмейстером и мастером игры, задающим ей свои правила.

Человеческая сущность Лужина распадается в процессе игры, он не способен отличить реальный мир от игрового, будучи полностью поглощен шахматами и превратившись в «большого артиста» [там же: 49]. Жизнь также его «проглядела», он уподобляется одной из множества набоковских бабочек, совершает акт художественной мимикрии, и затем, словно «мохнатая, толстобрюхая ночница с горящими глазками, ударившись о лампу, упала на стол» [там же: 35].

Лужин играет не столько против Турати, сколько против жизни с ее неоспоримыми физическими законами, требующими подчинения, что невозможно для творческой личности, уповающей на иллюзии. В итоге шахматная игра становится абсолютной ценностью для Лужина, совпадая в средствах и цели. Его самоубийство, как заметил А. М. Зверев, «это не просчет великого мастера, а может быть, наоборот, – его осознанный выбор, который требовал изысканного умения, чтобы осуществился замысел, схожий с самоубийством» [Зверев 2001]. На самом деле произошел переход героя в виртуальный мир игры, которая коррелирует теперь с гиперреальностью. Законы игрового мира определяют ход действий, согласно которым – «игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец» [Хейзинга 1997: 29] в заданных автором границах. 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.

Антагонистические реальности полностью раскололись, отключив сознание Лужина, заставив его сделать выбор между несовместимыми формами бытия: продолжить обывательскую жизнь в уютно «обставленной квартире» [Набоков 1990. Т. 2, 100] или отречься от осязаемой материи и кинуться в «ужас шахматных бездн» [там же: 80]. Раскрывается причина безумия Лужина, вызванного болезненной неспособностью рассчитать шахматную защиту от Турати, чтобы стать *Magister ludi*. В то же время Лужин бессознательно сохраняет состояние ребенка, который способен только играть, что приводит к

неспособности соединиться с реальностью и «придумать комбинацию защиты на шахматной доске жизни, ибо не знает... ее правил игры...» [Савельев 2000: 63]. Состояние шахматного безумия не позволяет герою преодолеть онтологический конфликт между игрой и жизнью, между идеальным и реальным, превратившись в «неразрешимое противоречие, порождающее внутреннюю амбивалентность, когда Лужин «все с большим и большим трудом вылезал из мира шахматных представлений» [Набоков 1990. Т. 2, 72]. В. В. Набоков вводит мотив смерти, которая спасает Лужина от обычной обывательской жизни и переносит героя в симуляцию загробной жизни – прототип игровой гиперреальности.

На протяжении всего романа В. В. Набоков транслирует признаки надвигающейся физической смерти Лужина через действующих и умирающих в процессе произведения людей, которые впоследствии влияют на творческую судьбу героя, смерть проникает в жизнь, становясь «чудовищной игрой» [там же: 38]. Самоубийство героя, видимое читателю как желанный способ вырваться в фантастический мир шахматных иллюзий, стало неизбежным после того, как игровое гиперпространство впервые полностью поглотило его: «Лужин, поняв, что завяз, заплутал в одной из комбинаций, которые только что продумывал, сделал отчаянную попытку высвободиться, куда-нибудь вылезти, – хотя бы в небытие...» [там же: 81]. Все последующие события воспринимаются Лужиным как бесконечная смена шахматных комбинаций, исходящая из реалий действительности, представленной ловким дельцом от искусства Валентиновым, который использует талант Лужина в своих коммерческих целях.

Как создатель своих персонажей, В. В. Набоков «впускает в книгу» импресарио со слащавым именем Валентинов, которого можно рассматривать в качестве коммерсанта, стремящегося получить материальную выгоду от игры Лужина. По словам Н. А. Анастасьева, Валентинов становится представителем «целой империи массовой культуры со своими правителями и вассалами, со своей психологией и технологией, со своими рекламными трюками и пошлой клоунадой...» [Анастасьев 2002: 299]. В массовом искусстве устраняется понятие гениальности, происходит тиражирование талантов, поставленных на службу

материальной выгоде. Личностный фактор устраняется, а творческий процесс напоминает конвейер: «За все время их совместной жизни с Лужиным он безостановочно поощрял, развивал его дар, ни минуты не заботясь о Лужин-человеке» [Набоков 1990. Т. 2, 52].

Творческое кредо Валентинова: «Блещи, пока блещется» [там же: 51] – выражает саму сущность массовых форм творчества. Чтобы избавиться от власти Валентинова, Лужину необходимо остановить шахматную машину и «выпасть из игры», сказав сакральные слова гения игры – «стоп – машина» [там же: 149]. Поскольку игра избыточна по отношению к обусловленному причинно-следственными законами миру, она, по замечанию А. М. Пятигорского, «бесцельна, как аналог неосознанного бытия, и оттого дурна. Это она превращает Лужина в мономаньяка, а Валентинова в его демона» [Пятигорский 1997: 337]. В художественной идеологии В. В. Набокова главной идеей является господство Творца-демиурга, который изобретает творческую картину мира по своим собственным правилам. 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 «невозможного, неприемлемого мира» [Набоков 1990. Т. 2, 9, 151].

Стремясь устранить границы реального и игрового мира, Лужин «выходит» в окно, предварительно оставив те предметы, которые могли бы свидетельствовать о его реальной жизни, в то время как он хочет убежать от ненавистой подлинности бытия: «Он вынул портсигар с тройкой на крышке, подарок тещи, затем пустую красную коробочку из-под папирос, две отдельных папиросы, слегка подшибленных; бумажник и золотые часы – подарок тестя – были вынуты особенно бережно. Кроме всего этого, оказалась еще крупная персиковая косточка. Все эти предметы он положил на граммофонный шкапчик, проверил,

нет ли еще чего-нибудь» [там же: 149]. Для Лужина игра становится фактором творческого состояния, раскрывающего его индивидуальную сущность и возвышающего его над безличной профанной реальностью: «... он понял ужас шахматных бездн, в которые погружался... шахматы были безжалостны, они держали и втягивали его. В этом был ужас, но в этом была и единственная гармония, ибо что есть в мире, кроме шахмат? Туман, неизвестность, небытие...» [там же: 80].

Отсюда абсолютизация им шахмат и стремление проникнуть в игру, в которой содержится эстетический абсолют, не имеющий реальных, практических целей, способствующий проникновению героя в некую творческую вечность. Находясь в состоянии постоянной игры, герой не может отказаться от ее влияния, что приводит Лужина к пониманию безнадежности и игровой энтропии. Оторвавшись от мира и порузившись в шахматы, Лужин не в состоянии расставлять жизненные приоритеты, потому что находится в состоянии двойственности.

Набоков убеждает читателя, что игровое состояние устраняет само понятие личности, превращая ее в объект игры, по сути, в вещь. Не случайно читатель узнает полное имя Лужина только в конце романа – Александр Иванович, что на самом деле не имеет значения для героя, решившего устранить все признаки реальности, в том числе и имя, фиксирующее его подлинность. Шахматная гиперреальность проецируется на понятие вечности, отождествляясь с игрой, магистром которой мечтает стать Лужин. Но герой может осуществить свою мечту только в иллюзии потусторонности, преодолевая жизненные барьеры и бросаясь в смертельно опасное путешествие в поисках фантастической реальности игры.

Смерть превращается в спасение для творческой личности от обывательского прозябания, где игра воспринимается с прагматической точки зрения: «... и в тот миг, что Лужин разжал руки, в тот миг, что хлынул в рот стремительный ледяной воздух, он увидел, какая именно вечность угодливо и неумолимо раскинулась перед ним» [там же: 151]. Пребывая в мире игры, Лужин приобретает опыт

бессмертия, так как смерть перестает быть событием реальности и становится симулякром в несуществующей иллюзии игры, не оставляя никакого шанса смерти как событию, исходящему из подлинной жизни. Логическая симметрия бытия нарушилась: реальность превратилась в игровой сон, реализуя смысл кальдероновской барочной метафоры «жизнь есть сон», трансформируясь в концепт «жизнь есть игра». Произошел интенциональный сдвиг предметов-атрибутов различных миров друг в друга. «Там, в роще, я что-то зарыл» [там же: 92], – Лужин не перестает пытаться вспомнить, что он закопал в мире игры, что-то такое, что больше не позволит восстановить гармонию с реальной жизнью.

Лужин ввергается в «нежный оптический обман: он вернулся в жизнь не с той стороны, откуда вышел», оставшись в искривленном зазеркалье игровых иллюзий и понимая, что «райская пустота, в которой витают его прозрачные мысли, со всех сторон заполняется» [там же: 93] видениями. Вся созданная героем игровая система становится неустойчивой, приобретая свойства симулякра, и «не соотносится больше с реальным, а соотносится сама с собой» [Бодрийяр 2013: 22], оставаясь закрытой тоталитарной системой, поглощающей все человеческое.

Отсюда неизбежность внешне видимого читателем трагического финала романа, показывающего, что игра как художественная симуляция бытия превосходит само бытие, вызывая сомнение в существовании Лужина: «Но никакого Александра Ивановича не было» [Набоков 1990. Т. 2, 151], а также живого человека, которого заменила игровая функция-автомат и гений игры одновременно. С точки зрения детерминистского анализа читатель должен поверить, что Лужин погибает, выпав из окна. Но для В. В. Набокова позиция логического объяснения поступка Лужина неприемлема, он не может дать своему герою стать банальной самоубийцей. Поэтому писатель не убивает Лужина, а исполняет его желание перейти в иную, лучшую, на его взгляд, творческую реальность. Происходит желаемое: шахматный двойник сливается с оригиналом, и герой полностью переходит в идеальный мир игры как гений игры, преодолев инстинкты жизни и смерти, осуществив свои притязания на вечность.

Но есть и другая сторона набоковской игровой теории. Как и в других романах В. В. Набокова, творческое начало личности подавляется факторами материальной реальности и волей-мыслью автора, что не позволяет герою вырасти в настоящего художника, поскольку превосходство настоящего Творца закреплено за создателем игры, *Magister Ludi*. Именно он осуществляет магический процесс игры как абсолют, требующий подчинения, священный акт творчества в установленных им границах. В. В. Набокова можно уподобить теккереевскому кукольнику: «Давайте, дети, сложим кукол и закроем ящик, ибо наше представление закончено» [Теккерей 1994: 384]. По своим собственным законам игра может разыгрываться бесконечно, так как для нее не существует реального мира, что является ключом к вечности искусства, а значит, Лужин находит для себя желанную вечность, предпочитая оставаться шахматной фигурой, а не человеческим образом.

3.3. «Соглядатай»: экзистенциальная игра в «жизнь-смерть» как способ преодоления материальности бытия

Фантастическая повесть В. В. Набокова «Соглядатай» (1930) показала с новой стороны его творчество, а именно, с позиции постепенного реформирования художественного процесса в направлении эстетики литературной игры, стремления следовать не фактам, а художественным эффектам. Здесь же В. В. Набокову, по мнению Н. Н. Берберовой, удалось отойти от традиционного реализма и реализовать четыре главных элемента своей иррациональной поэтики: «интуиция разъятого мира, открытые “шлюзы” подсознания, непрерывная текучесть сознания и новая поэтика, вышедшая из символизма» [Берберова 1997а: 277].

Существование человека в понимании В. В. Набокова может определяться только его эстетической функциональностью, в контексте имагинативного сознания вне социально детерминированных связей, именно так должен восприниматься герой повести Смурова. Он воспринимает опыт своей жизни

через призму иллюзорных представлений, противостояния реального и условного, обозначенного в произведении как жизнь и смерть в терминах перехода героя в эстетизированную потусторонность инобытия. В английском переводе автора название повести звучит как «The Eye» («Око») (1965). В понимании Набокова «око» – это всевидящий глаз потусторонности, побуждающий человека считать себя неодушевленным существом, автоматом, действующим механически, что эквивалентно его обезличиванию в состоянии лицедейства: «... человеку, чтобы счастливо существовать, нужно хоть час в день, хоть десять минут существовать машинально. Я же, всегда обнаженный, всегда зрячий, даже во сне не переставал наблюдать за собой... [Набоков 1990. Т. 2, 301].

В дегуманизированной концепции неклассического искусства человек переоткрывается заново, остается только его литературный отпечаток, поэтому оппозиция живое-мертвое теряет смысл и заменяется художественной симуляцией (условным бытием), позволяющей автору свободно манипулировать ею и перемещать своего героя в любое пространство вне времени и истории. Рациональная онтология бытия покоится на шатком фундаменте и должна быть развенчана, как сказал Ф. Ницше в своем трактате «По ту сторону добра и зла»: «Почему мир, который до известной степени касается нас, не мог быть фикцией?» [Ницше 2014: 589]. Желание Смурова исключить себя из жизни – его главная страсть, которая дает ему возможность представить себя в своем воображении, чтобы отличаться от всех остальных.

Специфика разыгрывания самоубийства Смурова заключается в «лишении смысловой соотнесенности» с происходящим, главное, как скажет Г. Гадамер, «сыгранное в игре искусства не ставит на место реального мира мир грез, в котором мы забываемся» [Гадамер 2006: 166]. Тема «Соглядатая» была задана в пьесе «Смерть» (1923), которая, по замечанию И. Л. Галинской, – является прямой переключкой с «Соглядаем», где «развивается идея существования человека после самоубийства» [Галинская 2005].

В предисловии В. В. Набоков называет тему произведения, в разработке которой он добился наибольшего прогресса в усилении игровой стратегии своего

творчества, ориентированной на создание художественных иллюзий, показывающих потерю чувства реальности: «Тему “Соглядатай” составляет предпринятое героем расследование, которое ведет его через обставленный зеркалами ад и кончается тем, что два лица сливаются в одно» [Набоков 1997в. Т. 1, 52]. Писатель организует своеобразную игру-загадку героя со смертью и его переходом в бессмертное творческое состояние, в результате читатель должен угадать, что «Смуров и рассказчик – одно лицо» [Вейдле 2000а: 78].

Доведенный до абсурда прием двойничества стал фактором игровой деконструкции произведения, о чем говорит и название повести «Соглядатай», которое следует понимать в аллегорическом смысле как слежка за самим собой, фиксирующая внутреннее раздвоение Смурова. В критике сразу было замечено ключевое свойство игровой поэтики писателя – обезличить человека, превратить его в деталь машинного производства фантазмов, по замечанию С. Савельева, «трагедия “бездушия” на редкость удалась Сирину» [Савельев 2000: 85]. Как охарактеризует ситуацию тотального обезличивания К. И. Зайцев, в повести «обезображено глубочайшее естество человека. Гротеск из периферии переместился в самые недра человеческого духа – и тем самым упразднил глубинное, бытийное естество человека» [Зайцев 2000: 80]. В.В. Набоков понимает соглядатайство по-другому, не сводя его к признакам когнитивного диссонанса личности, отражающего конфликт противоречивых убеждений. Напротив, Смуров игнорирует национально-критический подход к себе и окружающему миру, предпочитая упрощенный способ решения проблемы, не требующий глубоких размышлений. Соглядатайство присутствует как структурообразующий прием двойничества, демонстрирующий психологическую нестабильность личности, раздвоение сознания, что дало герою имагинативную возможность взглянуть на мир и на самого себя с другой стороны реальности. По мнению писателя, «мир лучше всего рассматривать, отступив в сторону или даже выйдя из него вон» [цит. по Бойд 2010: 295] в потусторонность небытия, освобождающую личность от условностей действительной жизни. Фактором отторжения личности от реальности является самообман Смурова,

проявляющийся в нарочитой театральности поведения, которая позволяет ему оградить себя от жизни и перейти в эстетическое состояние игры.

Тип личности Смурова отражает идеологию замены реальности ее театральным аналогом как необходимого условия существования в новой реальности, созданной силой воображения, соответствуя модернистской теории Н. Евреинова, который считал, что «вечно недовольные действительностью, мы *обращаем* наше желание будущего изменения ее в некий факт настоящего, эфемерный, но “убедительный”, как создание сна. Это *обращение* и есть театрализация — законная реакция критикующего духа на неприемлемый им “мир сам по себе”! [Евреинов 2002: 59]. Герой Набокова существует как эстетический персонаж, разыгрывающий свою смерть, поэтому он может находиться вне времени и пространства, он свободен по отношению к реальной жизни. Для него смерть не становится конечной точкой существования, а означает переход в творческий мир «нонсенса» (абсурда). Говоря о своей «фантазии», «эрудиции», «литературном даре», рассказчик (он же Смуров), «имеет в виду текст, который мы только что прочитали и который он написал» [Хасин 2001а: 145]. Отождествление рассказчика и героя происходит только в конце текста, что усиливает интригу по аналогии с игрой в увлекательные прятки с читателем, который понимает, что отражение сливается с оригиналом только в конце произведения. Все происходящее следует считать постановочным фантастическим зрелищем, а жизнь и смерть Смурова – разыгранным трагикомическим спектаклем: «По желанию моему я ускоряю или, напротив, довожу до смешной медлительности движение всех этих людей, группирую их по-разному, делаю из них разные узоры, освещаю их то снизу, то сбоку...» [Набоков 1990. Т. 2, 339].

Интерес писателя к потусторонности связан с поисками творческого бессмертия, так как, по словам Б. Бойда, в жизни «каждый из нас – узник собственного “я”, пойманный в ловушку настоящего и обреченный на смерть» [Бойд 2010: 19]. А. Битов отметит устремление В. В. Набокова к творческой вечности, сказав, что «Набоков певец бессмертия», а «бессмертие – его основная

тема» [Битов 1997: 11], реализация которой тесно связана с художественной игрой, позволяющей писателю фантазировать жизнь своих персонажей в любом измерении. Отсюда игровая обусловленность сюжетов о смерти (убийстве или самоубийстве) как возможности выйти за пределы жизни, чтобы навсегда сохраниться в художественной игре через зазеркалье гиперреальности. В.В. Набоков манипулирует своим героем, чтобы показать его лицедейскую натуру, иронизирует над человеческим содержанием личности, превращенной автором в гротескно-комического персонажа, обреченного на вечное разыгрывание фантазий своего воображения. Набоковская онтология опровергает принцип Хайдеггера о человеческом существовании как пути к смерти, которая является конечной точкой существования. Писатель неоднократно подчеркивал, что бессмертие творческой личности содержится в вечности искусства, которое является «божественной игрой» и не может быть завершено.

В. В. Набоков собирает в Берлине русских героев, людей «самых разных состояний, от нищих до преуспевающих коммерсантов», но все они от ревнивого Кашмарина до бывшего полковника белой армии Мухина и еврея-книгопродавца Вайнштока, как и Смуров, «пребывают в том же странном, зеркальном состоянии, что и он» [Набоков 1997в. Т. 1, 52]. Автор видит в них не живых людей, а призраков из прошлого, которые тоже лишились своих корней, родины и живут в «неком отдельном маленьком мире» [Набоков 1990. Т. 2, 315] с мистической верой в «забавного духа Абума» [там же: 316] из спиритических сеансов Вайнштока. Как указывает В. В. Набоков в предисловии, «люди в этой книге – любимые персонажи моей литературной юности: русские изгнанники, обитающие в Берлине, Париже, Лондоне... время повествования – 1924-1925-й годы» [Набоков 1997в. Т. 1, 50], но для писателя его современники-эмигранты – это рудиментарные фантомы, отжившее прошлое, от которого В. В. Набоков отошел, погрузившись в создание самобытной творческой системы. 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. Смуров понимает, что необходимо избавиться от

реальности, чтобы перейти в состояние иллюзии, понимаемой как идеальная творческая игра, где смерть не становится конечной точкой человеческого существования: «страшно, когда явь вдруг оказывалась сном, но гораздо страшнее, когда то, что принимал за легкий сон, легкий и безответственный, начинает вдруг остывать явью» [Набоков 1990. Т. 2, 342], – так Смуров стремится доказать подлинность существования потусторонности и собственного двойника-соглядатая, созданного его фантазией. Подлинная жизнь для Смурова наполнена противоречиями и негативными для него событиями и людьми. Как ему жить в этих противоречиях, которые он не может преодолеть? Есть только один выход – существовать в придуманном Смуровым игровом состоянии, где все нереально и может продолжаться бесконечно, в чем и заключается «тайна смуровского бессмертия» [там же: 335].

Игровая модель жизни оправдывает фантазию и безрассудство, и в то же время придает игре сакральный характер, легализуя существование двойника, выступающего идеальным прототипом оригинального Смурова. Сюжет повести выстраивается на фантастической абсурдной ситуации, не имеющей реального источника. Смуров – своего рода пародия на «маленького человека» реалистической традиции. Гувернёр Смуров совершает самоубийство, не в силах сносить оскорбление мужа своей любовницы. 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 желание 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. Смуров устраняет смысл, как рациональное препятствие для своих творческих замыслов, чтобы стать совершенно свободным по отношению к своему обремененному жизненной плотью двойнику. Экзистенция Смурова, решившего устранить самого себя, заключается в

патологическом неприятии окружающего мира, спасение от которого он видит в разыгрывании смерти самого себя как собственного двойника. Действительность воспринимается им, как исходное потенциальное поле для игры со своей жизнью, он и воссоздает себя как некоего Другого, удалив подлинного Смурова вокруг материального мира, чтобы перейти в искусственное пространство гиперреальности. Начиная с эпохи модернизма, а затем и в постмодернистском направлении, бессознательное существование внутреннего Другого будет рассматриваться как психологическая проблема отчуждения человека от объективной реальности и погружения в собственное внутреннее бытие, как это будет обозначено М. Фуко, в безумии человек «является собой самим и чем-то иным, нежели он сам; он заключен в объективности истинного, но сам есть истинная субъективность» [Фуко 1997: 515].

Смурову нужно перестать существовать как реальному человеку, обретя бессмертие в вечности безумной театрализованной игры, которая выступает в качестве инициала его нового существования, не требующего наличия материального содержания и формы: «я не уязвим», – скажет герой, избавившись от необходимости физического существования [Набоков 1990. Т. 2, 345]. 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 действительность как несоотносимые противоположности, вступая в игру с читателем, которому предстоит разгадать загадку существования Смурова – насколько его воображение соотносится с реальностью, настолько смерть подлинной жизни: «Я шел по знакомым улицам, и все было очень похоже на действительность, и ничто однако не могло мне доказать, что я не мертв, и что все это не загробная греза» [там же: 308]. Герой перемещается в искусственно созданную реальность-потусторонность, где играет придуманную для себя роль фантома, призрака. Фантастическим «прикрытием» для реализации его творческого потенциала послужило разыгранное в авторском театре самоубийство Смурова, трактуемое им как обретение абсолютной свободы, лишенной всякого смысла о логики: «Я почувствовал вдруг невероятную

свободу, – вот она-то и была знаком бессмысленности» [там же: 305], отторжения от рациональности бытия.

Релятивистский характер игры характеризуется незавершенностью, поскольку всегда должна быть возможность ее продолжить, тем самым обеспечивая вечность творческого процесса. Поэтому самоубийство Смурова – не настоящее, это его игра, как заметит Н. А. Анастасьев, «даже смерть у Набокова лишена окончательности, даже смерть способна окрашиваться в радужные тона» [Анастасьев 2002: 109]. В результате мир превращается в фантазийные игры, где жизнь и смерть неразличимы в лживых историях Смурова, а подлинник становится недостижимым, так как «первообраза» не существует, его подменяет «систематизация смуровских личин» – симулякров [Набоков 1990: Т. 2, 323].

В сюжете произведения сплетаются разные интертекстуальные источники, структурируя ризомный алогичный текст, что усиливает иллюзорность происходящего и нацеливает читателя на игру с ним. Интертексты выступают двойными кодами произведения, составляя ироничные аллюзии на используемые образы, что и придает тексту новизну и оригинальность. Писатель обращается к фантастическому алогизму кэрроловского зазеркалья (потусторонности у Набокова), показывая, что реальность неуловима и вторична по отношению к ее эстетическому отражению. Такой она воспринимается болезненным подсознанием героя, для него, как и в представлении Алисы, «все не с той стороны» [Кэрролл 2013: 212], словно в карнавальном «мире наизнанку».

В интертекстуальном направлении следует также обратиться к «магическому театру» Г. Гессе, где человек распадается на «фигуры игры жизни» [Гессе 2004б: 279], участвуя в представлении жестокости в духе Арто. В. В. Набоков обыгрывает безумную сторону двойничества Ф. М. Достоевского из повести «Двойник» без учета ее социально-реалистического содержания, на что указывают исследователи: Дж. Коннолли, С. В. Яблоновский, К. О. Басиллашвили, А. М. Зверев, Г. Л. Хасин и др. Так, С. В. Яблоновский напрямую соотносит «Соглядатая» с традицией изображения «маленького человека» у русского

писателя: «Вот ведь какая штука. Написано в форме Достоевского» [Яблоновский 2000: 81].

В. В. Набоков не остался в стороне от тех европейских писателей, которые были интертекстуально связаны с художественным миром Достоевского, интерпретируя его идеи и образы с эстетической стороны или с точки зрения психоанализа. Известно, что Достоевский оказал большое влияние на эволюцию поэтики Набокова, несмотря на то, что сам писатель категорически отвергал это влияние и, как известно, не признавал никаких параллелей со своим творчеством. В Достоевском, как полагал В. В. Набоков, не достает, «личного таланта», чтобы вписаться в «мировое искусство» [Набоков 1999б: 170]. Ссылаясь на повесть Достоевского «Двойник», В. В. Набоков выделяет в качестве эстетического компонента двойственность, называя ее «совершенным шедевром» с «фонетической и ритмической выразительностью» [Набоков 1999б: 178]. Но писатель не принимает религиозно-нравственную составляющую творчества Ф. М. Достоевского, считая, что он идет вразрез с художественной правдой и характеризует своих героев «с помощью ситуаций, этических конфликтов, психологических и душевных дрызг» [там же].

Реальность, деконструированная под эстетическим взором героя, искажена до неузнаваемости, но она существует для него как более реальное гиперпространство инаковости - игра, в которой Смуров может быть самим собой, что дает ему возможность раскрепостить свое воображение при сочинении собственных несуществующих подвигов: «он рассказывал все это ровным, спокойным, даже скучноватым голосом, будто речь шла о вещах незначительных» [Набоков 1990. Т. 2, 320]. В то же время интертекстуальные отсылки к мотивам двойственности и романтизированной раздвоенности носят явно пародийный и ироничный характер, устраняя трагическое понимание Ф. М. Достоевским потери человеком подлинности и веры в духовные ценности личности. Пародийная сторона двойственности усиливается категорией зеркальности, которая действует как функция игровой деконструкции текста, с помощью которой автор создает эстетическую модель нереального гиперпространства по ту сторону реальной

жизни, где герой обретает свободу и разыгрывает свою новую жизнь после самоубийства в другом, иллюзорном мире. Воссоздание своей жизни после смерти, освобожденной от реальности, как художественного произведения, усиливает разрыв между реальным и потусторонним мирами.

Герой ищет пути преодоления бытия через обретение «самости», изоляции от безличной толпы, чтобы быть самим собой, а значит, обрести свободу существования в другом мире. Фантастический мир, созданный воображением Смурова, - это эстетическая реальность зазеркалья, трагикомический фокус героя. По замечанию С. В. Яблоновского, «именно в его рассказе без фокуса почти что и невозможно» [Яблоновский 2000: 83]. Через перестановку реалий творческий акт писателя фиксируется как проявление его артистизма и желания преодолеть жизненное содержание с помощью театральных эффектов, соответствующих принципам модернистского театра, о чем говорил Н. Н. Евреинов: «Мы обратим уродливую внешность жизни в невиданную и неслыханную красоту» [Евреинов 2002: 38]. Писатель фиксирует этапы деградации личности на фоне ее конфликта с самой собой, что порождает внутренних двойников, пропагандирующих «разногласия ради разногласий». Автор «убивает» своего героя, чтобы выйти за рамки традиционной системы ценностей, встать по ту сторону добра и зла и заставить человека увидеть себя антиподом самого себя, «ветошкой» в уменьшенно-пародийной форме, которая представляет себя не тем, кто он есть на самом деле, «оборотнем в системе зеркал чужих восприятий» [Зайцев 2000: 78].

В изображении мира Смурова, искаженном с точки зрения героя, это может быть истолковано только в пародийном контексте, поэтому его жизнь разыгрывается в жанре «черной» комедии, превращая серьезность и трагизм сюжета в насмешку над человеком, становящимся продукт секуляризации и дегуманизации искусства модернизма: «пускай сам по себе я пошловат, подловат», – так Смуров кичится своими низменными качествами [Набоков 1990. Т. 2, 345]. Освобожденный от реальности, герой высвобождает энергию творческого воображения, позволяя высвободиться нарциссическому самовыражению: «Я полагал, что посмертный разбег моей мысли скоро

выдохнется, но по-видимому мое воображение при жизни было так мощно, так пружинисто, что теперь хватало его надолго» [там же: 308].

Смуrow – симбиозная форма двойничества, он одновременно положительный двойник и антипод Голядкина, это явление абсолютизировано как идеальное состояние человека, при помощи которого автор перевоссоздает действительность, делая из себя «полноправного творца». В. В. Набоков переводит смысл соглядатайства из реального в подсознательно-фантастическую плоскость отделения сознания от подлинного бытия, что Ф. М. Достоевский назовет подпольным состоянием, искажающим духовный облик личности, не случайно писатель называет двойника Голядкина «ужасом, стыдом, кошмаром» [Достоевский 1988а: 193]. В этическом смысле соглядатайство является бездуховным состоянием личности, выявляя ее деградиционную раздвоенность и зеркальную отраженность, лежащую, в представлении Ф. М. Достоевского, «вне здравого смысла» [там же]. В. В. Набоков определяет раздвоение человека эстетическими причинами. По мнению писателя, все должно быть перенесено в сферу искусства, именно в нем содержится спасение, подобно священному событию, мистически освобождающему человека от повседневности. Двойничество Голядкина Ф. М. Достоевский сопоставляет с чертовщиной, его Голядкин-младший несет отпечаток бесовства, который «увлекает его в бездну..., ускоряя минуту... гибели» [там же: 187]: «Эк ведь черти заварили кашу какую!» [там же: 224].

В романе «Подросток» Ф. М. Достоевский определяет сущность двойственности как психическое расстройство, не относя его к творческому состоянию: «Что такое, собственно, двойник? Двойник, по крайней мере, по одной медицинской книге одного эксперта, которую я потом нарочно прочел, двойник – это есть не что иное, как первая ступень некоторого серьезного уже расстройства души, которое может повести к довольно худому концу» [Достоевский 1988б: 680].

Если Ф. М. Достоевский не изолирует Голядкина от реальности, показывая его как негативный социальный тип в исторически обусловленных

обстоятельствах, используя фантастичность ситуации для обострения идеологических вопросов, то В. В. Набоков создает «некий отдельный маленький мир» [Набоков 1990, т. 2, 315] гиперреальности, опровергающий истинную действительность, которая враждебна творческой натуре Смурова и не воспринимается им адекватно, в чем и заключается его ценность – видеть мир не таким, как все остальные. Игра с самим собой в потустороннего двойника становится духовной жизнью Смурова, в увлекательном процессе он забывает об обратной, неприглядной стороне жизни. Смуров чувствует себя посторонним по отношению к реальности, спасение от которой он видит в духе имажинации, искоряющем инстинкты материального существования.

Как и у Голядкина, у героя повести возникает его фантомный двойник, который и является Смуровым. В понимании Ф. М. Достоевского двойник человека – это его болезненное, неадекватное состояние, внутренний паразит, «несбыточный бред», «мгновенное расстройство воображения» [Достоевский 1988а: 189]. У В. В. Набокова же слившиеся в одно целое Смуров и гувернер («отражение со мною слилось») [Набоков 1990. Т. 2, 342], – результат превосходства потустороннего двойника над живым человеком. Будучи зеркальным отражением самого себя, Смуров идентичен своему двойнику, который является высшим идеалом «Я», он безличен как человек, но наполнен эстетическим содержанием, которое раскрывает его истинную ценность. В этом случае важна ценность индивидуального опыта героя, его психическая неустойчивость становится показателем творческой исключительности.

Двойственность здесь создает игровой эффект противостояния живого и мертвого, способствуя разрушению барьеров на пути восприятия подлинного и иллюзорного. Происходит эстетический переворот, прототип становится антиподом своего зеркального отражения, проявляя двойственность как функцию саморефлексивного эскапизма: «Я все помнил – имя, земную жизнь – со стеклянной ясностью, и меня необыкновенно утешало, что беспокоиться теперь не о чем» [там же: 307].

В. В. Набоков переводит двойственность героя в мистическую систему потусторонности, отстаивая «автономию царства воображения и суверенное право художника создавать свой особый мир, который не нуждается в доводах науки» [Лукин, Рынкевич 1993: 237]. Потустороннее существование становится аналогом творческого гиперпространства, которое бросает вызов законам логики, следуя имагинативной интуиции: «Глупо искать закона, еще глупее его найти» [там же: 310]. Существование мира зависит не от хода истории, а от причудливой игры случая: «все зыбко, все от случая» [там же: 310].

Подобные рассуждения Смурова вносили деструктивные импульсы для рационального рационализма европейского философского сознания, способного создать лишь идеологизированный темный труд “Капитал”» [там же: 310], далекий от искусства. Иррациональный мир иллюзии снимает напряжение между игрой и сюжетом, в момент творчества художник отвлекается от прошлых событий, следуя случайным импульсам творческого подсознания, что дает возможность для радости, веселья. Соглядатайство становится творческой игрой по подглядыванию за жизнью извне, из-за кулис мирового театра, с целью опровергнуть «серую» действительность и на ее место возвести «розовый» «мир фантазма»: «Есть острая забава в том, чтобы, оглядываясь на прошлое, спрашивать себя, – что было бы, если бы.., заменять одну случайность другой, наблюдать, как из какой-нибудь серой минуты жизни, прошедшей незаметно и бесплодно, вырастает дивное розовое событие, которое в свое время так и не вылупилось, не просияло» [там же: 310]. Набоковское мифомышление провозглашает неопределимость и непознаваемость бытия, где «тянутся, двоятся, троятся несметные огненные извилины по темному полю прошлого» [там же]. Потенциальное творческое бессознательное превосходит объективное восприятие: «Поселись я после призрачного выхода из больницы в другом доме, быть может немислимое счастье запросто бы со мной разговорилось, – как знать... как знать...» [там же: 310-311]. Находясь в психологической стадии зеркала, Смуров формирует свое нарциссическое «я» на основе череды фантазмов о своей жизни, он рассказывает о несовершенных подвигах, существующих лишь

в воображении героя как слово Другого о самом себе: «Я был по отношению к себе посторонним», – так определит Смуров свое истинное положение [там же: 310].

Совершив свое театральное самоубийство, Смуров может свободно воспринимать реальность и реализовывать себя так, как ему хочется: «... я с любопытством глядел на себя со стороны, и мучительное прошлое мое – до выстрела – было мне как-то чуждо» [там же: 310]. Согласно закону симулякра, «когда двойник материализуется, когда он становится видимым, он означает неизбежную смерть» [Бодрийяр 2013: 129] для реального субъекта.

Эта позиция соответствовала творческим задачам В. В. Набокова – вывести человека из сферы реальной жизни и заменить его эстетическим персонажем, воображаемым Другим, который «делает так, что тот становится одновременно самим собой и больше никогда не похожим на себя» [там же: 129]. Утратив свое личное содержание, Смуров вступает в стадию симулякра, так как потерял свое истинное лицо и больше не коррелировал с реальностью, что позволяет автору свободно манипулировать своим персонажем, перемещать его в любое временное пространство, переходя из одной игры в другую: «Что мне до того, каким портретом давно умерший автор попотчует... неведомых потомков? И вообще – не пора ли бросить эту затею, не пора ли прервать охоту, соглядатайство, безумную попытку изловить Смурова?» [Набоков 1990. Т. 2, 336].

В. В. Набокова интересуется личность как продукт творческой трансформации, и чтобы истинное «Я» героя не вытесняло эстетического двойника своей соотнесенностью с жизнью, писатель расщепляет его на бесконечные зеркальные отражения. Человек превращается в знак в безличной игре, которая понимается в делезовском смысле как «нонсенс», проявление творческого бессознательного. Став трансформированным и безжизненным эстетическим субъектом, Смуров может примерять разные обличья, менять маски, например, создавать высокий трагический образ, подобный байроновскому: «Его бледное, тонкое лицо было молодо, но чуткий наблюдатель мог бы в его чертах найти следы печали и опыта» [там же: 312].

Как объект авторской игры, стирающей различия между жизнью и смертью, Смуров избирает положение соглядатая, стороннего наблюдателя, собственного двойника, находящегося по ту сторону реального: «Я видел себя со стороны, тихо идущим по панели, – я умилялся и робел, как еще неопытный дух, глядящий на жизнь чем-то знакомого человека» [там же: 308]. В своем новом зеркально-обезличенном состоянии Смуров выглядит идеалом самого себя, влюбленным в себя Нарциссом, возвышающимся над остальным миром, приобретающий более высокий статус в обществе, который он сам себе присваивает. Смуров делает свой экзистенциальный выбор в направлении симулятивной гиперреальности зазеркалья, определяемой символикой «бездонной воды» как символа бесконечности иллюзии. Своей воображаемой смертью герой уничтожил ненавистную ему действительность, напоминаящую ему о его же подлинности: «...вместе с человеком истребляется и весь мир» [там же: 306], а реальные факты жизни подменяются играми героя, сочиняющего невероятные истории о самом себе. Оказавшись по ту сторону зеркала (реальности), он, подобно кэрролловской Алисе, «живет не в ту сторону» [Кэрролл 2013: 290] и силой своей фантазии создает новую форму перевернутой реальности, заполняя ее оживленными в его памяти образами-двойниками, создающими неправдоподобное представление о прообразе. В итоге, как скажет автор, «два лица сливаются в одно» [Набоков 1997д: 52], утрачивается единство личностного содержания и целостного «я»: «Я уже мог насчитать три варианта Смурова, а подлинник оставался неизвестным» [Набоков 1990. Т. 2, 322], словно реликтовый вид бабочки без первообраза: «Где тип, где подлинник, где первообраз?» [там же].

Играя с сакральными смыслами, такими как жизнь-смерть, В. В. Набоков разрушает бинарную оппозицию этих понятий их художественной интерпретацией, демонстрируя игру смыслов, их релятивизм и неразличимость духовных приоритетов. Герой противопоставляет два мира, реальный и потусторонний, видя в смерти «занятную» перспективу инаковости в творческой форме. Он спорит с фрейдистским отношением к инстинкту смерти, рассматривая творческое состояние как ключ к бессмертию. На протяжении всей истории герой

всегда боится отождествлять себя с реальностью, «отяжелеть, одеться прежней плотью» [там же: 310], так как мечтает о переходе в вечность.

Обретя желанное для него небытие потусторонности, Смуров выясняет, что к жизни его может привязать реальная «человеческая мысль», которая «после наступления смерти... продолжает жить по инерции», опровергая небытие, одновременно сохранив в подсознании влечение к жизни, инстинкт самосохранения, вступающий в противоречие с инстинктом смерти: «Я все помнил – имя, земную жизнь – со стеклянной ясностью, и меня необыкновенно утешало, что беспокоиться теперь не о чем» [там же: 307].

Разрушив границы жизни и смерти во время игры в самоубийство, Смуров иронизирует по поводу своего потустороннего состояния, представляя в своем воображении, как его будут хоронить, поскольку он знает, что это всего лишь игра, и он волен выбирать, в каком состоянии и где он находится: «И с легким любопытством я подумал о том, как это меня хоронили, была ли панихида, и кто пришел на похороны» [там же]. Смуров делает попытку выявить между двойниками-образами тот, который был бы идентичен его зеркальному отражению, где зеркало является регулятором угла зрения с внешней стороны: «Что скрывать: все те люди, которых я встретил, – не живые существа, а только случайные зеркала для Смурова... Так, всё их бытие было для меня экраном» [там же: 338].

Использование киноприемов покадровой трансляции эпизодов сознания, привязанных к определенному образу-двойнику, можно рассматривать как прямую отсылку к «Магическому театру» Г. Гессе. В гессевском магическом театре герой-оборотень Галлер распадается на образы-кадры, как в кино, во временной перспективе, гарантирующей ему бессмертие: «Иные из этого множества Гарри были моего возраста, иные старше, иные были древними, иные совсем молодыми, юношами, мальчиками, школьниками, мальчишками, детьми» [Гессе 2004б: 229]. Подобно гессевскому Галлеру, Смуров не в состоянии раскрыть свой идеальный прототип, потому что в нем нет единства «Я», он распадается на бесконечное количество зеркальных отражений, например, его

называют и вором, и «сексуальным левшой», и «сумасшедшим женихом», и «блестящим и жестоким воином» [Набоков 1990. Т. 2, 323], и «советской ягодкой» [там же: 318], Дон Жуаном, Казановой, «темной личностью» [там же: 331]. По замечанию З. А. Шаховской, «у Смурова, как и у его создателя, можно насчитать по крайней мере три варианта его личности, и при этом подлинник останется неизвестным... Да и то сказать, ни писателя, ни его персонажа как будто и нет. Образ их надо искать в “тысячах зеркал, которые их отображают”» [Шаховская 1991: 47].

Свою подлинность Смуров пытается найти в правдивом взгляде Вани, которая одна говорит ему добрые слова и считает «хорошим, умным человеком... очень добрым... смешным и милым» [Набоков 1990. Т. 2, 341], но и она не становится его женой. Это означает, что прототип не может воссоединиться со своей идеальной частью, и, если бы он мог остаться с Ваней, он разрушил бы созданный им ирреальный мир, в котором он выступал в качестве идеала самого себя. Кроме того, положительное отношение к Смурову со стороны кого-то привязало бы его к реальной жизни и не было бы причин отказываться от нее. Состоянием ужаса для героя могло быть сохранение жизненных реалий, из-за которых он не смог бы остаться в выдуманной им потусторонности в качестве субъекта игры. Поняв надвигающуюся на него опасность воссоединения с реальностью, возвращения к «тяжёлой и жаркой, полной знакомого страдания» жизни [там же: 342], герой пытается найти в бывшей квартире то, что подтвердило бы его небытие. Найдя признаки своей смерти («в стене я нашел тщательно замазанную дырку» от пули [там же: 343]), Смуров обретает уверенность, что больше ничто не связывает его с реальностью, и тогда «мир сразу приобрёл опять успокоительную незначительность..., я готов был вызвать взмахом воображения самую страшную тень моей прошлой жизни» [там же: 343].

Поэтому отказ Вани следует воспринимать как отречение от воссоединения героя с реальной жизнью в пользу самосоглядатайства, созерцания себя со стороны, воссоздания себя как иллюзорного нарциссического эстетического субъекта: «Я понял, что единственное счастье в этом мире – это наблюдать,

соглядатайствовать... не делать никаких выводов, – просто глазеть...» [там же: 345]. В стремлении подавить в себе чувственное и физическое восприятие мира, что связывало бы героя с действительностью, Смуров утешал себя тем, что Ваня лишь его выдумка и может исчезнуть по его желанию, так как она – «только воображение мое, только зеркало» [там же: 339], создающее фантастическое пространство несуществующей реальности, предназначенной для свободной игры, не скованной условностями реальной жизни.

Суть смуровской «истины» – нарциссическая уверенность в своей успешности и превосходстве над остальными людьми. Чтобы придать себе более высокий статус в лице Вани, он с уверенным артистизмом рассказывает о своих несуществующих подвигах в Крыму во время гражданской войны, создавая вокруг себя пространство театральной игры, в которой он реализует свой творческий потенциал, чтобы представить себя более значимо, чем его оригинал, сыграть роль героя-сверхчеловека. Отсюда его страх перед Мухиным, который разоблачил его «абракадабру» и почти лишил Смурова таинственности, что сделало бы двойника бессмысленным атрибутом безумия.

Прототип Смурова заменен двойником-подобием, копия отождествляется с оригиналом. Замена подлинника симуляцией воспринимается как необходимый результат творческого процесса, направленного на сознательное разрушение своей личности, воспринимаемой автором только как объект игры, для которого нет необходимости совмещать реальное и подсознательное «Я». Получается, что распад личности и представление героя о себе как о Другом следует объяснять неспособностью оценивать себя объективно, то есть его идеальное «Я» противоречит оценке окружающих его людей. Это означает, что потеря одного из зеркальных отражений не имеет значения для героя, поскольку они представляют собой как количественную, так и качественную идентичность: «Кашмарин унёс с собою ещё один образ Смурова. Не всё ли равно, какой? Ведь меня нет – есть только тысячи зеркал, которые меня отражают» [там же: 344]. В эстетике В. В. Набокова двойник – не показатель безумия, а необходимый элемент эстетической системы писателя, поэтому Смуров вечен в своем игровом

состоянии (игра может длиться вечно, она не подвластна времени, как искусство), реализуя набоковский принцип творческого бессмертия. А.В. Злочевская верно говорит, что «Набоков не допускает возможности преодоления разбросанности и внутреннего, нравственного и духовного, преобразования антигероя» [Злочевская 2001]. Однако, нельзя согласиться с суждением А.В. Злочевской о том, что автор пытается спасти героя от страдания, поместив его в «мнимо-реальное бытие на пороге двоемирия» [там же]. Напротив, для Смурова и его двойника быть личностью не является целью жизни, он стремится избавиться от своего живого «Я», променяв его на иллюзорный прототип, недостижимый для жестокого материального мира, от которого, однако, он не стремится отказаться: «Мир, как ни старайся, не может меня оскорбить, я не уязвим» [Набоков 1990. Т. 2, 345].

Экзистенция Смурова проявляется в необходимом для него отходе от реальности и переходе к эстетической симуляции, находящейся по ту сторону бытия, в лучшем для него мире его собственных иллюзий. Персонажи, созданные воображением автора-рассказчика, отражаются друг в друге, как в кривых зеркалах, вовлекая читателя в разгадывание шарады: кто есть кто? Ответ можно найти, только пройдя всю игру, и выяснить, что Роман Богданович и Смуров – один человек, продукт фантазий рассказчика.

Творческая мысль В. В. Набокова, возведенная в абсолют, способная превратить Другого в актера, безжизненную куклу и увидеть человека после его смерти, достигает своей цели – разрушается архаичная связь человека с реальной жизнью, антиподом которой является его двойник-мертвец как эстетическое воплощение «Я». Персонаж В. В. Набокова находит истинное счастье в зазеркалье неподлинности, и как Алиса считает: «Вот смеху-то будет, когда меня увидят здесь, за зеркалом, а достать не смогут... Я чувствую себя немножко невидимкой» [Кэрролл 2013: 215-216]. Смуров сохраняется в качестве потустороннего фантома, соглядатая самого себя, что допустимо для фантастической стороны игры, в которой он может быть невидимым и утверждать свою непричастность к действительности: «счастлив, как мне еще доказать, как мне крикнуть, что я счастлив, – так, чтобы вы все наконец поверили, жестокие, самодовольные...»

[Набоков 1990. Т. 2, 345]. Поэтому даже «самое ясное зеркало» не в состоянии дать подлинного «смуровского отражения» [там же: 338], которого и не может существовать, как и выдуманной героем зазеркальной жизни.

Значимо то, что в набоковской игровой онтологии персонаж не может возвыситься над автором и обрести статус *Magister ludi*, поэтому заменяется фантастическим образом без возможности обрести личностное содержание, согласно психологии К. Юнга, «без определенности, целостности и созревания личность не проявится» [Юнг 1995]. В набоковском герое воплощен также принцип философии М. Фуко, считавшего, что каждый человек сам определяет для себя порог безумия или нормальности. Для В. В. Набокова, как и для его фантастического персонажа, воплощение идеи бессмертия искусства – это своего рода фокус исхода из мира и возвращение в будущем в форме творческого субъекта, закрепившегося в вечности как риторический узор, искусственное изобретение художника. Будучи мастером симуляций и создания симулякров, В. В. Набоков выступает и как постмодернистский автор, отображая не личность, а ее эстетическое подобие, не имеющее прототипа. Но при этом человек у В. В. Набокова не исчезает окончательно, а трансформируется в артистический персонаж-симулякр, в чем и будет заключаться «тайна смуровского бессмертия» [Набоков 1990. Т. 2, 335], опровергая причастность героя к конечному материальному миру, несовместимому с бесконечностью творческого пространства. Все происходящее с героем «фантастично до нелепости» [там же: 335], неопределимо во времени и постигается только художественным воображением как автора, так и читателя, включенного в процесс литературной игры.

Это результат авторской манипуляции человеком, которого писатель помещает в безжизненный фарс игры, заставляя его верить в иллюзию жизни после смерти, чтобы было невозможно определить границу между бредом и реальностью, игрой и жизнью и ответить на вопрос: «аз есмь сущий». В игре с жизнью и смертью проявляется творческая экзистенция человека, опровергая хайдеггеровский принцип временности всего сущего: «вместительность бытия

покоится в протяжении времени», – скажет М. Хайдеггер, устраняя понятие вечности [Хайдеггер 1993: 405]. В. В. Набоков показывает жизнь человека как неуловимый разумом краткий миг, обреченный на умирание и отягощенный переживаниями, предотвратить которые может только его игровое положение в симулятивной реальности.

3.4. Роман «Подвиг»: экзистенциально-романтическая игра в преодоление страха смерти

Роман «Подвиг» (1932) отражает идею искусства нового стиля и нового вдохновения, затрагивающего только эстетические чувства и демонстрирующего модернистский принцип доминирования творчества над профанной реальностью. В. В. Набоков достигает нового уровня художественного развития, что позволило критикам назвать «Подвиг» «ярким новым достижением» [Осоргин 2000: 95], новаторской формой романа, демонстрирующей его нарочитую искусственность. 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. В «Предисловии» В. В. Набоков скажет об истинном содержании романа, что, «интерес “Подвига” в другом. Его следует искать в переключке и связи незначительных событий, в колебаниях туда-сюда, создающих впечатление импульса» [Набоков 1997в. Т. 1, 68], что свойственно движению без цели, «которое и есть игра» [Гадамер 1988: 149], предназначенная для получения удовольствия.

В исследовании биографа В. В. Набокова Б. Носика «Подвиг» соотносится с романтической эстетикой, отвергающей «идеологические задачи», «не потому ли Набоков, – утверждает автор, – воспринимается как образец и наставник чистого искусства» [Носик 1995: 270]. Становится актуальной модернистская эстетика с ее тезисом об устранении ложной правдоподобности, ведущей к автоматизму

эстетического восприятия. Как считали театроведы-модернисты, например, Н. Евреинов, «человека живо трогает лишь то, что поддается его театрализации» [Евреинов 2002: 51]. Об искусственном происхождении героя говорит и сам В. В. Набоков, давая понять, что он создан взмахом волшебной палочки и существует как «фокус волшебника, сотворившего Мартына» [Набоков 1997в. Т. 1, 67]. Предвосхищая теорию М. Фуко о превосходстве безумного начала в человеке, В. В. Набоков говорит о единственно возможном способе познания мира – через иррациональное и необъяснимое в человеческой психике, показывая неэффективность научных эволюционных учений. Отсюда алогичные объяснения Мартына о целях его путешествия: «”Это экспедиция научная, что ли?“ – спросил француз, раздавливая задними зубами зевок. “Отчасти. Но – как вам объяснить? Это не главное. Главное, главное... Нет, право, не знаю, как объяснить”» [Набоков 1990. Т. 2, 261].

Внешний реалистичный сюжет произведения отсылает к опыту европейской эмиграции В. В. Набокова, но этот опыт не зафиксирован, а деконструирован в игровой текст с множеством значений-загадок. В. В. Набоков рассказывает о судьбе молодого русского эмигранта, полуинострнца (в нем угадывается автор), жизненный путь которого проходит почти через всю Европу. Писатель проецирует события собственной жизни на фантастический сюжет, в частности, свой побег из большевистской России, учебу в Кембридже, придавая произведению свойства автобиографии, что позволяет говорить о присутствии имплицитного автора, скрытого под маской странствующего эмигранта. В своем исследовании Н. Букс верно заметила, что «поступок героя теряет соотнесенность с личностью и биографией и трансформируется в миф», поэтому «сочинение Набокова прочитывается как роман-миф» [Букс 1998].

В мифологизированном повествовании В. В. Набокова события только кажутся реальными, но на самом деле не отражают исторического времени, поскольку они трансформируются в воображении героя в его собственные фантазии, выдумки и не имеют подлинного источника, демонстрируя «неуловимые, невоплотимые.., несуществующие возможности» [Деррида 2000а:

418], характерные для игрового текста. Мартын создает воображаемые миры, надеясь найти свое место в мире повседневной жизни. Он разыгрывает в воображении сцены своей жизни, например, прозаический побег из Крыма представлен автором как фантастическое романтическое путешествие, во время которого герой «все уверял себя, что он пустился в странствие с горя, отпевает несчастную любовь, но что, глядя на его спокойное, уже обветренное лицо, никто не угадает его переживаний» [Набоков 1990. Т. 2, 172].

Художественное пространство романа построено по принципу романтического двоемирия, где реальность вытесняется фантазиями героя, а игровой сюжет (игра в Зоорландию) определяет структуру произведения. Но если для романтиков действительность существовала как неизбежная негативная реальность, то в модернистской транскрипции она пародийно отрицается и изживается как пространство, отчужденное от воображения и искусства. Так, на видимом плане перед читателем разворачивается реальная история беглого эмигранта Мартына, который после революционных событий устремляется из Крыма в Европу. В своем внутреннем игровом мире, созданном воображением героя, он отделяет себя от чуждой ему реальности, погружаясь в мир фантастических иллюзий, считая все происходящее игрой о приключениях сказочного героя. Автор выводит Мартына из контекста реальности, от которой он стремится избавиться, но в соответствии со своей игровой натурой Мартын также выступает в роли актера в повседневной жизни, вне которой он не может существовать.

Мартин Эдельвейс – пародийная матрица романтического героя, чье цветочно-экзотическое имя, означающее «бархатно-белый альпийский цветок, баловень гербариев» [там же: 155] приобретает, по словам Э. Хейбера, «не героический, а прозаический, даже комический, характер» [Хейбер 2001: 722], контрастируя с его мифологическим смыслом. Впечатления, «обстановка и навыки детства получили для него привкус некоторой сказочности» [Набоков 1990. Т. 2, 191] и сохранились в последствии в виде ассоциаций художественной памяти. Характер Мартына не развивается, меняются только его роли в спектакле.

Образ героя разделен на бесконечное количество масочных личин, которые не дают представления о личности. Если внутренний двойник – атрибут сознания, то внешний – способ отношения к миру. В «Предисловии» В. В. Набоков признавался, что при создании образа Мартына, он «намеренно не включил талант», позволяющий «ассоциировать его с творческой личностью» [Набоков 1997в. Т. 1, 67] и сравнить с художником.

Выступая в качестве пародийного прототипа романтического героя, Мартын сохраняет свою художественную целостность в раздробленном мире, являясь внешним двойником-симулякром, который потерял свой человеческий подлинник и предпочитая жить в идеальной игре, созданной его фантастическим воображением. По словам М. Медарич, он делает свою «авантюристическую» жизнь «попыткой реализации детских сказок» [Медарич 1997: 452], онтологически предопределяющих игровой способ его существования. На сказочную атрибутику романа указывает исследователь Э. Хейбер, говоря, что «Подвиг» «содержит последовательный набор сказочных аллюзий...» [Хейбер 2001: 717].

Интертекстуальная разветвленность романа позволяет отнести его к постмодернистской деконструкции с ризомной открытостью к бесконечным интерпретациям, намеренной незавершенностью (открытый финал), соответствующей принципу повторяемости игры, существующей в форме авторского мифа, фантастической истории, где вымышленность происходящего облачена в правдоподобные биографические события и детали. Свободная форма и открытость композиции, переводящие текст романа в игру вариаций, отступлений в виде вымышленных историй героя, породила множество толкований произведения, среди которых следует назвать анализ стилистических приемов (А. Савельев, В. В. Вейдле, В. С. Варшавский, М. А. Осоргин и др.). Идейный смысл романа попытались выделить В. Ф. Ходасевич, П. М. Пильский. На мифологическую рецепцию сюжета указывает Н. Букс, на фольклорно-сказочные прототипы нацелен анализ современных исследователей А. А. Долинина, М. Медарич.

О. И. Дарк делает акцент на интертекстуальных связях романа с шекспировской традицией и средневековой мифологией, что также правомерно, поскольку текст, в соответствии с игровой парадигмой, выходит за рамки самого себя, наполняясь мифологическими и литературными аллюзиями и интертекстами, становится сюжетно-фрагментарным, загадочным, подобно хитроумному трюку автора, открывающему широкие возможности для художественных интерпретаций. Метароманная модель романа многослойна и структурирована интертекстуальными и интермедийными кодами известных произведений У. Шекспира, Дж. Байрона, А. С. Пушкина, аллюзиями на рыцарские романы и сказочно-романтические образы немецкой литературы. По замечанию О. Дарка, перед читателем предстает «рефлектирующий сын, мечтающий о действии, ревнующий мать, после “загадочной” смерти его отца вышедшую замуж за деверя. Соня Зиланова соотносится с Офелией. И даже кулачный бой Дарвина и Мартына из-за Сони – сниженная пародийная параллель поединка Лаэрта, брата Офелии, с Гамлетом» [Дарк 1990б: 440].

Мозаичный образ Мартына складывается из многочисленных литературных аллюзий, переводящих героя в статус артистического масочного персонажа, стремящегося выйти за пределы жизни. В. В. Набоков переводит мотивы Шекспира в сферу пародийной интерпретации, адаптируя образы английского драматурга к своему тексту. Мартын – пародийно-искаженное изображение шекспировского Гамлета, его комическая копия, отраженная как в кривом зеркале, опровергающая трагизм образа Шекспира. Он не презирает мать, которая, подобно шекспировской Гертруде, «башмаков не износив, в которых шла за гробом» [Шекспир 1960а: 19], после смерти отца героя выходит замуж за его брата Генри, который подарил Мартину игрушки вместо отцовской любви. В то же время писатель бросает вызов фрейдизму с его подсознательно-инстинктивным давлением на психику. В. В. Набоков разделяет понятия «отец» и «отечество» в сознании Мартына, а также не драматизирует развод его родителей, который должен был «автоматически расщепить» «личность ребенка» [Набоков 1997в. Т. 1, 67].

Следует отметить и пародийную проекцию Мартына на романтических героев, своего рода интертекстуальный симбиоз типажа бездельника – пушкинского Онегина и комического романтического Бездельника эпохи бидермейера из повести немецкого писателя И. Эйхендорфа «Из жизни одного бездельника». Как и они, Мартын учился «как-нибудь», науки были для него «довольно смутные», «в литературе он «искал не общего смысла», а «неожиданных, озаренных прогалин, где можно было вытянуться до хруста в суставах и упоенно замереть» [Набоков 1990. Т. 2, 197]. Как и Бездельник, он «слоняется неприкаянным между Англией, Швейцарией и Берлином, между намеками на большое чувство и дешевым удовлетворением любовного пыла» [Осоргин 2000: 93].

Мартына и Бездельника объединяет дух свободной имагинативной игры с окружающим миром, к которому они не приспособлены и видят его с позиций своих фантастических представлений о нем. Мартын, как и романтический герой, видит себя странником в поисках сказочных чудес, но без традиционной для романтизма онтологической причинности: конфликта личности и общества, культа чувства собственной исключительности и сосредоточенности на собственном «Я», разрыва между идеалом и действительностью и т.п. Избавление от внутренних комплексов художественного «гамлетизма» Мартын видит в поиске собственного существования через преодоление несовершенств повседневной жизни и утверждение себя как художественной личности в своем собственном театре масок. Мартын всего лишь играет роль разочарованного романтика, существующего только в своих фантазиях: «Мартын живо чувствовал романтическую свою поведенья, но возбужден им не был» [Набоков 1990. Т. 2, 177]. Матрица поведения романтического героя побуждает Мартына «жить в мечтах», поднимая их «до уровня нелепости реальной, возможной» [там же: 165].

Происходит перемещение реалистического плана повествования в зазеркалье его фантазий, подменяющих реальность жизни. Так, Мартын выстраивает себя под образ байронического героя Чайльд Гарольда, покидающего Альбион со словами прощальной песни: «... а белокрылый бриг / Летел туда, где

ждал их берег дальний, / И в шуме темных волн тонул напев прощальный» [Байрон 1981: 142]. Поэтический пафос странствий Мартына пародийно интерпретирует английскую романтическую скорбь в иронический пафос равнодушия ко всему миру: «И берег России..., Мартын проводил почти равнодушным взглядом» [Набоков 1990. Т. 2, 171].

Мотив байронического пессимизма и разочарования в пародийной интерпретации звучит и при обсуждении судьбы России, когда дядя Генрих говорит, сужая пространство страны до территории родовой усадьбы: «Бедная и прекрасная Россия гибнет...» [там же: 183]. Герой одержим, по словам исследователя Б. Грозовского, несуществующим «возможностным бытием» [Грозовский 1997: 264], т. е. причастностью к воображаемому миру, становясь двойником самого себя. Мартын демонстрирует другую сторону своей личности, а именно артистизм, отвлекающий от жизни. Но в отличие от двойственности романтического персонажа, его внутренний двойник равен прототипу, граница между сознанием и подсознанием стирается, поскольку Мартын не выходит за рамки предложенной автором игры. Мотивами путешествия в романтизме, как правило, становился глобальный неразрешимый конфликт героя с миром, порождающий нигилистический бунт и ощущение собственной исключительности. Конфликт Мартына с реальностью симулирован и опирается на вымышленное недовольство окружающим миром и людьми, до которых ему нет дела. Мартын не может и не хочет быть вовлеченным в повседневную реальность, отсюда аффектация его чувств или даже безразличие к близким людям. Например, он равнодушен к дико любившей его матери, «не любил отца как следует» [Набоков 1990. Т. 2, 160], поскольку они являются отражением неприемлемой для него реальности, от которой он убегает, словно в зазеркальную картину, ставшую отправной точкой «того счастливого и мучительного путешествия, которым обернулась вся его жизнь» [там же: 158].

В изображении странствий Мартына реалистический план повествования размыт и заменен фантастическими картинками, созданными воображением героя, перед которым реальность выглядит как искривленный мир в зазеркалье и не

задерживается в памяти как ненужный объект реальности: «Через день двинулись дальше, в Мраморное море, и ничего от Босфора в памяти у Мартына не осталось, кроме трех-четырех минаретов, похожих в тумане на фабричные трубы» [там же: 173]. Фантастический мир Мартына – это тот же «мир наизнанку», карнавал жизни, в который вовлекаются все персонажи произведения, переводя все реальное в театрализованную игру.

Как и Лужин, Мартын с юных лет приобщался к игровым занятиям, сказкам, предпочитая в своих фантазиях этот иллюзорный мир чудес, далекий от реальности, но ставший для него подлинным и более желанным, где он мог быть непроницаем для повседневной жизни и играть со своими любимыми персонажами. Игровой мир, созданный воображением Мартына, представляет собой матрицу европейских сказочных традиций, что также было характерно для детства В. В. Набокова в России, где будущий писатель воспитывался в англоманском духе. Полурусский Мартын пренебрегает русской литературой, которая кишела, по словам его матери-англоманки, «сюсюкающими словами или же грешила другим – нравоучительством». Не привлекала его и русская сказка, которая выглядела «аляповатой, злой и убогой», русская песня – «бессмысленной», русская загадка – «убогой» [там же: 157]. Мартын не сожалел, «что не Ерусланом, а западным братом Еруслана было в детстве разбужено его воображение» [там же]. В русской жизни Мартыну впрок пошло все английское, родственное рыцарским атрибутам, которые он примеряет на себя: «... и хрустящее английское печенье, и приключения Артуровых рыцарей» [там же: 158]. Мартын принимает единственно приемлемую для него роль актера, вовлеченного в театрализованную игру фантазий, вытесняя из себя все, что могло бы связать его с реальной жизнью: «Рано научившись сдерживать слезы и не показывать чувств, Мартын в гимназии поражал своих учителей своей бесчувственностью» [там же: 163].

Разыгрывая свою жизнь, Мартын примеряет на себя разные роли, сохраняя идущий из детства «привкус некоторой сказочности» [там же: 191]. Идеальный образ в его сознании не имеет единства и множится в бесконечных

фантастических вариациях: то благородный рыцарь, раздающий «дукаты купцов нищим», то капитан пиратского корвета, в одиночку отбивающий «напор бунтующего экипажа», то беглый каторжник, который «на взмыленном коне, с шашкой наголо, первым врывается в мятежную Москву» [там же: 164]. Пребывая в непрерывном игровом эскапизме, Мартын постоянно меняет актерские маски, например, рыцаря Тристрама или байроновского «изгнанника»-рыцаря, «обреченного жить вне родного дома» [там же: 198] и бросившего романтический вызов всему миру, возвышающемуся над ним своей непричастностью к его проблемам.

В Афинах Мартын начинает фантазировать на темы древних мифов и чувствует себя причастным к героическим эпохам античности, примеряя образ влюбленного героя со времен гомеровского эпоса и испытывая остроту физических ощущений: «... какая приправа к влюбленности, какое блаженство стоять на ветру рядом со смеющейся растрепанной женщиной: яркую юбку то швырял, то прижимал ей к коленям ветер, наполнявший когда-то парус Улисса» [там же: 176]. Далекий от эмигрантского общества, Мартын не присоединяется к эмигрантско-декадентской писательской среде, к которой принадлежат поэтессы Алла, Бубнова, Иголевич, Веретенникова и др., потому что для него все они являются частью покинутого им псевдотворческого мира Серебряного века, который он будет критиковать позже в «Даре». В. В. Набоков изображает поэтов-эмигрантов как людей среднего таланта, с их фальшивыми страстями и однообразными «пряными стихами», которые «сверкали красными, как кровь, рубинами» [там же: 174].

Поэты, изображенные в романе, как оказалось, были способны лишь на литературные штампы декадентской поэзии, не проявляя индивидуальной оригинальности. Их творческий диапазон ограничен ностальгическими песнями под гитару типа «Есть на Волге утес» до трактовки модных европейских авторов М. Пруста и Дж. Джойса, чьим творчеством был увлечен и автор «Подвига». Пародией на модернистскую поэзию русских эмигрантов здесь выступают стихи некой Аллы, «выпад в адрес Георгия Иванова» [Зверев 2001], с их декадентской

эстетизацией «рубинового угара греха» и страстных самоубийств, и сама она видит свою жизнь метафорой «легкого дыма папиросы Режи, надушенной амброй» [Набоков 1990. Т. 2, 174].

Не обладая писательским инстинктом, Мартин проявляет свой творческий потенциал в разыгрывании различных невероятных ситуаций, раскрывающих его игровое существование, к чему его побуждает случайно увиденный фельетонный рассказ «с налетом фантастики» [там же: 268] Бубнова «Зоорландия», в котором зеркально отображается задуманное героем путешествие. Совершая свои бесконечные ходы-броски реактивно, хаотично перемещаясь в пространстве, Мартин фактически бегает по кругу, играя с придуманными им фантазмами. Такая игра будет вечной и идеальной, поскольку она больше не зависит от Мартина или от внешних обстоятельств, перейдя в стадию «нонсенса», художественно бессознательного существования героя, пытающегося противостоять материалистической «вещественности нашего века» [там же: 274] и «общедоступной смерти» [там же: 280]. Как *Magister Ludi*, создатель своих игровых текстов, В. В. Набоков использует человека как эстетическую форму, наполняя его художественным содержанием. По замечанию Г. Адамовича, – он «забывает о человеке, расставляя своих персонажей как «в витрине куклы могут быть расставлены в любом порядке» [Адамович 2000б: 93].

Мартин и Соня придумывают игру о России, похожую на фантастическое Лукоморье в Крыму, создавая художественные аллюзии на сказочную страну Пушкина. Превращенная воображением героя в Зоорландию, большевистская Россия воспринималась Мартином как негативный мифологизированный антипод идеалу и уподобляется тоталитарному государству. Зоорландия в описании Мартина кажется враждебной страной с дикими законами и порядками, «там холодные зимы и сосулищи с крыш» [Набоков 1990. Т. 2, 256]. Вместо человеческих образов «равенство голов», а «искусства и науки объявлены были вне закона, ибо слишком обидно и раздражительно для честных невежд видеть задумчивость грамотея и его слишком толстые книги» [там же: 256]. Пародируя советское просвещение как слишком идеологизированное, писатель

интертекстуально отсылает читателя к сказке Гофмана «Крошка Цахес», где под видом введения просвещения предлагалось «изгонять из государства всех людей опасного образа мыслей, кои глухи к голосу разума и совращают людей на различные дурачества» [Гофман 1967: 562].

Образ прежней, уже не существующей России, сохраняется в памяти как то, что не может быть возвращено, как симулякр, лишенный подобия, «мертвый предмет роскоши» [Набоков 1990. Т. 2, 221], достойный участи музейного экспоната, о чем скажет профессор литературы и творческий двойник-антипод В. В. Набокова Арчибальд Мун. Для профессора Муна Россия прошлого не подлежит восстановлению и может сохраниться только как музейный артефакт, безжизненный «призрак прошлого» [там же: 200], утратившего свои родовые признаки в виде языка и культурных традиций. Похоронив Россию, он «уносит к себе саркофаг с мумией России» [там же: 221]. Отживший русский мир переходит в статус мертвых музейных вещей, утративших реальный прототип. Сам профессор также напоминает безжизненную куклу-автомат, «он вертел головой, как птица, и быстро, быстро крошил длинными пальцами хлеб» [там же: 198].

Живущему своими фантазиями и игрой воображения Мартыну, В. В. Набоков противопоставляет материалиста Дарвина «с обезьяньей фамилией» [там же: 201], чье имя узнаваемо проецируется на английского ученого, создавшего естественнонаучную теорию о происхождении человека и животных. Будучи двойником-антиподом Мартына, Дарвин не склонен к романтическим мечтаниям, он прагматик, в котором «все было добротнo, велико и невозмутимо» [там же: 194]. Здравому смыслу научной эволюции В. В. Набоков всегда противопоставлял алогичный мир игры воображения и аффекты творческого безумия как проявления высшего интенционального сознания, единственно способного объяснить мир, о чем он говорит в интервью журналу «Playboy»: «Время без сознания – мир низших животных; время плюс сознание – человек; сознание без времени некое еще более высокое состояние» [Набоков 1997а. Т. 3, 572].

Через много лет после написания романа В. В. Набоков в интервью А. Аппелю (1966) назовет подвигом «одоление страха, торжество и упоение, которые приносит победа над ним» [там же: 617], демонстрируя экзистенциальный аспект произведения, выразившийся в саморефлексии героя. Залог славы (Glory) основывается на утверждении победы вечности искусства над физической смертью посредством фантазмов героя, помогающих ему преодолеть обыденность существования. 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 стать 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 попытаться преодолеть фатальную энтропию в экстремальной ситуации, испытать чувство осуществления детской мечты и победы над небытием: «... мысль о смерти, о том, что когда-нибудь... придется сдаться и проделать то, что проделали миллиарды, триллионы людей, эта мысль о неминуемой, общедоступной смерти едва волновала его» [Набоков 1990. Т. 2, 280]. Мартын живет творческими инстинктами своего подсознания, удовлетворяя свои желания познать «голый риск» [там же: 292] в авантюрной игре со смертью, считая это подвигом, который он так и не совершает, что устраняет актуальность вопроса соотношения жизни и смерти. В. В. Набоков и здесь пытается доказать, что бессмертия достойна только творческая личность, бросившая вызов профанной действительности.

Пытаясь проверить свою причастность к материальному существованию, так называемую волю к жизни, Мартын создает в горах ситуацию смертельной опасности. Он действительно испытывал страх смерти, отмечая его траурным знаком черной бабочки. Но оказывается, что Мартын не достигает эстетической индивидуализации, он не смог преодолеть жизненный барьер, потому что слишком привязан к нему. Первобытный инстинкт жизни, воля к жизни,

преобладает над его притязаниями вступить в придуманную им игру в бессмертие, где он мог бы проявить свои героические качества. Реальность с ее осязаемостью стала препятствием для осуществления мечты – перехода в другой мир иллюзий, раскрывая «свойство мечты незаметно оседать и переходить в действительность, как прежде она переходила в сон» [там же: 229].

Подвиг – это нарциссическая форма самообмана и самоутверждения героя в отчужденном для него мире, горький праздник жизни, поэтому он приобретает характер эпатажа, вызова, экзистенциальную попытку отстоять самого себя как неповторимое существо ради «glory», «славы личной отваги, славы лучезарного мученика» [Набоков 1997в. Т. 1, 67]. Историческая реальность, а также герои белой гвардии – Корнилов, Юденич, Врангель – не интересуют Мартына, потому что он живет в собственных иллюзиях, отсюда его удивление на вопрос Сони о поездке к Юденичу и естественный для артистического персонажа отрицательный ответ. В выдуманном «подвиге» Мартына нет здравого смысла и мотива для его совершения. Герой руководствуется своими фантазиями и воображаемым романтическим энтузиазмом, чтобы противопоставить свою реальную жизнь захватывающей игре, непонятной обывательскому сознанию. Мартын живет в искусственно созданной среде фантазий, выдавая несуществующее за настоящее, симулякр за оригинал, в чем и заключается смысл его игры – замаскировать отсутствие реальности, из которой герой хочет вырваться в некий сказочный мир-картину.

Чтобы сохранить свой идеальный мир игры в иллюзию, Мартын сбегает, говоря всем, что едет в Россию. Это не является обязательным и не говорит о приобщении героя к реальности, напротив, он «мог бы с тем же основанием отправиться и на Полинезийские острова: в логике романа ничего не было бы нарушено» [Адамович 2000б: 92-93], – таков вывод Г. В. Адамовича. Но место выбора путешествия героя не случайно. Советская Россия того времени виделась В. В. Набокову фантастической страной ужасов, и путешествие в нее было для Мартына сродни подвигу борьбы со страхом смерти.

Еще одной возможностью привязаться к действительности становится «мысль проделать полезный для будущего опыт» [Набоков 1990. Т. 2, 264], слиться с «чудным миром, совершенно к нему равнодушном» [там же: 265], что аллюзивно отсылает читателя к пушкинской трактовке природы, равнодушной своей вечностью по отношению к быстротечной человеческой жизни. Европейская природа так же узнаваема и сопоставима с оставленной на родине: «... играли в воздухе бабочки, юркали ящерицы по камням и блестели листья, как блестят они и в русском лесу, и в лесу африканском» [там же: 265].

В.В. Набоков использует интертекстуальные аллюзии как компоненты литературной игры, для чего обращается к пушкинскому коду, заимствуя мотив изгнания и намек на возможный побег за границу, о котором русский поэт говорит в пятидесятой строфе первой главы «Евгения Онегина». Находящийся в Южной ссылке А. С. Пушкин тосковал и по России, и одновременно вспоминал свою другую родину – Африку, которая осталась для него невидимым фантомом: «...И средь полуденных зыбей, / Под небом Африки моей, / Вздохать о сумрачной России...» [Пушкин 1949. Т. 5, 31]. Так возникает мотив двух родин, о которых тоскует поэт, и это чувство сближает В. В. Набокова с А. С. Пушкиным, мотивируя писателя отправить своего героя именно в Россию. Пасторальная красота природы («глубоко внизу бежала под ветром люцерна, сверху наливалась жаркая синева, у самой щеки шелестели листья в серебристых прожилках»), ее щедрые плоды («глянцевито-черные черешни», «абрикосы, подпитанные солнцем, и персики, которые следовало нежно подхватывать ладонью» [Набоков 1990. Т. 2, 266]), где можно работать и жить подлинной жизнью трудом крестьянина-батрака, могли бы быть аналогом земного рая и защитить Мартына от придуманной им смертельной игры. Но этого не происходит, потому что он не может стать примитивной частью пусть прекрасного, но обыденного мира и существовать вне своих фантазий, в пространстве которых он играет, а не живет.

У Мартына была также возможность испытать судьбу с Соней и сохранить свою подлинность в бытии реальности, «отказаться от желания заглянуть в беспощадную зоорландскую ночь» [там же: 267], противопоставив опасной игре

схожую с идиллической пасторалью жизнь «с молодой женой вот здесь, на клине тучной земли, ждущей трудолюбивого хозяина» [там же: 268]. Иронизируя над своими же притязаниями на обыденное крестьянское существование среди пасторальных «мифологических холмов» [там же: 267], Мартын стремится избавиться от идеальной, но все же материально осязаемой идиллии природы, чтобы обрести свою творческую экзистенцию в жестоком и азартном, но более реальном для него пространстве игры в Зоорландию.

Лишь в статусе героя абсурдной, эпатажной и одновременно фантастической игры Мартын вызывает интерес и сочувствие у Сони. Сначала когда участвует в создании игры в Россию-Зоорландию, затем, когда она узнает о его опасном путешествии в потусторонность Зоорландии. В итоге Мартын и Соня не могут найти взаимных привязанностей и ценностей в реальной жизни, отчуждаются друг от друга, ведь, по замыслу автора, они изначально задуманы как «фокус волшебника» (автора) [Набоков 1997в. Т. 1, 67]. Участие персонажей в общем маскараде романа может быть обусловлено только их игровой функциональностью, это второе, противоположное реальности, прочтение вводит персонажей в мир симулякров. Именно здесь начинается безумное искушение отчуждения индивида от жизни и переход в гиперпространство игры, которое становится необходимым для индивида как биологическая функция (творческий инстинкт), соответствующая идеалу индивидуальной саморефлексии.

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. Подобно Лужину, Мартын исчезает в сказочную потусторонность, как в окно-картину, соединившись с иллюзорной стихией воображаемого будущего, сохранив собственную экзистенциальную неподлинность в соответствии с законами игры, которая не согласуется с законами разума, а в первую очередь несет в себе эстетическую функцию,

оставляя в стороне все, что могло бы привязать человека к действительности. Мартын, как дух, «тихо вышел» [Набоков 1990. Т. 2, 293] в неизвестность иллюзорного, но творческого мира-потусторонности.

Подтвердив свою артистическую сущность, Мартын снимает барьер повседневной жизни, превращаясь в виртуальный эстетический объект. Тем самым он преодолевает физическую смерть, которая становится для него подвигом преодоления притяжения жизни. Не случайно образ Зоорландии, созданный фантазией героя, ассоциируется с иным миром мифической гиперреальности, тем виртуальным волшебным театром, «куда вход простым смертным запрещен» [там же: 255], поскольку чувство реальности теряется в пространстве эстетических симуляций.

Место Мартына занимает теперь ожившая живописная картина-акварель на стене «оранжерейной» природы, ставшая когда-то толчком к «счастливному мучительному путешествию, которым обернулась вся его жизнь» [там же: 158], подтверждая творческую задачу В. В. Набокова – наполнять человека эстетическим содержанием и вывести за пределы материальной реальности в художественную иллюзию. Поскольку различия между игрой и серьезностью лежат в области этики, Мартыну необходимо сделать выбор между существованием в игре и повседневной жизнью, что ему не удастся, поскольку личность отсутствует в своей осязаемости и жизненности, растворившись в живописном образе. Мартын не сталкивается с вопросом о том, чтобы быть укорененным в реальности, поэтому он не стремится соединиться с Соней, которая могла бы, как Ваня из «Соглядатая», привязать его ко всему жизненному.

В театрализованной жизни Мартына это не имеет смысла, ему безразлично, где, в какой форме бытия играть свои роли, лишь бы сохраниться в театрализованном мире неким эстетическим объектом, обеспечив себе бытие в вечности. Для Мартына нет ни настоящего, ни будущего; как и кэрролловской Алисе, ему казалась «правдой игра небылиц» [Кэрролл 2013: 8]. Мартын выступает своего рода символом абсолютного творчества, он «негатив самого себя» [Набоков 1990. Т. 2, 248], проявляясь как интермедиаальный персонаж из

картины бабушки Эдельвейс, не сумевшей предвидеть эстетическое преобразование своего внука, «когда мешала на фарфоровой палитре синенькую краску с желтенькой, что в этой нарождающейся зелени будет когда-нибудь плутать ее внук» [там же: 158]. В «Подвиге», как и в других своих романах, В. В. Набоков дает понять, что миссия искусства нового стиля и вдохновения теперь состояла в том, чтобы создавать иллюзии вместо реальности, воображаемую ситуацию игры, таинственности, неопределенности вместо подлинной жизни.

3.5. «Дар»: литературная игра как технология творчества

Осуществление игрового замысла в структуре романа

Роман «Дар» (1938) следует считать программным произведением В. В. Набокова, в котором он ставит проблему осмысления природы творчества и его технологического воплощения в приемах письма, что и побуждает писателя к поискам собственного художественного стиля в искусстве. По своей структуре «Дар» представляет собой метатекст, продукт интертекстуально-интермедиальной литературной игры, свободных ассоциаций автора, потоков творческого бессознательного, выраженных в интертекстуальных аллюзиях, языковых уловках, маскараде метафор, сформировавших особый авторский стиль, «порабощающий слова» [Набоков 1990. Т. 3, 328], подчиняя их воле художника.

В XX веке появляется новая литература, «отличающаяся от всего, что было написано раньше» [Берберова 1997а: 277]. Пришло время обновить стиль и формы художественного творчества, наметились определенные тенденции к изменению эстетического сознания, направленные на игровое восприятие творческого процесса, в том числе в постмодернистском направлении, «сохраняя, – по словам М. Н. Липовецкого, – в то же время отчетливые связи с традицией элитарной модернистской метапрозы (прежде всего через конструктивный мотив строительства жизни как литературного произведения)» [Липовецкий 1997: 56]. Действительно, в «Даре», по замечанию Ст. Блэкуэлла, творческие «границы переопределены и в конце концов отброшены, чтобы открыть перспективу для

личной и художественной свободы в мире враждебной ограниченности» [Блэкуэлл 2001: 826].

В научных исследованиях «Дар» рассматривается как роман о процессе создания художественного произведения, своего рода «постскрипtum ко всему корпусу русской литературы: от Пушкина до Серебряного века и эмигрантской словесности» [Липовецкий 1997: 65]. Большинство современных исследователей (М. Медарич, М. Н. Липовецкий, И. А. Паперно, А. А. Долинин, И. Л. Галинская, А. М. Зверев, В. Б. Зусева-Озкан, О. Ю. Сконечная относят роман «Дар» к модернистской метапрозе, выявляющей индивидуальности стиля В. В. Набокова, нарочитую искусственность языка, его подчеркнутую сделанность и символичность.

По мнению В. В. Набокова, литературу следует вывести из-под влияния пресловутого реализма, оставив в ней только искусство. На модернистскую позицию В. В. Набокова указывает в своем исследовании И. А. Паперно, говоря, что «это позиция модерниста, с характерным для эпохи антипозитивистским и антиреалистическим пафосом» [Паперно 1997: 485]. В. В. Набоков, как и другие писатели эпохи модернизма, обращается к неклассической интерпретации жанра романа, придавая ему новые поэтические смыслы и используя художественные средства, раскрывающие искусственность текста и индивидуальность творческой манеры. Метароман опровергает миметический канон с его логической предсказуемостью, что выводит текст на новый уровень художественного восприятия, помогая преодолеть литературные клише и идеологические системы в целях продвижения «чистой» эстетической игры, которая «не порождает ничего, кроме произведения искусства» [Делез 1998: 90]. Но в то же время писатель в постмодернистском направлении выводит романную форму из сферы элитарности и идеального искусства, перемещая в низкий жанр пародии, размывая границы высокого и массового искусства.

В исследовании отмечается специфическая метаповествовательная рефлексия автора, выявляется иной способ повествования и присутствие героя в тексте. В. В. Набоков является создателем своих текстов, он свободно смещает

планы повествования, делая повороты и меняя рассказчика, спонтанно переходя от первого к третьему лицу. Писатель перемещает угол зрения то от объективного авторского рассказа (от 3-го лица), то происходит субъективация рассказывания (от 1-го лица). Начиная с первой главы образ повествователя раздваивается: сначала рассказ ведется от 1-го лица – «тут же перед домом (в котором я сам буду жить), явно выйдя навстречу своей мебели (а у меня в чемоданчике больше черновиков, чем белья), стояли две особы» [Набоков 1990. Т.3, 5]. Затем происходит перемещение к 3-му лицу: «... кто-то внутри него, за него, помимо него, все это уже принял, записал и припрятал» [там же: 6].

Формально сюжет основан на биографии Федора Годунова-Чердынцева, писателя-эмигранта, каким был сам В. В. Набоков. Каждая глава романа символизирует определенный этап творческого пути Федора, структурируясь в виде спирали, завершением которой должно стать блестящее литературное произведение, созданное героем набоковского текста. Читатель блуждает в непрерывном лабиринте сюжета в поисках логических объяснений событий в жизни Федора, но не находит в них здравого смысла, в его действиях нет пределов и границ. В результате этого путешествия по виртуальному творческому миру Федор возвращается в виде искаженного зеркального отражения самого себя. Бесконечность коллапсирует в «смутный образ кружности», своего рода псевдореальность, ставящую под сомнение логику смыслов: «Это – карусель истины, ибо истина всегда круглая; следовательно, в развитии форм жизни возможна некоторая извинительная кривизна: горб истины» [там же: 219].

Игровой принцип осуществляется в романе в трех направлениях:

1. Игра как показатель смены культурно-эстетических ориентиров, нацеливающих писателя на игру с культурными кодами. Своим романом 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. Для В. В. Набокова, мир – это не природа или проявление исторического сознания, а фантазия, созданная его воображением, имитирующая реальность.

2. Шахматная игра определяет принцип деконструкции В. В. Набокова, ставя под сомнение опыт реальности и утверждая доминирование игры как онтологического и эстетического принципа. На сходство романа с шахматной игрой указывают многие исследователи (А. А. Долинин, И. Паперно, Д. Джонсон, В. Б. Зусева, А. В. Млечко и др.), эта структурная модификация не вызывает сомнения и не скрывается автором. По замечанию Д. Джонсона, «у Набокова шахматы – метафора искусства как в общем (Искусство с большой буквы), так и в более конкретном смысле; они становятся приемом, структурирующим части некоторых из его романов, а иногда и сами романы» [Джонсон 2011], и роман «Дар» наиболее явно отождествляется с шахматной игрой, которая для писателя была, наряду с писательством, страстным увлечением. Уподобление движения сюжета ходам шахматных фигур, направленным на поиск ключа к произведению как решению шахматной задачи, которое должно привести к появлению «восхитительного произведения искусства» [Набоков 1990. Т. 3, 154]. Дихотомическая онтология игры определяет «freedom in art», отделяя его от реальности и переводя в метафизический статус неподлинности, платоновской видимости вместо сущности: «Если бы он не был уверен (как бывал уверен и при литературном творчестве), что воплощение замысла уже существует в некоем другом мире, из которого он его переводил в этот, то сложная и длительная работа на доске была бы невыносимой обузой для разума, допускающего, наряду с возможностью воплощения, возможность его невозможности» [там же:154].

Художественная стратегия автора заключается в изображении процесса творчества как литературной игры, с помощью которой выстраивается «тонкая ткань обмана» и «обилие подметных ходов» [Паперно 1997: 506], направляющих читателя по косвенному, лабиринтному пути искусства. В. В. Набоков дает понять, что воскрешает слово в его творческом потенциале, а не в реальном значении. Более того, именно шахматная игра вдохновляет Федора, как и его автора-создателя, на написание биографии Чернышевского. Как говорил В. В. Набоков о сходстве искусства и шахмат, «обман в шахматах, как и в искусстве, – это лишь часть игры; часть комбинации, часть восхитительных

возможностей, иллюзий, перспектив мысли» [Набоков 1997а. Т. 2, 569], что позволяет говорить о симбиозе игры-play и игры-game.

Набоковское пристрастие к шахматам предопределило использование деконструктивного (формалистического) принципа В. Б. Шкловского «ход коня», представляющего развитие литературы под углом зрения писателя, со смещенным ракурсом в сторону авторских фантазмов, сдвигом в виде неровных геометрических фигур (влияние супрематизма). Для В. В. Набокова процесс создания произведения искусства сродни составлению шахматной задачи, в которой «все было осмысленно, и вместе с тем все было скрыто. Всякий творец заговорщик... но может быть очаровательнее всего была тонкая ткань обмана, обилие подметных ходов, ложных путей, тщательно уготовленных для читателя» [Набоков 1990. Т.3, 154], – так по замыслу писателя после прочтения статьи «Чернышевский и шахматы» в советском журнале у Федора зародится замысел романа о Чернышевском. Предваряя делезовское понимание игры как симбиоза нонсенса и логики, В. В. Набоков регулирует ходы-броски в своей творческой игре, в которой нет изначально придуманных правил и цели, все в жизни Федора происходит спонтанно, интуитивно, вариативно, как в шахматной игре, «все было осмысленно, и вместе с тем все было скрыто» [там же: 154]. Такая игра, соединяющая в себе мысль и фантазию, и есть идеальная игра искусства. Писатель создает шахматно-лабиринтное пространство, в котором разыгрывается представление о художнике, находящемся в поиске «шахматного ключа» [Джонсон 2011] к тайникам искусства: «Ее ключ, первый ход белых, был замаскирован своей мнимой нелепостью, – но именно расстояние между ней и ослепительным разрядом смысла измерялось одно из главных художественных достоинств задачи» [Набоков 1990. Т. 3, 154] – такова технология творческого процесса по В. В. Набокову.

3. В. В. Набоков использует эстетические свойства кинематографа, предложенные В. Шкловским, считавшем, что «кино разделяет время и место. И создает новое – познанную действительность» [Шкловский 1983: 299] сквозь призму кинокамеры. В. В. Набокова привлекал кинематограф как вид игрового

искусства и его технический прием сегментации (раздробления) реальности, что давало возможность художнику из отдельных кадров-текстов создавать неожиданные картины, «суггестируя смысловое содержание» [Лотман 1992: 251]. Для усиления эффекта литературной игры В. В. Набоков выстраивает свой роман, используя, как и в других своих произведениях, матрицу кэрролловского Зазеркалья (аналог кинокамеры), создавая «странную модель обыденного мира» [Лотман 1992: 157], где все иллюзорно, театрально и лишь имитирует реальность. Таким символическим разграничителем реального и игрового мира служит «зеркальный шкаф» (экран), выступающий как «проекция, несущая в себе определенный язык моделирования» [там же], так как он искажает прямооту реальности и дает зеркальное разграничение миров. Искривленное зазеркалье-экран противопоставляется прямому отображению, символизируя творческую «потусторонность», тот иной мир творческой тайны, в который, по словам В. Александрова, «некоторым человеческим существам повезло заглянуть» [Александров 1997: 373].

Благодаря взгляду «по ту сторону реальности», мир предстает как отраженный зеркальный «параллелепипед белого ослепительного неба, по которому, как по экрану, прошло безупречно-ясное отражение ветвей, скользя и качаясь не по-древесному, а с человеческим колебанием, обусловленным природой тех, кто нес это небо, эти ветви, этот скользящий фасад» [Набоков 1990. Т. 3, 8]. В композиционной структуре метаромана писатель объединяет и одновременно фрагментирует различные временные пространства и сюжетные линии по принципу коллажа, монтажа фильма или, в постмодернистской интерпретации, ризомы, устраняя единое смысловое зерно, корень произведения. В свободном романе, по словам Ю. М. Лотмана, «проблема кодового разнообразия переносится внутрь границ текста и расслоение Текста на тексты превращается во внутренний закон» [Лотман 1992: 155], делая композицию свободной и раскрепощая творческие возможности автора.

В критических исследованиях сложилась традиция выделять целый ряд вставных текстов (текстов в тексте), порождающих игру интерпретаций,

складывающихся в концентрические круги, треугольники, спирали, вокруг основной фигуры романа – начинающего поэта Федора. Чтобы показать себя свободным от условностей правил, В. В. Набоков предложит абстракционистскую формулу структурирования текста – «треугольник, вписанный в круг» [Набоков 1990. Т. 3, 39], демонстрируя произвольную комбинаторность сюжетных линий, сплетающихся в свободном направлении и сохраняя внутреннее хаотическое движение – игру элементов структуры. Метароманная конструкция, как правило, интермедиальна и ориентрирована на разные виды искусства, поэтому можно говорить о симбиозе с приемами модернистской авангардистской живописи, представляющей собой комбинацию супрематических геометрических фигур в духе К. С. Малевича. Супрематическая конструкция романа основана на сочетании разнородных пространств, создающих впечатление творческого хаоса и анархии в противовес гармонии и последовательности повествования.

Путешествуя по лабиринтам несуществующих реальностей, В. В. Набоков уводит читателя в параллельные пространства, асимметрия которых символизировала доминирование «чистого искусства». На нарушение пропорциональности и логичности сюжета, его произвольное оформление, смещение, лабиринтность сюжетных ходов как показателя творческого хаоса указывает сам В. В. Набоков, говоря в предисловии, что «сюжет первой главы сосредоточен вокруг стихов Федора. Глава вторая – это рывок к Пушкину в литературном развитии Федора и его попытка описать отцовские зоологические экспедиции. Третья глава сдвигается к Гоголю, но подлинная ее ось – это любовные стихи, посвященные Зине. Книга Федора о Чернышевском, спираль внутри сонета, берет на себя главу четвертую. Последняя глава сплетает все предшествующие темы и намечает контур книги, которую Федор мечтает когда-нибудь написать, – “Дара”» [Набоков 1997в. Т. 1, 44]. Внутренние тексты в зависимости от интерпретаций приобретают множество значений, переформируются в процессе перечитывания, сводя восприятие содержания к речевому диалогу автора и героя.

Историческая реальность превращается в мифологизированную и театрализованную гиперреальность, становится невозможно отличить подлинное от вымышленного, «времени нет, что все есть некое настоящее, которое как сияние находится вне нашей слепоты, – такая же безнадежно конечная гипотеза, как и все остальные» [Набоков 1990. Т.3, 308]. Построенный по игровому принципу, роман теряет единое смысловое и сюжетное ядро. Это тип романа – ризомы, у него нет «отцовства» в детерминистском понимании, автор присутствует в роли *Magister Ludi*, создателя интеллектуально-эстетической игры. Читателю предлагается поиграть «со всем корпусом русской литературы», представленной в романе в виде интертекстов, цитатной мозаики, побуждающей реципиента к поискам и узнаваниям образов, сюжетов известных произведений, составляющих набоковский паноптикум художественных интертекстуально-интермедиальных кодов, формирующих узнаваемый метаязык писателя.

С.С. Давыдов сравнивает построение романа с «лентой Мебиуса», сложной геометрической конструкцией, где невозможно определить начало и конец движения, поскольку «внешняя поверхность переходит во внутреннюю» [там же], образуя линейную бесконечность, но не глубину смысла. Как считают исследователи, это и есть «только что прочитанный читателем сам роман “Дар” [Липовецкий 1997: 66], что нельзя считать верным, так как непонятно, будет ли реализован творческий потенциал Федора и написан ли будет роман, поэтому все повествование можно назвать литературной мистификацией, обманом, игрой с читателем и с художественными темами, кодами, нацеленными на выявление скрытых смыслов в процессе участия в игре в разгадывание авторских загадок.

Выбирая жанр «как свободный роман», В. В. Набоков формально ориентируется на про-пушкинскую и про-гоголевскую линии, составляя свое произведение как свободное метаповествование произведение из «собрания пестрых глав», но не логически упорядоченное, а открытое во времени и пространстве. Каждая глава может быть самостоятельной или иметь продолжение, заканчивающееся открытым финалом, что рождает ассоциации с пушкинским «магическим кристаллом», преобразованным В. В. Набоковым в

кривое зеркало, в котором отражается авторская саморефлексия, ориентированная на иррационально-творческий принцип игры, позволяя автору не замыкаться в существующих жанровых границах. По замечанию Д. Джонсона, «игры Набокова важная составляющая запутанной паутины аллюзий, совпадений и узоров, которые отмечают присутствие другого мира в романах. Они – важный аспект эстетической космологии двух миров Набокова» [Джонсон 2011].

Используя структурный принцип классической пятиактной драмы, писатель сочиняет свой роман из пяти глав, иронично обыгрывая театральную модель классицизма. Каждый из уровней «текста-матрешки» создает многослойную жанровую структуру, включающую такие разновидности художественных форм, как исторический роман, научное исследование, автобиография, роман-мениппея, диатриба, драма, любовный роман, эпистолярный роман, соответствуя типу полифонического ризомного романа без единого корневого центра. Преодолеть жизненное содержание художественным вымыслом, мифологически интерпретировать реальность и сохранить себя как художественный объект в произведении – такова эстетическая позиция писателя, которая была замечена эмигрантской критикой: например, Г. П. Струве назвал творчество «единственной настоящей темой» Набокова, – «он ею одержим, может быть, потому, что где-то в глубине глубин сознает собственное творческое бессилие, ибо его творчество сводится в конце концов к какому-то бесплодному комбинаторству» [Струве 2000: 613]. С ним солидарен П. М. Пильский, назвавший литературу главным вопросом в содержании романа: «Решусь сказать: Сириин вообще пишет не для читателей, а для литературы и о литературе» [Пильский 2000: 151].

В. В. Набоков конструирует модель творческого мира таким, каким он его видит, в его индивидуальном сознании искусство и есть тот архетип, вокруг которого выстраивается «мифология авторского «Я» [Липовецкий 1997: 49]. Таким образом, с модернистской точки зрения В. В. Набоков «продолжает традицию мифологизирующей игры» [Липовецкий 1997: 19], у него игра подобно мифу, «совершает свои священнодействия» [Хейзинга 1997: 23], опираясь на собственный творческий архетип. Его «форма мифа образована языковым

смыслом» [Барт 1989: 87] как комплексом «означающих», выходящих из подсознания Федора, и он подчиняется своему творческому инстинкту, называя его счастьем автора: «... знакомые слова проносились, крутясь в стремительной пене... и эта пена, и мелькание, и отдельно пробежавшая строка, дико блаженно кричавшая издали, звавшая, вероятно, домой, все это... сливалось в ощущение счастья исключительной чистоты...» [Набоков 1990. Т.3, 8].

В контексте игры жанровую специфику метаромана можно определить следующим образом: интертекстуальный, фантастический, иронично-пародийный метароман-миф с ризоматическим разветвлением сюжета, собранный из культурных кодов прошлого с неожиданными переходами, продвижением сюжета по непредсказуемому, непрямоу пути (лабиринт без выхода, лента Мебиуса), соответствующий деконструктивистскому подходу, который делает художественность художественной литературы визуальной для читателя. Предвосхитив постмодернистскую концепцию творчества, В. В. Набоков стремится показать принцип двуплановости игры в структуре произведения искусства, продемонстрировать технологию создания текста, превращая повествование в тотальную игру письма в творческом процессе.

Функция эпитафия

Чтобы вывести читателя из состояния логического восприятия реальности, В. В. Набоков сопровождает роман необычным эпитафием, взятом из учебника русской грамматики П. В. Смирновского (1915), чем настраивает читателя на игру, разгадывание загадок, стимулируя, по замечанию Г. А. Барабтарло, «желания придумывать разные способы описывать тварный мир в его разновидностях – зримых, но и незримых, умопостигаемых, но и немислимых» [Барабтарло 2011 7]. В творческом восприятии подлинный смысл вторичен по отношению к метафорическому знаковому символу, заключенному в «хитрой» риторике: «Дуб – дерево. Роза – цветок. Олень – животное. Воробей – птица. Россия – наше отечество. Смерть неизбежна» [Набоков 1990. Т.3, 5].

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. Как замечает А. Зверев, «подразумевается и отмирание еще хранящихся в памяти предметов, и незаметное отмирание ее самой, России, удерживаемой памятью» [Зверев 2001].

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. Образы животного-растительного мира («Дуб – дерево. Роза – цветок. Олень – животное. Воробей – птица») – знаки привычного предметного мира природной мимикрии без художественной подоплеки, какими их видел Федор: «Деревья казались ботаническим бредом: белая с алебастровыми ягодами рябина или береза с красной корой» [Набоков 1990. Т. 3, 110]; «Боже мой, что тут была за дрянь: штук тридцать кузнечиков, головка ромашки, две стрекозы, колосья, песок... Русский простолюдин знает и любит родную природу» [там же: 98].

В этом авторском «трюке» и состоит пародийно-игровой принцип восприятия смыслов, попадающих за грань логики, когда, по словам Й. Хейзинги, «всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов» [Хейзинга 1997: 23]. На смену серьезному смыслу приходит ирония, размывающая оппозицию жизнь-смерть и декларирующая как аксиому – «смерть неизбежна», что в этическом смысле означало признание в безверии, ведь «игра встает по ту сторону человека и гуманизма» [Деррида 2000а: 425]. Писателю важно показать, что художественное сознание выходит за рамки рациональности и жизненного содержания, облачается в метафорический язык аллегорий, отсылающий к литературной игре бесконечно означаемых образов, что делает сам творческий процесс бессмертным и бесконечным.

Проблема творческого гения в романе

По замечанию М. Липовецкого, «Дар» – «это роман о творчестве, и концепция личности неотделима в нем от художественной философии творчества» [Липовецкий: 1997: 56]. Во главу угла В. В. Набоков ставит проблему

гения, первостепенную для писателя. По замечанию критика, «с завидным упорством и ехидством он боролся против малейшего принижения его гения. Но был ли он гением на самом деле?» [Рафаэль: 2000: 595]. На этот основополагающий вопрос и должен был ответить роман, автор которого ставит целью показать господство поэтического мышления, проецируемого через исключительную личность художника в противоположность «посредственности» (его любимое бранное слово) и повседневной реальности. В понимании статуса гения, творца В. В. Набоков близок к театральным теориям модернизма, призывающим отбросить законы Природы, «потому что в этом отлынивании наш каприз, наша игра, наша роль, наше самоутверждение, в отличие от скота, неизбежно послушного Природе и природному» [Евреинов: 2002: 36].

Метаповествование характеризуется стремлением автора к самопрезентации, «нарциссизму», как определяют это свойство модернистской модели романа М. Медарич и Л. Хатчеон. Определяя связь романа «с атобиографическим материалом», М. Медарич замечает «деперсонализацию» героев, их подчиненность автору-создателю, «в то время как авторское «Я» играет все более важную роль, причем это роль творца, демиурга, а не участника или свидетеля событий» [Медарич 1997: 451].

Даже присутствие главного героя романа, поэта Федора, не отменяет доминирующей роли автора, который, с одной стороны, наделяет его чертами своей личности и биографии и даже дает ему свой голос, а с другой, придает ему подчиненный статус *nomo ludens*. По замечанию исследователя О. Федотова, «роман «Дар», в сущности, универсальное метапроизведение, в котором буквально каждое слово кричит о... его создателе как о неповторимой творческой индивидуальности» [Федотов 2013].

В систему интертекстуальной игры вовлекаются три силы: «автор, текст и читатель, они, по словам Л. Перрон-Музес, превращаются в бесконечное поле для игры письма» [цит. по Ильин 1996: 226]. Изначально любая игра, в том числе литературная, предполагает партнерство и соперничество одновременно при главенстве создателя игры, поэтому набоковская система устроена таким образом,

что автор вовлекает читателя-«соучастника» в творческую игру как художника, позволяя себе авторской волей манипулировать не только героями, но и читателем и проводить в итоге свою точку зрения.

В неклассическом искусстве модернизма понятие гениальности не исчезает, но меняет свое значение, теряя статус серьезности, наполняясь амбивалентным, нарочито театральным содержанием, балансируя между мудрецом и трикстером. Классический гений выглядит слишком совершенным, чтобы существовать в реальности. 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: «С самого начала образ задуманной книги представлялся ему необыкновенно отчетливым по тону и очертанию, было такое чувство, что для каждой отыскиваемой мелочи уже уготовано место, и что самая работа по вылавливанию материалов уже окрашена в цвет будущей книги, как море бросает синий отсвет на рыболовную лодку, и как она сама отражается в воде вместе с отсветом» [Набоков 1990. Т. 3, 180].

В. В. Набоков ставит перед собой амбициозную творческую задачу – противопоставить собственный исключительный «дар», гений всему «корпусу русской литературы», создать свой творческий код, чтобы иметь исключительное право определять самому правила в искусстве. Если, согласно внешней структуре романа, главными агональными и антагонистическими силами являются автор и созданный им герой Федор, то внутри самого романа главный герой находится в состоянии постоянного состояния соперничества и борьбы со своими творческими врагами (Кончеев, Яша, Мортус, Буш, поэты Серебряного века, русские писатели XIX века, модернисты и др.). Модернистская субъективность вводит правило самоистолкования художника, находящегося в стадии двойственности и личностной нестабильности, когда проявляется иррациональная составляющая человеческой психики, что можно увидеть на примере 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. Согласно набоковскому критерию писательского мастерства, «существует лишь одна категория (писателей) – оригинальность, или же талант» [Набоков 1997а. Т.3, 616]. 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

В различных исследованиях Федора традиционно называют художественным двойником В. В. Набокова, «подлинным художником» (Давыдов), «литературным талантом» (Бойд), что не совсем верно, хотя и допускается такая трактовка в силу стремления автора обмануть читателя и сбить его с толку. Сам же В. В. Набоков в предисловии к английскому переводу романа говорил о непричастности к своему герою, так как Творец не может уравниваться со своим созданием или быть его прототипом: «Я не Федор Годунов-Чердынцев и никогда им не был...» [Набоков 1997в. Т. 1, 43].

В деконструкции Набокова мир раздроблен и дестабилизирован, и фрагментированное сознание Федора, отделенное от обычного существования, находится в таком же нестабильном состоянии. Отсюда его отсутствие самоопределения и невозможность самоопределения, бросание себя в разные сферы творчества, стремление к некоему размытому Абсолюту, в котором его

нарциссизм получил бы наиболее яркое воплощение. Релятивизм игры позволяет писателю свободно манипулировать своими персонажами, перемещая их из объектной плоскости в предметную, меняя роли автора и героя, усиливая пародийное и лирическое начало в то же время, когда повествование ведется от 3-го лица, чтобы придать ему объективность или когда выделяется лирическая составляющая (воспоминания Федора, письма к матери). В психологии актуален вопрос о том, что «человек по-разному строит свою личность и что одна личность не обязательно соответствует одному эмпирическому индивиду» [Гинзбург 1971]. Происходит расщепление характера, по версии К. Юнга, человек по своему желанию может скрывать свое истинное лицо. Такая личность надевает «маску древнего актера», зная, что «она соответствует, с одной стороны, его собственным намерениям, с другой – притязаниям и мнениям его среды...» [Юнг 2001].

В творческой концепции В. В. Набокова Федор – не столько личность, сколько литературный образ, иронически противопоставленный автору, но необходимый для реализации его художественных идей. По сути, писатель представляет «роман-“самоизложение” ..., запись жизни молодого писателя в Берлине» [Медвецкий 1992], включая его в процесс творческого эксперимента по формированию нового типа художника. Писатель создает литературную биографию Федора, проецируя достоверные факты на фантастический миф о несуществующем художнике. Фамилия Годунов-Чердынцев – пародийная 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. В. В. Набоков дает понять читателю, что искусство должно преодолеть законы материального мира и очиститься от «ветров истории» [Набоков 1998в: 38] и поиска реальных прототипов, выдвигая универсальную истину языка, контролируемого художником, а не наоборот. Развивая свой собственный стиль письма, Федор первоначально «доводил прозрачность прозы до ямба и затем преодолевал его» [Набоков 1990, т.3, 87] как классическую традицию, превратившуюся к XX веку в литературный стереотип.

Формирование Федора как поэта начинается с детства, в то же время проявляется его приверженность игровому поведению. В этом случае игра выполняет не только эстетическую, но и жизненно важную функцию, выступая в роли витальной энергии пуэрилизма, помогая утвердиться в мире рушащихся ценностей и авторитетов. Первые поэтические опыты юного Федора становятся для него своеобразным архетипом созданного им поэтического пространства, первым витком спирали, закручивающей лабиринты его творческого пути в направлении дионисийской свободы искусства. Начинающий поэт воспринимает окружающий мир через призму мифопоэтических образов, с которыми он играет, как с игрушками в детстве, демонстрируя превращение детской игры в художественное сознание, изолирующее его от остального мира. На чужбине в нем не столько обостряются чувства одиночества и ностальгии, хотя он и вспоминает о прошлом, о счастливом детстве в России, сколько начинается процесс формирования эстетического сознания, утрачивается историческая память, на место «дивных привидений» прошлого встает «веер цветных открыток» [там же: 17] искусства как появление дара художественного видения реальности, в котором может доминировать только поэзия.

Федора вдохновляет романтизированный миф о смерти отца, описание его никогда не существовавших научных путешествий, историчность которых не имеет значения для эстетической личности, отождествляемой только с художественностью мировосприятия. Реальная жизнь человека в гиперпространстве текста перестает быть значимой и не имеет ценности, если она не трансформируется в художественный миф, функция которого не в том, чтобы искать источник происходящего, надеясь только на тотализацию творческого процесса, противостоящего эмпирическому через игру.

Материалистическая часть сознания Федора боится утратить связь с действительностью, поэтому в лабиринтах берлинских улиц он ищет то, что «грозило бы стать ежедневной зацепкой» [там же: 6] с реальностью и радуется привычному положению вещей, позволяющих ему ощущать свою подлинность до тех пор, когда он перейдет в гиперпространство творческой иллюзии. Федор

пробует найти гармонию в строении обыденной жизни: «можно вывести средний ритм для улиц данного города, – скажем: табачная, аптекарская, зеленая» [там же: 7]. Но для художественного восприятия предметная реальность бытия невыносима, поэтому творческая часть сознания Федора противится ей, герой стремится нащупать для себя новый путь творчества, неопределимый с точки зрения здравого смысла, но выявляющий уникальность его таланта.

Совпадающие дата начала романа и оказавшаяся первоапрельской шуткой хвалебная рецензия на стихи Федора позволяют говорить о том, что все события и есть шутка художника, ложный путь игры, которую автор разыграл с читателем. Пародия разрушает серьезное и реалистическое содержание литературы, доводя ее до карикатурности, тогда, по словам Ф. Ницше, происходит культурный сдвиг, и «высшие ценности теряют свою ценность» [Ницше 2007в: 592]. В исследованиях А. А. Долинина, Д. Джонсона отмечается «мощный пародийный пласт», который «полностью подтверждает важное наблюдение Ю. Н. Тынянова, заметившего, что пародийные произведения обыкновенно бывают направлены на явления современной литературы или на современное отношение к старым явлениям» [цит. по Долинин 1997: 736]. Эмигрантская критика также выделила пародийную направленность как негативную черту произведения, по замечанию Г. П. Струве, «несравненный пародийный дар Сирина, его поразительная переимчивость нигде не сказались с такой силой [Струве 1997: 275], как в «Даре». Пародия всегда содержит пафос нигилизма, ориентируя читателя на отрицание сложившихся ценностей. В. В. Набоков сам настаивал на тождестве понятий игры и пародии. В жанрово-стилистическом плане роман приобретает еще один особый статус, к нему применим постмодернистский критерий особого вида пародии – пастиша, усиливающего ироническое направление.

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: «Я все больше прихожу к мысли, что Набоков – несравненный

pasticheur», – скажет о нем Г. Струве [Струве 2000а: 612]. Пастишный элемент служит для игрового низведения высокой классики до уровня карикатурно-гротескных элементов через интертекстуальные аллюзии, ведущие к разрушению канона и смешению шуточного и серьезного, к чему стремится Федор: «... я хочу все это держать как бы на самом краю пародии» [Набоков 1990. Т. 3, 180]. Пронизывающая весь роман пародия предполагает бесконечное разыгрывание культурных кодов, осуществляя причудливые игры разных голосов в тексте, о чем писатель говорит в интервью А. Аппелю: «Когда Федор в “Даре” упоминает о духе пародии, радугой играющей над струей подлинной “серьезной” поэзии, он говорит о пародии как о легкомысленной, тонкой, пересмешливой игре, такой, как пушкинская пародия в “Ehregi monumentum” [Набоков 1997а. Т. 3, 604].

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. Таким образом, в воображаемой сатирической обличительной речи Федора и Кончеева ощущение неадекватности текста создается сочетанием противоположных по цели философских аргументов с пародией, мениппейным сочетанием поэтического и прозаического текста.

Собственной книгой Федора становится воображаемый «внутренний» «классический роман, с типами, с любовью, с судьбой, с разговорами...» [Набоков 1990. Т. 3, 314], как считают исследователи, это и есть «только что прочитанный читателем сам роман “Дар” [Млечко 2000: 66]. «Внутренним» романом (поворотом ленты Мёбиуса) следует считать и «пробу пера» Федора «Жизнеописание Чернышевского» [Набоков 1990. Т.3, 315], мениппейный антипод ненаписанному новому произведению. Оба романа вступают в конфликтные отношения – спор-диатрибу, на ведущую роль этого жанра в формировании культурного и общественного сознания XX века указывал О. Шпенглер в книге «Закат Европы».

В эпоху утраты гуманистических ценностей диатриба, по замечанию О. Шпенглера, как форма общественной деятельности, стала принадлежностью

«религии безрелигиозных», играющей роль «душевного попечения», подразумевая распространение массовой культуры с ее серийностью и копированием образцов: «количество заменяет качество, распространение – глубину» [Шпенглер 2006: 418]. Придя на смену ренессансному титанизму, диатриба в модернистскую эпоху показала, что «творческая внутренняя жизнь пришла к концу», и для духовной реализации осталась возможность выделиться только внешними эффектами языка, стиля, обращаясь к «большинству, а не к лучшим» [там же: 418], реализуя массовую потребность в художественной игре как способе получения удовольствия и отвлечения от проблем жизни. Своими мелочными бездуховными целями диатриба подменяет «дальнодействующий образ великого человека», а именно, значение классической литературы принижается и примитивизируется до уровня мелких, незначительных авторов, «идеи подменяются целями, а символы – программой» [там же: 418].

В духе постмодернистского нигилизма В. В. Набоков с неклассической позиции трактует классические произведения. «Клеймение» русских писателей похоже на древнюю традицию церемониальных состязаний в хуле, ставших частью фестивалей Деметры и Диониса, из которых родилась насмешливая и шутливая ямбическая поэзия. Тотальное введение пародии позволяет нам говорить о кризисном состоянии искусства, которому нечего предложить ничего ценного, поскольку прошлое отвергается и высмеивается. В игровом искусстве устраняется иерархия различных уровней художественного восприятия, стирается граница между игровым и серьезным, интеллектуальность сочетается с театральными и маскарадными формами комедии, сатиры и буффонады.

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. Говоря о романах Гончарова, Федор дает ему оценку, противоположную классической: «Неужели вы желаете помянуть добрым словом Обломова?» [Набоков 1990. Т. 3, 66], «или вы собираетесь поговорить о безобразной гигиене тогдашних любовных падений?»

[там же]. Осмеивает героев Писемского, которые в «минуту сильного душевного волнения растирают себе грудь» [там же]. Лесков в его представлении – галилейский призрак, его «Соборян» «без урона можно сократить до двух газетных подвалов». В творческой несостоятельности обвиняются выдающиеся русские писатели, составившие идейно-художественную основу отечественной словесности: Гоголь («мы весь состав его пропустим» [там же]), Толстой («тот был больше насчет лилового»), Тургенев («переносите ли вы особую интонацию тургеневского многоточия и жеманное окончание глав»), Аксаков («стыд и срам»), поэзия Фета («рассудочность и подчеркивание антитез»), Некрасова («а как вы насчет ямба Некрасова – нету на него позыва?») [там же: 67].

Предметом иронического осмеяния становится и современная В. В. Набокову поэзия Серебряного века, бредившая стихами и «открывшая пять чувств новой русской поэзии» [там же: 67], начинающих на «Б» (как считают исследователи, это Белый, Брюсов, Блок, Бальмонт (или Бунин)). Наиболее удачной В. В. Набоков считает ту поэзию, в которой план выражения заменяет план повествования, демонстрируя сделанность произведения, виртуозность языка автора. Поэтический язык в модернистском воплощении становится не столько средством изображения, сколько самоценностью, уравнивая означаемое и означающее.

Примеры подлинно художественного, «играющего» языка, как считал В. В. Набоков, можно увидеть в стилистических изысках письма, очищенного от идеологического мусора и литературных штампов: «... у Райского в минуту задумчивости переливается на губах розовая влага» (Гончаров), «пасть пса с синеватым, точно на помаженным, зевом» у Лескова, «в Карамазовых есть круглый след от мокрой рюмки на садовом столе», «роса счастья» [там же: 66]. Федор не признает всех окружающих его художников из эмигрантской среды, видя в них соперников, вызывающих у него комплекс Сальери: он восхищается Кончеевым и завидует ему, презирует поэзию Яши, критикует живопись модерниста Романова, «зачинателя новонатуралистической школы» [там же: 53]. Но и сам начинающий поэт не преодолевает «искусов модернизма» [там же: 53],

претендуя на роль основоположника той новой литературы, где он мог бы заявить о своей гениальности в новаторских поэтических экспериментах, продемонстрировать свой уникальный стиль как индивидуальный почерк автора. Писатели-детерминисты в контексте эстетической программы В. В. Набокова – «мертвые тела» [там же: 67], которые следует убрать с пути оригинального автора, создающего самобытный мир искусства.

Творческая реализация художника совершается в эстетическом экстазе отрешенности от обыденной жизни, «когда лоб горит...» [там же: 69], тогда и пробуждается творческая интуиция: «... если я начну о них (стихах) осмысленно думать, то мгновенно потеряю способность их сочинять...» [там же: 306]. В мифическом разговоре с Кончеевым происходит нечто вроде языческого обряда посвящения Федора в поэты («вот этим с черного парома сквозь (вечно?) тихо падающий снег (во тьме в незамерзающую воду отвесно падающий снег) (в обычную?) летейскую погоду вот этим я ступлю на брег» [там же: 69].

Поэтический двойник Федора Кончеев, подобно жрецу искусства, выводит его из мертвого состояния путешествия по реке загробной жизни Стикс, символизирующей мертвую реалистическую литературу, ведя героя через летейские воды забвения всего, что перешло в животворящее царство божественной поэзии. Мифологическое сознание Федора тождественно художественной отстраненности от мира повседневной жизни, он, как в дионисийском культе, умирает для повседневной жизни и возрождается для творчества. Хароновский паром ведет поэта домой: «... и медленно возвращается паром. Мне нынче хочется сочинять с пером в пальцах» [там же: 69]. Сливаясь со своим двойником в одно целое, Федор самоутверждается в статусе поэта-пародиста, еще не поднявшись на высший уровень творчества. Для эстетизированного сознания Федора, не желающего воспроизводить картины жизни, нарушение антитезы реальность-потусторонность может привести к ослаблению творческого потенциала, поэтому для него важен именно умерший отец, чтобы, подобно Харону, сопровождать его в мистическом потустороннем мире искусства. Для Федора творчество становится ценным само по себе,

возможностью самоутвердиться даже через отрицание и высмеивание классических образцов. Главное – не познать мир, а представить его в виде фантазмов, создать эстетические «видимости, а не подлинно сущие вещи» [Платон 1998: 354] в иррациональном зеркале творчества. Федор создает свой игровой антимир зазеркалья, платоновскую видимость сущности, симуляцию реальности, поскольку «всякое искусство – обман, так же как и природа», именно у нее учится художник, но не подражать ей, а обманывать – «от насекомого, которое притворяется листом, до ходких приманок размножения» [Набоков 1997а. Т. 3, 569].

Критическое отношение к эмигрантской литературе показывает полное неприятие Федором попыток его соотечественников создавать высокохудожественную литературу, которая, по его мнению, комична. Примером может служить карикатурное творчество Буша, в котором, как в кривом зеркале, отразились посредственные претензии литературной интеллигенции на гениальность и продолжение традиций. Появляющийся в третьей главе неудачливый и смешной писатель Буш, как в искривленном зеркале, преобразуется в литературного пророка, озвучивая Федору концепцию нового романа как «трагедию философа, который постиг абсолют-формулу» [Набоков 1990. Т.3, 189]. Точка зрения Буша близка Федору точкой отсчета искусства от фантазии: «Прочь из тюрьмы математики!», – говорит Буш, поясняя свою теорию творчества. Как «Тень Руки (руки физика)» важнее подлинника, так и «целое равно наимельчайшей части целого, сумма частей равна части суммы» [там же: 189], то есть, меньшее больше целого, а математические законы мироздания не работают в сфере искусства, находящегося вне логики и здравого смысла, так как частица фантазии поглощает целое. Творческий инстинкт уничтожает здравый смысл, как и в игре, в искусстве не действуют законы обыденной жизни.

Мениппейная сцена-вставка из «философской трагедии» Германа Ивановича Буша демонстрирует бесплодность эмигрантской литературы, способной лишь на бездарное подражание художественным образцам, превращенным в фарс: «Уже в самом начале наметился путь беды. Курьезное произношение чтеца было

несовместимо с темной смыслом» [там же: 61]. Бездарной пьесой Буша В. В. Набоков делает пародийный выпад против А. А. Блока и А. Белого. Интертекстуальными источниками набоковской пародии стали драматическая поэма Блока «Песня судьбы» и «мозговая» поэма в прозе «Котик Летаев» А. Белого, чьи образы пародийно перепеты В. В. Набоковым, позволяя говорить не только о преемственности или преодолении писателем традиций символизма, а создании комического мениппейного диалога разных художественных стилей, выявляя амбивалентную творческую позицию писателя.

Блоковский «огромный, грустный Спутник» [Блок 1981: 129] становится символом тихой трагической безответной любви, «на нем (лице – Л. С.) самая яркая буря не пробудит ничего, кроме тупого страдальческого волнения» [там же: 131]. У В. В. Набокова пафос высокой любви снижается участием в действии проституток, в диалоге которых в комической форме разыгрывается их связь с греческими философами – Фалесом, Анаксименом, Пифагором, Гераклитом. Бушевский Спутник обесценивает философский тезис «все есть судьба», произнося его в маргинальной среде падших женщин, что придает пьесе фарсовый характер. Вместо «метафизического парадокса», претендующего на высокую философию символизма, получился «предательский ляпсус», компилятивный комический фарс, как Федор охарактеризует творчество писателей эмигрантского литературного собрания.

Ключом ко второй главе-спирали служит творчество Пушкина. Федор считает себя учеником великого поэта, говоря, что «питался Пушкиным, вдыхал Пушкина...» [Набоков 1990. Т.3, 87]. В тоже время в духе времени набоковский двойник Федор вступает в диалог-спор (своего рода диатрибу) с русской классической литературой, что было характерно для поэтов Серебряного века, отстаивающих «свою систему оценок феномена Пушкина» [Коптелова 2017: 78].

В. В. Набоков использует модель диалога-спора Д. С. Мережковского о А. С. Пушкине в его статье «Праздник Пушкина» (1899), посвященной юбилею русского поэта. По замечанию Н. Г. Коптеловой, в своей работе Д. С. Мережковский, что будет свойственно и В. В. Набокову, «парадоксально

сочетает в себе признаки литературного фельетона и религиозной проповеди», создавая «своеобразный смысловой полифонизм», включающий разнообразные диалогические модели» [там же: 78]. Подобно критику-символисту Д. С. Мережковскому, В. В. Набоков «включает пушкинские цитаты в новый контекст, что позволяет ему перекодировать традиционные смыслы известных произведений» [там же: 78] русского поэта. Поэты-модернисты «Серебряного века» любили играть с произведениями русских классиков XIX века, таких как Пушкин, Лермонтов, Гоголь, Достоевский и др. Возникающая ситуация иронического высмеивания классики послужила способом свободного обращения с ней, что должно было способствовать воспитанию художественного вкуса на новый лад, в отрыве от традиции, которая была объявлена обветшалой и несвоевременной.

Тема Пушкина, как отмечает в исследованиях Ю. Левинг, была навеяна В. В. Набокову рассказом Саши Черного «Пушкин в Париже» (1926) [Левинг 1999г: 54], написанном в то время, когда русские эмигранты, стремясь сохранить связи с Россией, отмечали праздник Дни русской культуры. В. В. Набоков вводит в качестве интертекста повесть Саши Черного, заимствуя у него комический эффект в изображении Пушкина, искажающий реальный образ русского поэта.

Модернистско-декадентская интерпретация классики допускала такую вольность, поскольку она демонстративно шла в противоположном от традиции направлении, развращая художественный вкус, отождествляя низменное и возвышенное. Известный своей способностью синтезировать поэзию и сатиру, Черный послужил В. В. Набокову образцом для подражания в трансформации серьезного содержания в комическое. Воображаемая встреча Федора с Пушкиным выглядит, с одной стороны, как комическая шутка-фантазия, а с другой, несет онтологический смысл «тройной формулы человеческого бытия: невозвратимость, несбыточность, неизбежность» [Набоков 1990. Т. 3, 89], опровергая ницшеанскую концепцию «вечного возвращения». Как и в первом романе «Машенька», идея невозможности возвращения в прошлое, «несбыточность» фантазий и неизбежности смерти опровергается творческими

ассоциациями, бесконечной игрой искусства, лишь имитирующей истину, демонстрируя отсутствие какой-либо системы как в творчестве, так и в жизни.

Образ русского поэта Федор иронично использует для розыгрыша неким А. Н. Сухощевым, который описывает в своих «Очерках прошлого» шуточный эпизод встречи господина Ч. с «видением» Пушкина [там же: 89], когда тот принимает старика в театральной ложе за состарившегося русского поэта: «Небольшого роста, в поношенном фраке, желтовато-смуглый, с растрепанными пепельными баками и проседью в жидких взъерошенных волосах» [там же: 90]. С одной стороны, В. В. Набоков возвышает гений Пушкина, но в то же время говорит о его творческом бессмертии в декадентском духе «черного юмора» Черного, сравнивая его утрату с отрубленной ногой: «...Так и Россия еще долго будет ощущать живое присутствие Пушкина» [там же: 89]. Герой сам называет игру своего воображения «шалостью», позволяющей ему «дописывать» от себя историю жизни поэта, свободно интерпретировать образ Пушкина до карикатурного искажения, чтобы подшутить над Ч.

В. В. Набоков строит жизнь Федора параллельно событиям жизни Пушкина и отца, вспоминая, что и его няня родом из тех мест, где когда-то жила Арина Родионовна, а Черная речка, где состоялась трагическая дуэль, превращается в место охоты членов Русского Энтомологического общества. Все эти формальные знаки близости к Пушкину выступают своего рода мистическими знаками судьбы для начинающего поэта, стимулируя в нем желание создавать «божественную игру» искусства. Как заметит В. П. Старк, для В. В. Набокова Пушкин тот образ, который «поддается мистификации», оставляя читателя «во власти пленительной иллюзии» [Старк 1997: 768], выступая источником вдохновения для его героя.

Деконструируя литературную традицию в ироническом направлении, В. В. Набоков в то же время дает ей новую жизнь, следуя принципу литературности, а не историчности, «разве можно, – рассуждает писатель в эссе “Пушкин, или Правда и правдоподобие”, – совершенно представить себе жизнь другого, воскресить ее в своем воображении в неприкосновенном виде, безупречно отразить на бумаге?» [Набоков 1997а. Т. 1, 542]. Происходит сдвиг

художественной позиции в сторону ее мифологизации и карнавальной версии, которая разрушает фундаментальную природу культурных основ, но именно игра освобождает воображение писателя, позволяя ему переворачивать и искажать жизнь другого в пародийном перевертыше ради «занимательности»; как утверждает В. В. Набоков, «любовь к маскараду действительно характерная черта поэта» [Набоков 1997а. Т. 1, 543]: «Вот это он, эта желтая рука, сжимающая маленький женский бинокль, написала “Анчар”, “Графа Нулина”, “Египетские ночи”... Седой Пушкин порывисто встал и все еще улыбаясь, со светлым блеском в молодых глазах, быстро вышел из ложи» [Набоков 1990. Т. 3, 91].

Появляющиеся видения Пушкина как призрака («вызванный дух не хотел исчезнуть») [Набоков 1990. Т. 3, 91] становятся толчком к описанию несуществующего путешествия отца Федора, в то время как пушкинское «Путешествия в Арзрум» строится на реальных путевых заметках поэта. В. В. Набоков использует историко-этнографическое произведение Пушкина в качестве матрицы для создания художественного текста о научных экспедициях своего отца. Федор стремится вдохнуть творческую жизнь в научные исследования своего отца, проецируя любой тип сознания на художественность.

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

Соединив рационализм науки с творческим иррационализмом, В. В. Набоков демонстрирует возможность их творческого симбиоза: «...в произведении искусства происходит как бы слияние двух вещей: точности поэзии и восторга чистой науки» [Набоков 1997а. Т.3, 568]. Сравнивая наукообразную шахматную

игру с творческим процессом, Федор приходит к пониманию, что замысел художественного произведения рождается так же, как шахматная идея, «вдруг, от внутреннего толчка, неотличимого от вдохновения поэтического» [Набоков 1990. Т. 3, 153], тем самым раскрывая универсальность игры как способа описания любого явления реальности.

В размышлениях над шахматной задачей, Федор приходит к выводу, что творческий замысел рождается в подсознании, «в некоем другом мире, из которого он его переводил в этот» [там же: 154], соединяя возможности логического мышления и антилогику невозможного. Творческий процесс основан на принципе амбивалентности, сочетающем противоречивые чувства художника – рациональность и фантазию, дающие ему возможность поиграть с мыслью и своим воображением. Федор следует здравому смыслу и в то же время отгораживается от него, чтобы направить свое вдохновение на путь художественного вымысла и прийти к созданию «восхитительного произведения искусства: планетариум мысли» [там же: 154], 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 разумного воображения.

Годунов-Чердынцев является эстетической матрицей своего отца, в своем нарциссизме он подражает ему как научному и творческому человеку, стремясь повторить его «творческий путь», сочетая мимирию животного мира с мимесисом искусства, как видно из рассказов его отца «о невероятном художественном остроумии мимирии, которая не объяснима борьбой за жизнь (грубой спешкой чернорабочих сил эволюции)» [там же: 100]. Следуя законам естественных наук, Федор приходит к выводу, что мимирия в природе способна создать художественный образ, демонстрирующий симбиоз науки и искусства, она «словно придумана забавником-живописцем как раз ради умных глаз человека» [там же: 100].

Игра жизни, устроенная по законам разума, превращается в акт творчества и состоит в том, чтобы заострить внимание зрителя на подробных описаниях

увлекательных и опасных научных экспедиций, привлекая внимание к «магическим маскам мимикрии бабочек» и особенностям их брачных отношений («своеобразный гарем знаменитого африканского кавалера») [Набоков 1990. Т. 3, 100] и одновременно созерцать «трогательные» наблюдения за их миграцией и т. п. Жизнь насекомых сопоставлена с человеческой, объединенной принципом игры как биологическим инстинктом: «Животные играют – точно так же, как люди», – утверждал Й. Хейзинга [Хейзинга 1997: 20].

Ирония автора в том, что творческий дар Федора – не более чем его собственная иллюзия, поскольку все его планы существуют в форме игры воображения, например, книга об отце – это тоже художественная симуляция, которой не суждено воплотиться в настоящую книгу. Федор не в состоянии организовать мифопоэтический мир, который он пытается создать как «кладовую вымысла» [Набоков 1998в: 24], так как В. В. Набоков проблематизирует само понятие авторства, по-игровому «варьируя мотивы alter ego (читатель задает вопрос, “кто чей автор” и “кто чей alter ego”» [Медарич 1997: 453]. В результате, перерабатывая «голоса» разных поэтов и литературных традиций, Федор никогда не найдет своего, предпочитая собственному стилю эстетическую игру с чужим словом и ценностями разных литературных традиций. В этом случае он сможет свободно умножать художественные коды, комбинировать и переосмысливать чужие идеи и образы, создавать на их основе оригинальные сюжеты. Становятся актуальными индивидуальные творческие поиски и эксперименты в области формы и языка, осознание художником ценности собственного «Я» в чуждом мире повседневной жизни. Как и в игре, художник стоит по другую сторону реального и серьезного, создавая свой собственный мир, где все имеет другое лицо и содержание.

Муза и гений

«Стихотворным похмельем» Федора стали стихи, стирающие границы поэзии и прозы, адресованные неизвестной загадочной музе, с которой он встретится в третьей главе. К ней Федор подбирается через игру хитросплетений тематических узоров судьбы: «... он был исполнен блаженнейшего чувства: это

был пульсирующий туман, вдруг начинавший говорить человеческим голосом» [Набоков 1990. Т. 3, 140]. Образ мистической, но пока еще бестелесной музыки впервые появляется в стихотворении В. В. Набокова «К музе» (1929):

Я помню твой приход: растущий звон,
волнение, неведомое миру.
Луна сквозь ветки тронула балкон,
и пала тень, похожая ни лиру [Набоков 1999в:182].

Еще до появления настоящей Зины Федор развивает ее идеальный образ творческой единомышленницы и возлюбленной, которая в пушкинском смысле должна «быть вымыслу верна»: «О поклянись, что до конца дороги ты будешь только вымыслу верна...» [Набоков 1990. Т.3, 141]. В ней также заключена символика блоковской поэтической тайны, «полу-мерцанья» искусства, где мнимость важнее подлинности: «Ты оживаешь в судорогах слез: я вижу взор сей жизнью изумленный и бледное сияние волос. Есть у меня сравненье на примете, для губ твоих, когда целуешь ты: нагорный снег, мерцающий в Тибете, горячий ключ и в иное цветы» [там же: 140].

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 музыку. Этим таинственным существом, единственной поклонницей Федора была Зина Мерц, которая влюбилась в него по его стихам и стала его зеркальным отражением, его alter ego. В третьей главе В. В. Набоков придает Зине статус тени-двойника Федора, соотносимого с платоновской идеей «тени теней», подтверждая верность искусству как «веры в небылицу», «она как тень внезапно появлялась» [там же: 159], сливаясь с Федором в знамение творческой судьбы.

Игра судьбы, случай сводят Федора и его будущую музыку Зину. Связующим звеном их фантастической встречи становится безмолвная женщина по имени фрау Лоренц, своего рода пародийный двойник мифологической мойры Лахесис (случайность), которая трижды появляется то в виде «коренастой и немолодой женщины с лжекитайским лицом» [там же: 5], то «скуластой немолодой дамы»

[там же: 151], то, наконец, она появляется в пятой главе за Потсдамской площадью в виде той же «пожилой скуластой дамы» [там же: 325], завершая свой извилистый «маневр» судьбоносных встреч: «Тогда-то, наконец, после этой неудачи, судьба решила бить наверняка, т. е. прямо вселить меня в квартиру, где ты живешь» [там же: 328]. Извилистые узоры судьбы, соединяющие воедино Федора и Зину, указывают, как считает В. В. Набоков, на роковую неизбежность их встречи, и одновременно Зина заключает в себе символику творческого вдохновения, в чем и заключается «полученный им двойной дар» – «литературный талант и любовь к Зине» [Бойд 2010: 544], завершая «работу судьбы».

Но сакральность и таинственность опровергаются иронией. Цель музыки – возвысить поэта и его творчество, в чем и заключается ее функция. Зина Мерц – тоже амбивалентный образ, сочетающий в себе мистическое и обыденное. С одной стороны, она представляет собой вполне реальный образ обычной девушки-эмигрантки, примечательной для Федора только тем, что она единственная, кто купил экземпляр его сборника стихов. Но этого оказалось достаточно, чтобы вывести Зину из материальной сферы жизни, сделав ее музой творчества. С помощью воображения Федора Зина перемещается из повседневного мира в зазеркалье искусства, становясь фантомным «полувиденьем» [Набоков 1990. Т. 3, 140], поэтому она «полу-Мнемозина», «полу-мерцанье» [там же: 140].

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 музыки-вдохновения. Зина, «лишь бледный набросок» [там же: 161] человека и не нужна Федору в качестве живой возлюбленной: «Но как только он воображал Зину, он видел лишь бледный набросок, который голос за стеной не в силах был зажечь жизнью» [там же: 161].

Федор боится привязаться к ней земной страстью и утратить поэтическое вдохновение, поэтому подсознательно ищет в ней «какой-нибудь недостаток красоты» [там же: 160].

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. На место реальной Зины встает ее мистический двойник, фантазм, потерявший свою живую форму, обретший эстетическое содержание. Зина и Федор сливаются в единое целое в творческом акте бессознательного, становясь двойниками друг друга, «оба они, образуя одну тень, были созданы по мерке чего-то не совсем понятного, но дивного и благожелательного, бесменно окружавшего их» [там же: 159]. Преодолев необходимость следовать эстетическому канону классической поэзии, подавив в себе все слишком человеческое, Федор в словесной игре может свободно создавать свои литературные мифы с их неисторичностью и новой художественной полнотой, реализуя творческий потенциал слов, высказываний, формируя новую фантастическую художественную реальность, оправданную эстетическими соображениями.

Технология творчества: поэзия как свободная игра вымысла

В отношении художественной стратегии В. В. Набоков сформулировал для себя четкую позицию, согласно которой существует «одна истина.., единственная на этом свете: истина искусства» [Набоков 1997а. Т. 1, 548], примером чему и является третья глава романа, посвященная технологии (производное от аристотелевского «технэ») создания поэзии и становлению Федора Годунова-Чердынцева как писателя. Его внутреннее нарциссическое alter ego 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. За пределами «поэтический смысл, который один выводит стихи в люди» [Набоков 1990. Т. 3, 26]. 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. Отсюда спонтанные сдвиги смыслов, демонстрирующие в творческих экспериментах переход от «чистого» и «прозрачного» пушкинского ритма, от реализма «живого опыта восприимчивых, знающих и целомудренных натуралистов» к «вторичной поэзии» модернизма [там же: 125].

По признанию Федора, «этот труд освобождения кажется мне теперь таким тяжелым и сложным, – так страшно, что загрязню его красным словцом, замаю переноской...» [там же: 125]. Игра слов, звуков и значений становится первостепенной, формируя хаосмос художника, созданный им в состоянии творческого исступления. Оказывается, поэтические выдумки героя не вписываются в классический канон «живого опыта» жизни, «статная мечта» превращается в «жалкие заметки», вытесняясь необременительной идеологической и серьезной игровой моделью поэзии, дающей Федору свободу самовыражения. Но это становится возможным только в низком жанре пародии и карикатуры, поэтому герой, внутренне понимая превосходство серьезной поэзии над комической, сомневается, «будет ли книга написана на самом деле» [там же: 125].

В своей концепции стихотворчества Федор опирается на поэтический трактат А. Белого «Ритм как диалектика» (1929): «...монументальное исследование Андрея Белого о ритмах загнипотизировало меня своей системой наглядного отмечания и подсчитывания полуударений...» [там же: 136]. Положения стихотворной теории А. Белого содержали новый подход к ритмике стиха и его связи со смыслом, при этом «своеобразие ритмики произведения надлежало искать в чередовании строк, сходных или несходных по звучанию» [http://az.lib.ru/b/belyj_a/text_1929_ritm_kak_dialektika.shtml]. Распределение акцентов считалось основой ритма, что придавало структуре произведения поэтическую «кривизну» в отличие от прямолинейности классики.

Иррациональная модель стихосложения Андрея Белого побуждает набоковского героя на «все свои старые четырехстопные стихи просмотреть с этой новой точки зрения» [Набоков 1990. Т. 3, 135], что стало началом освобождения от «ложных навыков» реализма [там же: 138] и стимулом для перехода к нейтральному письму, преодолевшему механизмы упорядоченности. Попытки сочинять в классическом стиле мучительны для Федора, по его признанию, «при изображении ритмической структуры этого чудовища получалось нечто вроде той шаткой башни из кофейниц, корзин, подносов, ваз, которую балансирует на палке клоун...» [там же: 136]. С другой стороны, разрушение поэтического канона несло, как в игре, освобождение от всех правил, деиерархизацию на всех уровнях поэтики. Желание прослыть новомодным поэтом было сильнее, и, хотя его «язык спотыкался, но честь была спасена» [там же: 136] неудачными попытками следовать классике по заветам отца.

Свободные формы новой поэтической системы соответствуют его собственному ритму, позволяя Федору расширять творческие возможности языка, устранять ограничения в выборе художественных средств, стирать грань между поэзией и прозой, усиливая деавтоматизацию восприятия произведения и индивидуальную стратегию творческого развития, в чем признается Федор: «Не сомневаюсь, что даже тогда, в пору той уродливой и вредоносной школы (которой вряд ли бы я прельстился вообще, будь я поэтом чистой воды, не попадающим никогда соблазну гармонической прозы), я все-таки знал вдохновение» [там же: 137].

Усиливая искусственность текста интертекстуальным «соприсутствием» культурных кодов, Набоков воссоздает изображенную реальность в воображении героя, маркируя ее как эстетический объект игровыми знаками кинематографического покадрового приема, театральными декорациями «неведомых драм» [там же: 158], бродячим цирком, соединяющим разные углы зрения. С одной стороны, в воображении Федора пространство эмигрантского Берлина интертекстуально проецируется на символический образ блоковского Петербурга: набоков «Ночь летняя легка. Автомобиль, проехавший навеки,

последнего увез ростовщика. Близ фонаря, с оттенком маскарада, лист жилками зелеными сквозит» [там же: 140] (сравним у Блока: «Ночь, улица, фонарь, аптека»). В другом ракурсе видения наблюдается сдвиг в сторону Гоголя, он также связан с интерпретацией Берлина как мистического города («даже Берлин может быть таинственным» [там же: 158]), наполненного страхами и ужасами, что создает эффект отчуждения изолированной личности от реальности. Федор утрачивает адекватность восприятия и видит фантастический мир Берлина вокруг себя как кривую зеркальную проекцию старого Санкт-Петербурга, населенного гротескно уродливыми персонажами бюргерского мира в духе гоголевских шаржей: «... сидела компания деловых мужчин, очень между собою схожих в смысле морд и галстуков...» [там же: 145]. В этой враждебной для творческой личности реальности Федор ощущает себя «маленьким человеком» из гоголевской «Шинели», устраняя социальный подтекст: «Я просто бедный молодой россиянин, распродающий излишек барского воспитания, а в свободное время пописывающий стихи, вот и все мое маленькое бессмертие» [там же: 147].

Результатом интертекстуальной интерпретации реальности, построенной на основе «межцитатных мостиков» [там же: 152], является восприятие Федором абсурдности своего существования, того, что он неуместен в этом искусственном мире зазеркалья, несравнимом ни с какой реальностью, где вдоль немецких улиц с мифологическими названиями, как в декорациях мистических представлений (Агамемнонштрассе, Танненбергская, Виттенбергская площадь) «блуждают призраки русского бульвара» [там же: 149], а городской пейзаж напоминает «не то каналы на Марсе, не то что-то очень далекое и полузабытое, вроде случайного выражения из когда-то слышанной сказки», и служит «старыми декорациями для каких-то неведомых драм» [там же: 146]. Словно оказавшись в сказочном зазеркалье, Федор мыслит, как кэрролловская Алиса: «А вот и дорожка – она ведет прямо туда... Нет, вовсе не туда, но, наверное, в конце концов туда, – говорила она про себя, идя по дорожке и удивляясь внезапным поворотам» [Кэрролл 2013: 227]. Единственный способ для Федора выжить в исторической

реальности – это, подобно сказочной Алисе, сохранить игровое состояние, которое отделяет героя от мифических ужасов берлинской жизни.

Используя поэтические приемы ритмики в прозе, В. В. Набоков «вычленяет кривую» своей творческой системы как образец оригинальности, помогающий ему преодолеть, как скажет Ю. М. Лотман, «линейность противопоставления стиха и прозы» [Лотман 2001: 225] и показать спонтанность вдохновения художника. Подобно романтическим героям, Федор вступает в конфликт с «божественным волнением и человеческим миром, все гасло на гибельном словесном сквозняке» [Набоков 1990. Т. 3, 137] предсказуемого творчества до тех пор, пока не произошла перемена «в отношении к стихотворчеству» и мучительный переход от предсказуемой «классификации слов, коллекции рифм» с их прямыми значениями к поэзии,двигающейся по искажающему реальность принципу «хода коня», к чему и стремится демонтирующий «мертвую» классику Федор.

Поэтический язык, как считал В. В. Набоков, не должен быть привязан к логическому аппарату сознания. Поэту необходимо обратиться к интуитивному языку метафор и ассоциаций, которые создают искусство варьирования слов, приемов, тот поэтический абсолют, который способствует возникновению игры письма, пробуждая в герое инстинкты творчества. В своих эмигрантских стихах Федор пародирует символистскую поэзию А. Блока, К. Бальмонта, А. Белого, особенности ее ритмики, символики, ставшие в представлении героя поэтическими клише, что не позволяет «соотнести набоковскую картину мира с картиной мира русских символистов», – как считает О. Ю. Сконечная» [Сконечная 1994]. По замечанию А. Долинина, «Федор у Набокова аналогичным образом решает те же самые поэтические проблемы, что и Пушкин за сто лет до него, и тем самым между творческими личностями обоих поэтов устанавливаются отношения определенного параллелизма» [Долинин 1997: 796]. Отступая от классики, Федор ищет новые рифмы, процесс творчества выливается в поиски новых эстетических форм через словесную игру, получая мультилингвистические

каламбуры, а не стихи: «Счастливый? Бессонный? Крылатый? За чистый и крылатый дар. Икры. Латы. Откуда этот римлянин?» [Набоков 1990. Т. 3, 28].

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. Федор ставит перед собой задачу, соответствующую его эстетическим устремлениям, – устранить презируемую берлинскую действительность, состоящую из вульгарной эмигрантской среды, от которой Федор сознательно отделился, понимая, что не сможет следовать общему направлению литературы, в котором растворилась бы его индивидуальность. Для этого ему нужно состояться как художнику, обрести творческую индивидуальность на подсознательном уровне «Идеала – я» (Фрейд), «самости» (Юнг) как результат художественного самовыражения: «...это был предварительный проблеск его будущей славы» [Набоков 1990. Т. 3, 60] – таков нарциссический идеал Федора, устремленного к бессмертию в искусстве.

Создавая новые творческие технологии, Федор вступает в конфронтацию с повседневным языком и мимесисом в пользу словесной игры, освобождающей его от «гармонической прозы» и «заезженных слов» [там же: 137], раскрывая художественную индивидуальность, которая вдохновляет его на создание «неслыханно прекрасного» [там же: 125] произведения. Игровые приемы языка позволяют рассмотреть «семантику нереальной реальности» [Липовецкий 1997: 54], которая раскрывается в симбиозе «типов письма», характерных для романтиков, символистов, а также индивидуального авторского письма, не имеющего художественных аналогий – это глубоко личная вечность, составившаяся из сугубо индивидуальных впечатлений от восхитительной подробности жизненной ткани во всех ее, пускай даже самых прозаических, складках» [Липовецкий 1997: 62].

Условие творческого бессмертия

В Грюневальде происходит творческое возрождение Федора. Наблюдая мистическую мистерию «евангелических сестер», он, наконец, избавляется от

притяжения бытия и переходит к свободному искусству игры, которое можно отождествить с мифологией творчества отдельного художника, подчиняющегося только собственному воображению как дионисийскому экстазу, преодолевая одномерный материализм и логику природы. Федор проходит через соблазны реалистической традиции, раскрывая волю к свободной игре письма, которая является своего рода внутренним творческим инстинктом, пробуждающим желание создавать новые литературные формы.

Последний виток спирали, пятая глава – это перевертыш, зеркальное отражение предыдущих событий и тем. Она «сплетает все предшествующие темы», превращая их в фантастические знаки творчества как мистического процесса, поскольку все происходящее – имагинативная игра героя, его личная мифология. Главную роль здесь играет чистое творчество в виде бессознательно иллюзорных образов, порожденных интуитивным воображением героя. Как говорит Кончеев во втором воображаемом разговоре с Федором, «... если я начну о них (стихах) осмысленно думать, то мгновенно потеряю способность их сочинять...» [Набоков 1990. Т.3, 306]. К независимому от внешних влияний и правил поэтическому слову и устремлен Федор, отвечая на вопрос художественной риторики: как описать этот мир?

Федор осуществляет свою мечту и издает книгу о Чернышевском, хотя и получает отрицательные рецензии социально-политического характера: «вычурно-капризное описание жизни Чернышевского» [там же: 269]. Положительный отзыв Кончеева на самом деле является точкой зрения автора романа о Чернышевском, чем Федор достигает своей цели, поднявшись, как он считает, до уровня настоящего поэта. Федор стремится преодолеть реальность через ее отрицание, о чем свидетельствует его обращение к философии вымышленного французского ученого Пьера Делаланда, который также является маской автора (впервые появляется в романе «Приглашение на казнь»). Рассуждения автора о смерти отсылают читателя к фразе эпитафии романа «Смерть неизбежна». По мысли Делаланда, смерть не означает конец земного существования и является необходимым атрибутом реальности, поэтому смерть

«не связана с внежизненной областью, ибо дверь есть лишь выход из дома, а не часть его окрестности, какой является дерево или холм» [там же: 277].

Федор следует формуле дионисийского действия, которое является бессмертием в искусстве и должно «раскрыться нам по распаде тела..., иначе говоря: сверхчувственное прозрение мира при нашем внутреннем участии» [там же: 277]. Что это, как не платоническое отождествление игры с имажинативным духом – подсознанием, содержащимся в искусстве, интерпретируемом как высшая, божественная реальность, противопоставленная мертвой материальной жизни? 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).

В истинном поэте сосредоточено его собственное «Я», для него искусство – фетиш, демонстрирующий отрешенность от жизни в другое, творческое пространство, ту нематериальную стихию, которая входит в самую суть игры. В конце концов, чтобы стать настоящим писателем, Федор должен подчинить свое несовершенное, но контролируемое «Я», оторваться от реальности и стать зеркальным отражением самого себя в бесконечности времени, то есть слиться со своим нарциссическим двойником и стать новым Орфеем, чтобы преодолеть двойственность собственной личности в достижении высшей стадии творческого гения. Не случайно во сне как второй реальности Федор возвращается на улицу Танненберг, в комнату, где он планировал написать воспоминания об отце, и встречает там его призрак (аллюзия Гамлета) как знак связи потусторонности и реальности, между которыми находится Федор, не сливаясь с потусторонним миром и оставаясь привязанным к земной жизни. «Таков договор с рассудком, – театр земной привычки» [там же: 320], – говорит он, так как он хочет реализовать свой дар в земной жизни, чтобы снискать прижизненную славу художника: «Кое-что вообще намечается, – вот напишу классический роман, с типами, с любовью,

с судьбой, разговорами... и с описанием природы...» [там же: 314]. В этом признании о творческих планах Зине, которая, сохраняя мифологический статус Музы, вдохновляет его на новый роман, намечается замысел уже не литературной шутки, а настоящего романа, в основе которого будет лежать «шахматный» игровой принцип для только намечающегося произведения.

В абсолютизации эстетической правды личность у В. В. Набокова существует только с одной стороны подсознания, творческой, демонстрируя прочные связи между игрой и красотой, так как игра обособляется от всех существующих интеллектуальных направлений, в которых можно было бы увидеть отражение общественной и духовной жизни. Все, что касается человека и его жизни, сводится к условиям литературной игры, освобождающей от необходимости учитывать общественно-исторические, религиозные, моральные, социальные принципы и размывающей внешний и внутренний мир, ценностные смыслы в каламбурах и игре слов. Как считал В. В. Набоков, в искусстве существенно лишь то, что создано как «непостижимое», вне времени, вопреки материалистической симметрии законов природы, закрепляя иррациональный «порыв к асимметрии, к неравенству» [там же: 308], свойственный подлинному творчеству, не привязанному к законам математики и логическим выводам.

Во время представления мистерии в Грюневальде рождается новый тип художника, который, «боясь перехода от Пана к Симплициссимусу» [там же: 301], предпочел живую игру творчества и восторг дионисийского экстаза, разрушая границы материального существования (Пан) слишком жизненной назидательной христианской сатирой для простаков (Симплициссимус). Пробуждение творческих сил в Федоре происходит во время его наблюдения за «сценическим действием» вакхического танца евангельских сестер (ироническая трансформация языческих нимф в христианских монахинь): «...и какое умение во всем, какая бездна грации и мастерства, какой режиссер за соснами, как все рассчитано... Как это поставлено!» [там же: 309].

Такой тип художника одержим дионисийской страстью творчества и презентует самого себя как нарциссический «Я-идеал». Он и есть не зависимый

ни от кого творец (Homo Creator), выражающий эстетическую истину. Именно в состоянии дионисийского экстаза-безумия показан Федор глазами Зины: «... Зина увидела его, бледного, с разинутым ртом, в расстегнутой крахмальной рубашке, с подтяжками, висящими до пола, в руке перо, на белизне бумаг чернеющая полумаска» [там же: 186]. Творческое безумие, восходящее к платоническому неистовству, действует как стимул вдохновения для Федора, что, по замечанию О. Сконечной, «нужно Набокову в качестве модели несовершенного, неокончательного творчества, неудачной, неверной попытки, оттеняющей сияние проступающего за ней и уже найденного автором (но не героем) чуда» [Сконечная 2015: 57].

Для художника, живущего в иллюзиях игры, творчество будет существовать как бесконечный бессмертный процесс вне времени и пространства. Не случайно В. В. Набоков оставляет финал романа открытым – *non finito*, играя в завершенность/незавершенность творческих исканий Федора, о чем предупреждает в предисловии: «Интересно, как далеко воображение читателя последует за молодыми влюбленными после того, как автор отпустил их на волю» [Набоков 1997в. Т. 1, 44]. В. В. Набоков оставляет читателю лишь «призрак бытия», который ускользает от реальности, наводя на мысль, что игра в искусстве должна пробуждать фантазии, несовместимые с реальным жизненным опытом, но побуждающие к творчеству, вытесняя образ реальности и заменяя его симулятивным, но эстетически оправданным идеалом. Феномен дара, гениальности, как В. В. Набоков представил себе это, вписывается в его концепцию саморефлексивного характера творческого процесса, когда «Я-идеал» героя будет освобожден от оков повседневной жизни, тогда и произойдет возрождение Федора в новом качестве художника. В «Даре» В. В. Набоков вводит мифопоэтическую идею божественной игры, которая выражается в художественных формах (у Платона «песни, пляски») [Платон 1998: 553], утверждая существование мира как авторской фантазии-мифа, не имеющего никакого сходства с событиями реальности. Духовному путь «истинного христианина», который соблюдал заповеди, посты, «прожил чистую, трудную,

мудрую жизнь» [Набоков 1990. Т. 3, 329], В. В. Набоков противопоставляет иную, дионисийскую мудрость, заключенную в вакхической игре чувственных и поэтических удовольствий жизни, которую дает игра с ее радостным духом творческого инстинкта, сохраняя ту сверхъестественную силу, которая переводит искусство в статус священной игры.

Для В. В. Набокова творческое бессмертие является неотъемлемой частью погружения в стихию артистизма, поэтому Федор предпочитает бессознательный дионисийский артистизм христианскому смирению, тогда настоящий поэт находится даже на пороге небытия «вместо слез покаяния, прощания и скорби, вместо монахов и черного нотариуса, созвал гостей на пир, акробатов, актеров, поэтов, ораву танцовщиц..., осушил чашу вина и умер с беспечной улыбкой, среди сладких стихов, масок и музыки» [Набоков 1990. Т. 3, 329]. В сфере искусства теперь остается только искусство, удаленное от центра тяжести личности и серьезной проблематики. Как считали модернисты, хаос бытия и надвигающуюся деградацию человека можно преодолеть только искусством, в котором, как в дионисийском мифе, заключена идея преодоления смерти вечной игрой творческого начала, где господствует *homo ludens* и дается артистическая оценка жизни, что и ставит во главу угла Федор: «... я это все перетасую, перекручу, смешаю, разжую, отрыгну... таких своих специй добавлю, так пропитаю собой, что от биографии останется только пыль, – но такая пыль, конечно, из которой делается оранжевое небо» [Набоков 1990. Т. 3, 328].

В «Даре» В. В. Набоков моделирует тип идеальной игры, которая существует как способ избавиться от жизненного инстинкта, отмечая переход к идеальной творческой инаковости, преодоление диалектической симметрии: «О, эта проклятая парность, от которой некуда деваться: лошадь-корова, кошка-собака, крыса-мышь, блоха-клоп») «в прорыве к асимметрии» [там же: 308]. Как верно заметил исследователь В. В. Налимов, только в мире фантазии и следуя своему воображению, «человек уже в полной мере выступает в роли Демиурга. Он открывает этот Мир внутри себя в процессе своей творческой активности» [Налимов 1993: 229], разрывая логические связи с миром. Границы

художественного воображения Федора замыкаются на сцене его дионисийского театра «сладких стихов, масок и музыки» [Набоков 1990. Т. 3, 329], выполняя прямую функцию игрового представления – закрепится в вечности с помощью «дионисической мудрости», оправдывающей существование человека целебными «чарами» искусства.

Федор сочетал в себе функции элитного богоподобного Творца-сатира, по определению Ф. Ницше, и комического трикстера. Герой реализует себя в искусстве пародии, выдавая комический дар за подлинный талант, способный только на создание произведения в низком жанре комической насмешки (роман о Чернышевском). Кроме того, он сам становится предметом авторской иронии, обнажая свои творческие притязания, маской актера вместо великого писателя, о котором также можно сказать словами Ф. Ницше: «Я все вижу только актера, разыгрывающего свой собственный идеал» [Ницше 2014: 614].

Читатель остается в неведении, напишет ли Федор свой гениальный роман, представляющий набоковскую шараду, состоящую из тайных лабиринтных ходов судьбы, разгадкой которых является роман «Дар», стирающий грань между реальным и художественным миром. В. В. Набоков показывает читателю процесс становления поэта, еще не прошедшего стадию дилетантизма. Федор как поэт хочет оставаться независимым от художественных вкусов общества, поэтому дилетантизм становится его творческим статусом, давая герою возможность сохранить свободу в искусстве, играть по своим правилам, что «позволяет открыто заявить об игровом, несерьезном характере собственной деятельности» [Маслов 2006: 42].

Конечная задача Набокова состоит не в том, чтобы определить авторство и идеологический замысел романа (предполагается, что этим автором может быть Федор, а может и нет, единого мнения нет), а в том, чтобы поощрять активную интерпретацию со стороны читателя. Примером этого может служить заключительный сонет романа, написанный в прозаическом тексте, неприемлемом для классического стиха, который является чисто риторической фигурой речи, деконструкцией, утверждающей «третью силу литературы, ее

собственно семиотическую силу», которая «заключается в разыгрывании знаков, вовлечении их в работу языкового механизма» [Барт 1989: 558]: «Для видений – отсрочки смертной тоже нет. С колен поднимается Евгений, – но удаляется поэт. И все же слух не может сразу расстаться с музыкой, рассказу дать замереть... судьба сама еще звенит, – и для ума внимательного нет границы – там, где поставил точку я: продленный призрак бытия синее за чертой страницы, как завтрашние облака, – и не кончается строка» [Набоков 1990. Т. 3, 330].

Для читателя очевидно, что упомянутый Евгений – это аллюзия на пушкинский персонаж, и «Дар», по словам Ю. М. Лотмана, «завершается онегинской строфой. Почему? “Евгений Онегин” – роман без конца, и эту безконечность Набоков возводит в конструктивный принцип отличия» текста от самого себя..., автор создает текстовый узор, что должно вывести искусство из естества действительности в сферу художественной иллюзии» [Лотман 2001: 226], чтобы подтвердить чисто эстетическую функцию литературы. Художественный опыт Пушкина трансформируется, направляясь к воссозданию «призраков бытия» [Набоков 1990. Т. 3, 330], не имеющих жизненных прототипов, поскольку в системе эстетических зеркал писателя созданные им образы не имеют законченности и бесконечно отражаются в интертекстах, цитатных коллажах, иронично сцепляющих традиционные и неклассические приемы письма.

Заявленный риторический модус художественного текста априори ориентирует читателя на «неправильное прочтение», имманентную аллегоричность и метафоричность слова. В противовес «законному пути» детерминистского творчества Федор «провозит нужную мысль контрабандой», «под прикрытием темноты слога» [там же: 304], обнаруживая сходство с «темным» барочным стилем, смысл которого заключен в загадку для читателя. 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. Смысл игры в творчестве заключается в умении писателя создавать художественный текст-игру, в котором допускается «возможность невозможности» [там же: 154], что делает творчество непрерывным пульсирующим процессом, лентой Мебиуса без начала и конца, разрешая противоречия между реальностью и фантазиями художника.

В творчестве В. В. Набокова необходимо найти правильный ключ к каждой игре автора. Писатель в конце романа дает читателю ключ к своей художественной тайне, когда Годунов-Чердынцев говорит: «Я наверняка знаю, что вернусь, – во-первых, потому что увез с собой от нее ключи, а во-вторых, потому что все равно когда, через сто, через двести лет, – буду там жить в своих книгах» [там же: 315]. 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.В. Набокову удалось добиться в своем романе главного результата творчества – бесконечной игры означающих как символа постоянного художественного процесса, формирования новых смыслов, создающих разнообразные художественные интерпретации в противовес утилитарной истине реалистического искусства.

Глава 4. ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА КАК СТРУКТУРООБРАЗУЮЩАЯ ОСНОВА В «ЕВРОПЕЙСКИХ» МЕТАРОМАНАХ В. В. НАБОКОВА

4.1. «Король, дама, валет»: эстетика жестокости в контексте литературной игры

К так называемой «европейской» группе произведений В. В. Набокова принято относить романы «Король, дама, валет» (1928), «Отчаяние» (1932), «Камера обскура» (1932), «Приглашения на казнь» (1938). В. В. Набоков не скрывает, что его роман следует воспринимать как развлекательную художественную игру, рассчитанную на массового западного читателя, о чем В. В. Набоков заявляет в «Предисловии», говоря, что «из всех моих романов этот скакун – самый веселый» [Набоков 1997в. Т. 1, 57]. В предисловии к английскому переводу романа В. В. Набоков также говорит о неисторическом характере сюжета, главное – соответствовать притязанию на неопределенность места и продолжительность игрового действия: «Я мог бы перенести действие КДВ в Румынию или Голландию» [там же: 58].

Впоследствии В. В. Набоков признавался, что он не имел «ни малейшего желания становиться последователем метода, который берет за образец французский роман „человеческого документа“» [там же: 58]. «Король, дама, валет» не случайно считается самым «нерусским» из всех русскоязычных произведений В. В. Набокова, в нем, по мнению Георгия Иванова, «старательно скопирован средний немецкий образец, ведь «”так по-русски еще не писали”... слишком уж явная литература для литературы» [Иванов 2000: 179]. Роман вызвал разочарование в эмигрантской писательской среде, с надеждой смотревшей на В. В. Набокова как бытописателя русской жизни. Но в то же время отмечалось, что «Король, дама, валет» является «попыткой талантливого беллетриста найти свой путь» [Цетлин 2000: 143].

Исходя из мысли о том, что художник не должен «отыскивать прямую зависимость произведения искусства от “подлинного события”» [Набоков 1997а. Т. 1, 433], В. В. Набоков сознательно иронизирует над романом как

«человеческим документом». Мы думаем, что А. А. Долинин ошибочно посчитал, что «за сюжетом “Короля, дамы, валета” отчетливо просматриваются модели западного реалистического романа, от Стендаля и Бальзака до Драйзера» [Долинин 2000: 16].

Набоков использует матрицу реалистического романа для своих модернистских экспериментов, но на самом деле он ломает классическую структуру, вступает в антагонистические отношения с литературной традицией, отвергая социологизированный и идеологизированный стиль, общепринятый в детерминированном искусстве, посредством обманчивой литературной игры, свободно варьируя и комбинируя художественные коды, вплетая их в литературный миф от автора. Писатель не скрывает своей иронии по отношению к классике, бросая вызов критическому реализму с его «потешной чепухой», говоря, «что Бальзак и Драйзер, персоны почтенные, обвинят меня в бессовестном пародировании» [Набоков 1997в. Т. 1, 59].

Внешне видимый антибуржуазный пафос романа также обманчив, писателя не интересуют социально-политические проблемы современности. Эстетическая интерпретация происходящего выдвигается на первый план, побуждая читателя разгадывать планы и ходы автора, играть со смыслами, соотносить реальное и фантастическое, разгадывать авантюрные детективные сюжетные линии, чтобы иметь возможность оценить преступление как произведение искусства. Моделирующей матрицей структуры романа является детектив, а предметом литературной игры становится преступление в его эстетическом значении, что повышает интерес читателя, «роман читается с неослабным и жутким вниманием», – скажет эмигрантский критик М. Цетлин [Цетлин 2000: 143].

Писатель обманывает ожидания читателей и лишает криминальную тему трагической серьезности и жизненности, не позволяя идеологическому и критическому направлению взять верх. Художественная риторика должна быть направлена на игровой подход к сюжету, чтобы выразить занимательность и одновременно пустоту смыслов, но при этом усилить имагинативный эффект. Например, описывая город, в котором оказывается Франц, писатель использует

технику живописного письма, воссоздает художественные «узоры» импрессионистического пейзажа, где нет четких очертаний, но есть простор для воображения: «каждый фонарь, звездой расплывшийся во мраке, каждый румяный отблеск, каждое содрогание перемещавшихся, перекликавшихся огней, и черные фигуры, поверявшие друг дружке душные, сладкие тайны в углублениях подъездов, и чьи-то полураскрытые губы, скользнувшие мимо, и черный, влажный асфальт, – все приобретало значение, сочеталось в одно, получало имя...» [Набоков 1990. Т. 1, 160] – таков театрално-декоративный мир в представлении В. В. Набокова, где будет разыграно преступление.

По замечанию Дж. Конолли, В. В. Набоков уподобляет «план убийства построению романного сюжета» [Конолли 2001: 606], переводя понимание преступления в творческий акт, что характерно для модернизма с его заменой этического на эстетическое восприятие мира и человека. Отчетливо видимый мотив адюльтерной интриги оказывается мистификацией, вводящей читателя в оптический обман, поскольку кривое зеркало В. В. Набокова отражает и другое направление романа: изображение убийства как произведения искусства.

Организирующим фактором деконструкции В. В. Набокова становится пародийно-ироническая интертекстуальная игра с литературными кодами, с помощью которой писатель смоделировал творческое гиперпространство, зашифрованное литературными кодами-головоломками. Такими интертекстуальными маркерами в романе являются различные атрибуты известных сюжетов и мотивов, например, танцы, болезнь Марты, сны героев, религиозные образы, манекены, автоматы и т. д., то есть все элементы известных текстов переформатированы в авторский метатекст-миф как показатель индивидуального стиля автора. Как искусственное метаповествование, создающее иллюзию реальности, роман построен на интертекстуальных аллюзиях на сказочные мотивы и образы Г. Х. Андерсена, абсурды Л. Кэрролла, Ф. Кафки, Ж.-П. Сартра, реминисценции У. Шекспира и др. У романтиков писатель заимствует тему человекоподобных автоматов (Гофман), которая в целом формирует конструктивный текст, вмещающий различные художественные коды.

Структурное оформление сюжетной канвы романа заимствованно из сказки Андерсена «Короли, Дамы и валеты», которую писатель увидел в «Руле».

К многочисленным интертекстуальным прочтениям, «литературным сквознякам» и «симпатичным маленьким подражаниям» [Набоков 1997в. Т. 1, 59], как называет их В. В. Набоков, следует отнести мотивы классических реалистических романов «Анна Каренина» Л. Н. Толстого и «Мадам Бовари» Флобера. Таким образом, обыгрываются интертексты, с помощью которых В. В. Набоков структурирует иронично-пародийную модель метаромана, наслаивая коды текстов из разных источников, упраздняя их идейно-художественную сущность. Следуя постмодернистской схеме Ж. Делеза и Ф. Гваттари, текст-ризома структурирован «по методу *cut – up* (метод нарезки) Берроуза: вкладывание одного текста в другой, конституирующее множественные и даже случайные корни...» [Делез, Гваттари 2010: 10], что породило фантастическое гиперпространство, в котором происходят события, схожие с реальными.

К числу «точечных» аллюзий на известные произведения следует отнести купленный Мартой на аукционе «портрет старика, писанный масляными красками» [Набоков 1990. Т. 1, 136], отсылающий к мистическому гоголевскому «Портрету», изображающему дьявольского ростовщика и намекающий на корыстолюбие Марты, ее готовность ради богатства совершить убийство. Уподобление Дрейера мифологическому Пигмалиону, который оживляет «дюжину электрических Галатей» [там же: 240] ради материальной выгоды, а не искусства, также выглядит ироничным и пародийным. В. В. Набоков деконструирует сказочный андерсеновский мотив замены живых людей карточными фигурами, делая игровые карты и игровые автоматы прототипами своих героев, что расширяет творческие возможности писателя в создании воображаемых ситуаций и неправдоподобных образов. В сказке Г.-Х. Андерсена В. В. Набокова привлекла идея фантастического превращения мира в гиперреальность игрушечного пространства, что переводит произведение в постмодернистский код симуляций и тотальной игры с человеком и окружающим его миром. В отличие от Г.-Х. Андерсена, у В. В. Набокова игрушки-автоматы и

карты заменяют живых людей, реализуя принцип карнавального дуализма. Как и в карнавале, комическое направление занимает место серьезного, в то время как человек предназначен для роли актера-пересмешника. Указывая на карнавальный аспект романа, исследователь Ю. А. Рыкунина отмечает связь сюжета с «рудиментами анекдота и новеллы», восходящими к традиции комедии масок [Рыкунина]. Иронический симбиоз платоновской концепции человека как игрушки богов (судьбы), бергсоновской метафизики судьбы как интуиции, а также идеи ее изменчивости и непредсказуемости, переплетающейся в неожиданные узоры, также оказался актуальным для В. В. Набокова. Как говорит валет в сказке Г.-Х. Андерсена, «когда-то я был первым придворным кавалером короля пик, теперь я последняя фигура в колоде игральных карт...» [Андерсен].

Подобно кэрролловской Алисе, юный герой романа Франц воспринимает все происходящее сквозь призму мистических сновидений и призрачных зеркальных отражений, словно и сам попал в Страну Чудес, какой виделась ему столица, описанная автором как город-призрак, импрессионистическая иллюзия реальности, передающая впечатление героя от увиденного: «Внизу, по улице, как медузы, скользили люди, среди внезапно замершего автомобильного студня, – потом все это опять двигалось, и смутно-синие дома по одной стороне, солнечно-неясные – по другой текли мимо, как облака, незаметно переходящие в нежное небо» [Набоков 1990. Т. 1, 129]. Как кэрролловская Алиса при помощи поезда «перепрыгивает» расстояния до следующей клетки, так и Франца из глухой провинции «понесло» в мир фантастической, счастливой жизни, оказавшейся игрой, обманом. Разделяющим знаком двух миров, создающим игровое противостояние искусственного и живого пространства, также становится «огромная, черная стрелка часов..., сейчас вот дрогнет, и от ее тугого толчка тронется весь мир» [Набоков 1990. Т. 1, 115], переходя в другое измерение. Время здесь выполняет мифологическую функцию сакрального для героя первоначала новой жизни, которая ждет валета-Франца в большом городе – той кэрролловской Стране Чудес, о которой герой мечтал только в сновидениях, находясь в «камере ужасов» [там же: 116] своего города.

Игра в структуре романа выявляет существование иной, воображаемой реальности, которая только похожа на оригинал, но на самом деле «принадлежит порядку гиперреального и симуляции» [Бодрийяр 2013: 31], претерпевая идеалистическую мифологизацию и в то же время ироническую демифологизацию. Такой прием делает повествование амбивалентным, «моделируется искусственное воспроизведение основного признака комического – удвоения видимости и ее разрушения» [Рюмина 2010: 105], сочетающее серьезность преступления и ироничный комический финал, когда задуманный план убийства не реализуется. Нарушается логика диалектики, создаются ситуации абсурда, иными словами, игры с разумом, что опровергается финальным смехом героя, разрешающим противоречие между серьезным и трагическим. В финале становится понятным, что идеал Страны чудес Франца рушится, как карточный домик, а сам он трансформируется в образ шута Джокера и исчезает в никуда, оказавшись в роли андерсеновского валета, чьи надежды не оправдались: «Не всем достается хлеб, намазанный маслом с обеих сторон» [Андерсен].

Дихотомия ирреального мира состоит в том, что в игровом сознании теряется связь с реальностью, преобладают ассоциации творческого подсознания, поэтому герою В. В. Набокова как участнику театрального представления в духе сюрреалистического жестокого театра А. Арто «остается лишь снова занять свое место где-то между сновидениями и событиями реальной жизни» [Арто 2000: 184]. Он может существовать в искусственно смоделированном мире, созданном автором, только в виде куклы-манекена или плоских карточных фигурок, которые тасуются по воле автора. В изображении человека эпохи модернизма В. В. Набоков акцентирует внимание на философских и эстетических иррациональных принципах (Ф. Ницше, М. Пруст, Ф. Кафка, Дж. Джойс и др.), которые приобретают глобальное значение в европейском сознании, где человек рассматривается с точки зрения взаимосвязи разума и инстинкта, сознательного и бессознательного, серьезного и комического. На первый план выдвигаются потусторонние сферы человеческого сознания, а сам человек дегуманизируется, лишается личностного содержания, ослабляется его чувство причастности к

историческому процессу, но пробуждается интерес к лицедейству как творческому состоянию.

В эпоху социально-политической нестабильности, страха перед настоящим и будущим, неуверенности в своем положении в мире человек трансформируется, теряя желание быть самим собой, предпочитая видеть себя неким художественным персонажем в иллюзорном мире своих фантазий. Герои романа описываются автором как куклы, бездушные фигуры-автоматы, персонажи жестокого комического фарса с атрофированными чувствами. Марта и Франц живут в одном театральном пространстве – мире кукловода, который создал их и манипулирует ими. Они воспринимают реальность с точки зрения своей психической неадекватности, реагируя на проявление собственных инстинктов. В. В. Набоков и задумывал своих героев как игровых персонажей крютического театра, в них амбивалентно, по словам А. М. Зверева, «сходятся, друг в друга перетекая, живое, но родственное автомату, и механическое, но притворившееся живым» [Зверев 2001], на что указывает название произведения.

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. Барочная религиозно-мистическая формула «жизнь есть сон», внедренная в западное сознание, модернизируется и становится выражением метафоры мира как несуществующей фантазии симулякра, в которой реальность не может быть отражена в ее истинных формах и воспринимается героем романа через искаженное зеркальное отражение, отождествляясь с желаниями подсознания Франца. Внешнее уподобление реальности, специфика в описании вещей, предметов сочетаются с искаженной романтической идеей двух миров, когда Франц воспринимает роскошный коммерческий магазин Дрейера как символ идеального сказочного мира, в который мечтал бы попасть художник-романтик, презирающий повседневную реальность.

Уравновешивая реальность иллюзией, мечтой, Франц теряет смысл жизни и принимает столицу за иной, идеальный мир, не замечая, что большой город

разрушает его как личность и превращает в автомат, игрушку для чужих манипуляций. Он сам начинает узнавать себя в магазинном манекене: «Франц попробовал вспомнить, где он уже видел такое лицо: «Да, конечно, давным-давно, в поезде» [Набоков 1990. Т. 1, 219]. Барочная метафора «жизнь-сон», симбиозно соединяющая антагонистические понятия бытия-небытия, жизни-смерти, приобретает характер игрового релятивизма. Стирается оппозиционный дуализм понятий, сон и реальность становятся неразличимыми, сливаясь в единство абсурда, действуя по принципу «удвоения видимости, когда одно выступает под “маской” другого» [Рюмина 2010: 285], и доводит все подлинное до отрицания.

В. В. Набоков делает преступление не просто сюжетом своего романа, писатель деконструирует криминальный сюжет в творческий акт жестокости, сближаясь с популярными в 1930-е годы детективными жанрами и учениями модернистского сюрреалистического крутицкого театра А. Арто, несущего проповедь насилия в искусстве: «Во всяком действии всегда есть жестокость. Но только идея действия, доведенного до последней точки, экстремального действия, может дать театру новую силу» [Арто 2000: 176], имея в виду, что в таком театре нет Бога и морали. Жестокость в искусстве отождествляется с ее проявлением в жизни, побуждая человека к уничтожению себе подобных и саморазрушению, именно о такой жестокости говорит Марта: «... она снова воображала, что по мере того, как блаженство близится, Драйер гибнет, что каждый торопливый удар ранит его еще глубже, и что наконец он слабеет, валится, растворяется в нестерпимом блеске ее счастья» [Набоков 1990. Т. 1, 236], – так Марта представляет себе сцену долгожданного «умерщвления» мужа.

Модель игрового гиперпространства метаромана структурирована банальным сюжетом бульварно-авантюрного детективного романа по тривиальной схеме любовного треугольника, действующими лицами которого являются фарсовые фигуры – муж (Король), жена (Дама) и любовник жены (Валет). В. В. Набоков переводит мотив убийства в снижено-фарсовую ситуацию, разрешая ее циничным смехом, сводя трагедию смерти к уровню комического представления, тем самым подтверждая модернистскую стратегию перехода

человека из рационального *homo sapiens* своему искусственному антиподу *homo ludens*.

Но в амбивалентном мире эстетической игры рациональный план убийства Драйера невозможен из-за непредсказуемости и нелогичности обстоятельств, извилин судьбы, опровергающих логику причинно-следственной связи. Неожиданная смерть Марты противоречит здравому смыслу, демонстрируя игру случая, над которой герои не властны. Исход событий зависит от законов карточной игры, построенной на замысловатых комбинациях, которые в конечном итоге рушатся, «и перед нами остаются лежать Король, Дама и Валет, три плоские карты с давно знакомыми, небрежно стилизованными лицами» [Осоргин 2000: 42]. По мнению В. В. Набокова, «преступление в любом случае жалкий фарс» [Набоков 1998в: 472], поэтому его следует поместить в контекст творчества, который соответствовал установкам театра жестокости для эстетизации насилия и убийства. В романе важна не криминальная составляющая убийства, а его творческий замысел. 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.

Провинциальный искатель легкой жизни и карьеры, Франц выделяется в романе своей способностью соответствовать прототипу актера, «веселой кукле» [Набоков 1990. Т. 1, 208] или восковому актеру, что постоянно подчеркивается автором. Он переходит от одной театральной декорации к другой. Сначала это маленький грязный, ненавистный городок, затем блестящий столичный рай, своего рода мифологический переход «из пасти дьявола в ликующий парадиз» [там же: 121], представляющий сказочное аллегорическое пространство как симуляцию реального.

Вместо прямого взгляда на реальность предлагается фрагментированное, изогнутое зеркало, нереальная реальность. В кривом зеркале В. В. Набокова объективированный, но в то же время искусственный мир отражается в различных формах, от которых писатель отделяет себя, но как художник

блестяще, с редкой наблюдательностью, как отмечает Ю. И. Айхенвальд, «делает этот мир гораздо богаче и сложнее, свежее и красочнее, чем это кажется глазам обыкновенным» [Айхенвальд 2000: 37], что и создает антитезу подлинности и искусственности.

Искусственная жизнь Франца, наполненная иллюзиями, похожа на «мучительный сон, в котором есть и усилие невероятное, и тошнота, и ватная слабость в икрах, и легкое головокружение...» [Набоков 1990. Т. 1, 115], герой существует как бы насильно, как призрак. Подобно восковой кукле, Франц не имеет собственной воли, принимая план Марты убить Дрейера без сопротивления, он словно в гипнотическом сне, подчиняясь «воле дамы»: «Я все готов сделать... Я на все готов. Я тоже думал... Я тоже...» [там же: 216].

В. В. Набоков определяет инаковость реальности через систему кривых зеркал, в которых персонажи постоянно отражаются, показывая свою обратную, неподлинную сущность. В отличие от подлинности вещей, зеркала отделяют персонажей от жизни и дают фантастическое отражение предметов, устанавливая иллюзорность их существования в необычных формах: «Франц с удовольствием отмечал свое отражение в зеркалах...» [там же: 163]. Марта видит, как в зеркале «отражалась его (Драйера) широкая, светло-серая спина, теневые перехваты на сгибе рукава, желтые пряди приглаженных волос» [там же: 152].

В знаковой системе романа большое значение придается материальным вещам, окружающим персонажей, что создает дополнительную безжизненность повествованию и поглощает человека, отменяет живой образ и выдвигает вместо него вещь как знак сходства, но уже лишенную оригинала. Ставя объективность предметов на первый план вместо людей, В. В. Набоков predeterminedил постмодернистский метод «шозизма» Роб-Грийе (вещь), когда автор стремится освободить реальность от человека через возвышение вещей. В. В. Набоков описывает вещи такими, какие они есть, подробно, но без идеологической нагрузки. Писатель играет с вещами так же, как и с людьми, лишая их единой целостной формы, варьируя и переставляя их в соответствии с авторскими ходами в игре в убийство. Вместо причинно-следственных связей есть кривое зеркальное

отражение реальности и различные детали, игра с деталями, цветом, формами: «Квартиру в четыре комнаты. С кухней. С ванной. И спальня будет вся белая, правда? А остальные комнаты будут синие» [там же: 198].

Франц придает миру вещей и денег статус эстетического идеала, они становятся важнее общества людей, когда он видит вещи, живущие своей отдельной жизнью в волшебно сияющих витринах «магазина – рая». Для полного счастья самому герою не хватает «нового костюма и пылающего галстука» [там же: 145]. Его причастность к реальности подтверждается вещами, поэтому «Франц нарочно дергал шеей, чтобы чувствовать твердую головку запонки, казавшуюся ему единственным доказательством его бытия» [там же: 129]. Объективный мир вещей показан более живым и реальным, чем персонажи романа, он завораживает и манит, заставляет людей отказаться от чувств, личных привязанностей в пользу мертвой красоты опредмеченных людей-манекенов. Напоминая куклу или карты, Франц перестает быть личностью, заменяясь вещью-марионеткой, но в то же время сохраняя состояние страстности.

Примечательно, что в год создания романа В. В. Набоков пишет доклад «Человек и вещи» (1928), несомненно, связанный с замыслом произведения. В нем писатель рассуждает о магической притягательности вещи для человека. В. В. Набоков утверждает, что вещь отражает специфику сознания человека, является его отраженным подобием и выражением подсознательной сущности. Без человека вещь не существует: «Человек – подобие Божие, вещь – подобие человеческое. Человек, который делает вещь своим Богом, уподобляется ей. Тогда получается полный круг: вещь, Бог, человек, вещь...» [Набоков 1999а: 21]. Франца и Марту связывают не любовь, а стремление к обладанию дорогими, но бесполезными вещами: «Значит, вилла. Со светлым холлом. Ковры, картины, серебро. Так? И небольшой сад. Газон. Фруктовые деревья. Магнолии». Таким видят они свое «первоклассное счастье» [Набоков 1990. Т. 1. 198], соответствуя принципам дегуманизированной этики Ф. Ницше с его заповедями о нелюбви к ближнему и о любви к вещам: «Выше, чем любовь к человеку, ставлю я любовь к вещам и призракам [Ницше 2007г: 50].

Скептицизм по отношению к человеку привел в модернизме, а затем и в постмодернизме к отказу от образа полноценного персонажа в так называемом «новом романе» А. Роб-Грийе, что выразилось в полной деконструкции личности, лишенной психологически и социально обусловленного характера. Сохраняя игровой дуализм реального и условного, Франц и Марта в то же время не выходят за рамки аллегории и не воспринимаются как живые люди, аллюзивно соотносясь с андерсеновскими карточными фигурами, которые когда-то были людьми: «Людьми мы были, – но не очень добрыми» [Андерсен]. Мышление героев переходит в область вещей-знаков, выражая их безжизненность, но закрепляя в статусе игровых персонажей, помещенных в вещной мир: «Моя столовая, мой сервиз, мой Франс», – говорит Марта [Набоков 1990. Т. 1, 191]. Писатель неоднократно сравнивает Франца с неодушевленным существом – он и «восковая фигура», и «веселая кукла», и «мертвая кукла». В итоге герой утрачивает всякое подобие с человеческим существом и приобретают автоматизм как «закон естества» [там же: 207]: «... автомат останавливался, чтобы через восемь часов опять прийти в действие» [там же: 237]. Франц также приобрел черты деградации, утратив человеческое содержание, превратившись в своеобразный механизм по мере того, как он приближается к плану убийства: «скользящий, мутный блеск стоял в его зеленоватых глазах» [там же: 214].

Как и Франц, Марта также имеет статус игровой фигуры или дамы в системе карточных игр. Ее образ – это уравновешенный симбиоз живого и мертвого. Аллюзивно проецируясь на игровую карту, она, тем не менее, имеет страстное содержание, связанное с вещами и красивыми предметами, но не с людьми. Чтобы подчеркнуть безжизненность Марты, В. В. Набоков описывает ее со стороны зеркального отражения: «в зеркале отразилось ее зеленое платье, нежная шея под темной тяжестью шиньона, блеск мелких жемчужин. Марта даже не почувствовала, что зеркало на нее глядит...» [там же: 154]. Но ее двойственность не несет в себе противоречия и неодушевленный подлинник совпадает с отраженным негативным прототипом, сливаясь своей искусственностью с ним в единое целое.

В. В. Набоков делает внешность Марты похожей на кукольную, ее стремление к обогащению также безжизненно, не случайно автор использует в описании метафору «луноподобный лик», что аллюзивно отсылает читателя к бальзаковскому Гобсеку. Будучи похожей на куклу-автомат, Марта больше доверяет банальному здравому смыслу, логическому расчету совершения убийства без фантазии, которую она ненавидит: «... ей казалось, что она действует так обдуманно, так рассудительно.., ее спасение – в простоте строгости, обычайности; искомый способ должен быть совершенно естественным и чистым» [там же: 235]. Присущий ей автоматизм и приводит задуманное голым расчетом и меркантильным интересом преступление к провалу, не соответствуя «позиции хорошего вкуса», на котором настаивал эстетизирующий преступление философ Т. Де Квинси [Квинси 2000].

Символизм Марты как неодушевленного автомата интертекстуально соотносится с гофмановским мотивом человека-автомата из новеллы «Песочный человек», где механическая кукла Олимпия также имеет «странно неподвижные и мертвые глаза», испускающие «влажное лунное сияние [Гофман 1990б: 118]. В структуре игральных карт Марта ассоциируется с темной дамой пик, несущей мистическое значение гибельной судьбы. В ней содержится намек на шекспировский образ леди Макбет, которая также имеет демоническое содержание и подвержена маниакальному желанию убивать: «Удавить, пробормотала она. – Если б можно было просто удавить... Голыми руками» [Набоков 1990. Т. 1, 235].

В конце романа аллюзия на шекспировский образ доводится до иронической интерпретации, когда врач говорит Драйеру: «У вашей супруги – странное сердце» [там же: 273]. Подобную фразу произносит врач в отношении больной леди Макбет: «Какой вздох! У нее на сердце великая тяжесть» [Шекспир 1960б: 86]. Но шекспировский драматизм здесь пародируется, так как глобальные страсти и цели господства, устремления к абсолютной власти леди Макбет не соответствуют примитивным потребительским страстям, более мелким узкокорыстным целям Марты: «Ей иногда казалось, что сердце у нее лопнет, не

выдержав чувства ненависти, которое ей внушало каждое движение, каждый звук Драйера» [Набоков 1990. Т. 1, 235]. Марта стремится к убийству из-за мелочных корыстных причин, что также является фактором ее обезчеловечивания и приобщает к миру вещей, среди которых она видит себя счастливой со своей живой куклой Францем.

Намеренно безжизненный образ Марты показан в романе неестественно театрално в своей ненависти и является антиподом Дрейера, который слишком живой в ее сознании, которого она мечтает увидеть мертвым, чтобы спокойно жить в опредмеченном мире неодушевленных вещей. Ее любовь к Францу также «обездушена» и уподобляется любви к красивым вещам, становится необходимым элементом процветающей буржуазной жизни: «Просто – у меня любовник. Это должно украшать, а не усложнять жизнь» [Набоков 1990. Т. 1, 183].

В духе модернистского принципа дегуманизации В. В. Набоков «вытесняет человеческий элемент» [Ортега-и-Гассет 2005: 261] с целью утверждения искусственной материи и вводит тему людей-манекенов, автоматов, относя их к разряду человекоподобных вещей, считая, что «автомат в некотором роде наиболее похож на человека» [Набоков 1999а: 21]. В. В. Набоков в пародийной форме интерпретирует романтическую концепцию автоматизации человека, следуя традиции Э. Т. А. Гофмана, сумевшего показать в своем творчестве трагедию обездушивания и обезличивания человека («Песочный человек», «Автоматы»). Исследуя мотив кукол в творчестве В. В. Набокова, Г. Т. Савельева также проводит параллель с романтической традицией, указывая на эстетическую сторону этого явления, которое превращается у модернистов в игровой прием игры с человеком, метафорическую трактовку образов, «обобщение которых поднимается до уровня символа, создает своеобразный фантастический колорит романа» [Савельева 2001: 354].

В творчестве романтиков человек-автомат воспринимался как отрицательное явление, антипод живой личности, порожденной механистической буржуазной цивилизацией, и не считался положительной заменой живому организму. Играя

оппозиционными понятиями автомат/человек, В. В. Набоков устраняет смысловую и аксиологический бинаризм. Писатель входит, как он говорит, в «антропоморфический азарт», считая, что «можно вещам придавать наши чувства» [Набоков 1999а: 21], делая автоматизм прообразом живого человека, и сливает его с ним.

В представлении романтиков, «ежели существует темная сила..., то она должна принять наш собственный образ, стать нашим “я”» [Гофман 1990б: 107]. Это и происходит с героями романа – все они далеки от восприятия их как человеческих существ, сливаясь со своими механическими симулятивными прототипами, управляемыми извне создавшим их *Magister Ludi*. Усилиями автора Франц и Марта доводятся до состояния человека-автомата, что в наибольшей степени видно по замыслу убийства Драйера. Герои придумывают разные рецепты убийства, словно сочиняют рецепт блюда, чтобы удовлетворить свой аппетит в приобретении материальных богатств: «способы умерщвления можно было так же спокойно разбирать, как рецепты в поварской книге» [Набоков 1990. Т. 1, 214].

Важным игровым приемом, соединяющим Франца и Марту в их автоматизме, становятся танцы, проходящие через всю сюжетную ткань романа. Исследовательница Н. Букс рассматривает танец как игровой прием, подтверждающий автоматизм героев, но он не является выражением их любовной страсти. В игровой концепции Й. Хейзинги танцу также придается значительная роль, «идет ли речь о священных и магических танцах первобытных народов, о танцах в греческом культе, о плясках царя Давида пред ковчегом Господним или о танце как праздничном увеселении, у всех народов во все эпохи – можно сказать, что это сама Игра в полном смысле слова» [Хейзинга 1997: 158]. Но в современную эпоху господства массовых зрелищ, как считали Й. Хейзинга, Г. Гессе, танец утратил свое высокое сакрально-культурное назначение, будучи вытесненным примитивным вальсом или полькой.

В дегуманизированной культуре модернизма танец стал неотъемлемой частью бездуховного массового искусства, «модным» атрибутом буржуазного

образа жизни, низводя человека до уровня движущейся марионетки. Образ танцующего кукольного человечка актуализируется в модернизме как показатель утраты «мира вечных ценностей и божественной сущности» [Гессе 2004б: 198]. Подобное состояние свойственно герою «Степного волка» Галлеру, также вовлеченному в танцевальную стихию балаганного мира: «Как марионетка, веревочки которой выскользнули на секунду из рук кукольника, вновь оживает после короткой, мертвой, тупой неподвижности, снова включается в игру, танцует и шевелится» [там же: 211].

Невозможно не видеть, что танец содержит важный психологический элемент, влияющий на внутреннее состояние человека, что было замечено романтиками и продолжено модернистами, соотнося внешние движения с проявлениями подсознательных черт личности, способствующих ее раскрепощению. Мотив танца был включен В. В. Набоковым не случайно и отражает интермедиальную направленность игровой стратегии творчества писателя, демонстрируя свободное взаимодействие языков разных искусств, игровой синкретизм, вовлекающий героев произведения в стихию карнавальности, где они лишь двигающиеся в такт фигуры.

Выбранная В. В. Набоковым танцевальная модель является игровой имитацией любви, создавая атмосферу чувственности и эротики, поощряя страсти дионисийской оргии. Писатель выводит танец из сферы высокой игры, подтверждая безжизненный артистизм героев, и изображает их как участников «сценического явления», входящего в «состав зрелища», что, по наблюдениям Н. Я. Берковского, нашло отражение в романтическом искусстве [Берковский 2001: 448]. Для Марты танец является атрибутом ее принадлежности к благополучной жизни в вещном мире, который кружит ее в бесконечном вихре страстей: «... теперь так модно... это модно и необходимо» [Набоков 1990. Т. 1, 140], и она хочет приобщить Франца к этому зазеркальному искусственному миру, где отражаются в подлинном виде лишь вещи, а человек симулируется и низводится до уровня манекена. В. В. Набоков перенимает как романтическую, так и модернистскую традицию в изображении человека в ритме танца. По словам

Н. Я. Берковского, «психология в таких случаях заменяется собственно технологией» [Берковский 2001: 446] движения безжизненных фигур, что придает произведению большей искусственности.

В плане интерпретации романтической традиции писатель воспроизводит гофмановскую модель танца из новеллы «Песочный человек», когда кукла Олимпия танцует с Натанаэлем, доводя его до безумного состояния и полностью подчиняет своему автоматизму, принимаемому героем за человеческое поведение: «... он охватил стан прекрасной Олимпии и умчался с нею в танце» [Гофман 1990б: 121]. Как романтический Натанаэль перестает различать подлинного человека от его искусственного механического двойника, так и Франц психологически перерождается в танце, лишается своего естественного существования и переходит в состояние марионетки, встав по ту сторону человеческого содержания в обезличенном мире вещей-знаков. В. В. Набоков близко к Гофману описывает сцену обучения танцам Франца Мартой, что выглядит как психологическое подчинение и окончательное обесчеловечивание героя. Но если Гофман видел в автоматизации личности прямую угрозу ее творческому состоянию, то В. В. Набоков уже переосмысливает романтическую традицию под влиянием модернизма. Танец лишен своего сакрально-ритуального содержания, показывая переход персонажей в иное психическое состояние, переход в плоскость подсознательных отношений и главенство инстинктов, которые превращают Франца в искусственного человека, подчиняющегося воле того же очеловеченного механизма (Марта).

Герой В. В. Набокова также оказывается близок к гессевской концепции театральности как перехода человека под власть подсознания, когда он может проявить свое экзистенциальное «я», играя в «магическом театре», чтобы раскрепостить себя до состояния безумия. Галлер Гессе, как и Франц, оказывается в «мире танцевальных и увеселительных заведений, кинематографов, баров» [Гессе 2004б: 178]. Танец также служит способом опредмечивания героя и приобщения его к примитивным буржуазным развлечениям: «... танцуем фокстрот, зарабатываем деньги и едим шоколадки» [там же: 195]. Но гессевский

Галлер пытается противостоять псевдоискусству «дешевых однодневок» [там же: 171], чувствуя их примитивность и пошлость, поэтому он и распадается на «бесчисленные Гарри» [там же: 229] в деградированном мире, где цельной личности жить невозможно.

Набоковские герои функционируют как марионетки, для которых танец является признаком их неподлинности и управляемости: «Я хотел бы пить с тобой шампанское. И чтобы кругом танцевали...» [Набоков 1990. Т. 1, 182], – говорит Франц. В. В. Набоков выводит живого человека из сферы своих интересов, сохраняя его как атрибут творческого процесса и художественной техники, его ирония никогда не позволяет героям подняться до уровня *Magister ludi* и исполнить свои желания. Будучи марионетками, они не могут действовать самостоятельно, поэтому гармоничный, на их взгляд, танец в конечном итоге не соединяет их, а, по воле автора, приводит к противоположным результатам – Марта умирает, а Франц низводится до уровня фарсовой куклы-клоуна, уделом которой является смех, освобождающий его от всего живого.

Авторская ирония заключается в разоблачении логического течения жизни и утверждении власти творческого хаоса, где разум терпит крушение, а властвует слепой рок, игра случая в виде банальной простуды Марты. Развенчивая мифологию смерти, В. В. Набоков отходит от ее эстетизации и описывает как физиологическую клиническую историю болезни. Поскольку Марта не содержит в себе творческого потенциала, то и смерть ее банальна и не эстетична, как у простого смертного, она не переходит, подобно Лужину, в фантастическую потусторонность творческого мира, доступную только художникам. В игровую структуру романа включен схожий со сказочным образ тихого обывателя, сумасшедшего «серого старичка в домашних сапожках на пряжках» [там же: 175] и его зеркальный двойник, своего рода маг Менетекелфарес, под маской которого виден автор – Создатель и режиссер, по воле которого эта игра была создана и по его воле завершена. Отсюда и пародийный дуализм владельца всего этого кукольно-карточного театра. Его имя в пародийно-сниженной форме интерпретирует библейские пророческие слова, начертанные невидимой рукой на

стене во время праздника царя Валтасара («взвешен, измерен, оценен») (Дан 5:26-28), но в ироническом контексте он просто сумасшедший «голый старичок с бумажным веером». Именно он, а не религиозный пророк, становится вершителем судеб Франца и Марты: «Вы уже не существуете, – говорит он, «доводя шутку до конца» [там же: 254].

Библейская символика у В. В. Набокова не несет в себе религиозного содержания, как считают некоторые исследователи. Например, Д. Йожа увидел «библейский подтекст» набоковского романа, говоря, что в свете ветхозаветной истории проще понять набоковскую концепцию творчества [Йожа 2001: 688]. В. В. Набоков всегда дает понять, что все происходящее – лишь его выдумка, обман и шутка художника, поэтому он вводит образ своей маски двойника-трикстера, демонстрирующего зрителям фокусы, утверждая невозможность соотнести происходящее с реальными событиями: «Ибо он отлично знал, что весь мир – собственный его фокус, и что все люди – Франц, подруга Франца, шумный господин с собакой... все только игра его воображения, сила внушения, ловкость рук...» [Набоков 1990. Т. 1, 253]. В релятивистском пространстве игры допускается замена сакрального на комическое, и игровой эффект усиливается преднамеренным мастерством этого фокусника, похожего на куклу. Как вставной искусственный персонаж, он внезапно появляется на сцене, что придает ему больше комичности и фантастичности.

Третья фигура в колоде игральных карт – буржуа Драйер, фальшивая обманка-двойник автора, пытающегося заставить читателя поверить в его творческие способности. Он только представляет себя художником, не являясь им, так как для него важнее всего материальная выгода, расчет при массовом производстве автоматических манекенов с электродвигателем. Его псевдотворческая деятельность является антиподом романтического идеала, подтверждая его неосуществимость. В буржуазном сознании Драйера мечта превращается в товар, подтверждая несовместимость искусства и реальности: «Верить в мечту – я обязан, – говорит Драйер, – но верить в воплощение мечты...» [там же: 169]. В Драйере сочетаются буржуазная рассудительность и

мечтательность, порождая двойственный неустойчивый образ псевдотворца, отвергающего массовое производство манекенов. Но его претензии на творчество оказываются мнимыми, он не дотягивает до полноценного фаустовского создателя гомункула, представляя лишь его пародийного безжизненного антипода-манекена как исключительный продукт творчества. Драйер не преодолевает дуализм творческого и мирского, становясь частью материального мира, как Франц и Марта. Уподобившись, как и другие персонажи, карточной фигуре, Драйер не стремится к личностной индивидуации. Единственное, что его связывает с действительностью – материальный расчет, ставший его метафизической сущностью, что и предопределяет почти мистическое желание массово создавать ожившие вещи, «подобия человеческих тел, с мягкими плечами, с гибким корпусом, с выразительным лицом» [там же: 233].

Но даже в Драйере, несмотря на его благоразумие, есть актерское начало. В домашнем кинотеатре Драйер представлен в маске древнего Диогена с фонарем в руках, когда он имитирует поиски реального человека, превращаясь в пародию на философскую идею антропоцентризма. Жизненное содержание Драйера заменяется маской, а сам герой уподобляется вымышленному изображению на фотографии и является частью симуляционного мира карточной игры. Для него окружающие его люди – те же куклы–манекены, которых он пытается воспроизвести, как говорит ему бывшая любовница Эрика: «Ты сажаешь человека на полочку и думаешь, что он будет так сидеть вечно, а он сваливается, – а ты и не замечаешь, – думаешь, что все продолжает сидеть, и в ус себе не дуешь...» [там же: 222]. Описывая коммерческую деятельность Драйера, писатель дает ей почти мистическую интерпретацию, пародируя романтическую мифологию демонического значения богатства. В. В. Набоков иронично и туманно намекает на необъяснимое происхождение большого состояния Драйера, «которое он создал в год причудливых удач», по прихоти судьбы, которая «не может по желанию остановить это золотое, огромное колесо», но также по воле рока «это вращение может постепенно превратиться в золотой призрак» [там же: 233].

Функционирование игры во многом определяется ее парадоксальным и непредсказуемым характером, чтобы ввести читателя в состояние восторга или недоумения. Выходя за рамки серьезности, ситуация с убийством Драйера разрешается вопреки продуманной логике Франца и Марты. Коммерсант остается живым как доказательство неудавшегося убийства, потому что оно было слишком нетворческим, обыденным, что является ироничной игрой автора, выворачивающей наизнанку логику рационализма в мифическом театральном мире, где все, как в хаосе дионисийской игры, «кипит кругом, смеется, искрится каждый день, каждый миг, – просит, чтобы посмотрели, полюбили...» [там же: 223]. Авторская ирония передает карнавальную ситуацию «мира наизнанку», подчеркивая абсурдность и фантастичность событий, ориентируя читателя воспринимать происходящее как авторскую шутку.

По закону иронии все происходит в обратном направлении, как в зазеркалье Кэрролла: умирает Марта, а не ее муж, Франц канул в лету, сыграв свою роль. Финал романа предопределен правилами карточной игры, согласно которым валета и даму обыгрывает сильная фигура короля. В модернистской онтологии личность трансформируется, теряя свое человеческое содержание и утрачивая естественный дуализм духа и тела, но она остается в форме эстетического персонажа, актера-трикстера, подтверждая платоновский принцип «игрушки» Бога. 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.

Модернистская ирония сближается с ее трактовкой немецкими романтиками – «это великолепное лукавство, которое посмеивается над всем миром», как сказал Ф. Шлегель [Шлегель 1976: 20]. В содержании модернистского творчества миссия иронии, как правило, направлена против массового буржуазного

искусства, расширяясь до общего нигилистического отрицания реальности. Дегуманизированная идеология Ф. Ницше провозглашает нигилистическую иронию и скептицизм высшей ценностью в отличие от традиционных гуманистических систем, совершая «резкий поворот назад от “Бог есть истина” к фантастической вере “Все ложно”» [Ницше 2007в: 590].

Следуя логическому обоснованию убийства и стремясь реализовать свои утилитарные желания обогащения, чтобы слиться с миром вещей, Франц и Марта на самом деле движутся в противоположном направлении, подобно Алисе Кэрролла, которая чем быстрее бежала, тем дальше была от цели. По мнению В. В. Набокова, здравый смысл противоречит художественному потенциалу, поэтому в силу своего нетворческого содержания персонажи сами становятся неодушевленными предметами. Убийство воспринимается ими как жестокое, но необходимое жизненное событие, не требующее проявления талантов, соответствующее сюрреалистическому феномену «театра жестокости» А. Арто, в творческой идеологии которого смерть отделена от рождения и жизни человека, а жестокость, зло составляют суть бытия.

Идея преступления становится предметом театральной игры и репетируется перед воплощением: «Все было уже проделано на голой сцене, перед темным и пустым залом» [Набоков 1990. Т. 1, 214]. Герои сталкиваются лишь с технической проблемой в выборе способа совершения убийства, для них важен практический результат. 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.

Как считал автор теории об убийстве как «изящном искусстве» Т. Де Квинси, «композиция, джентльмены, группировка лиц, игра светотени, поэзия, чувство – вот что ныне полагается необходимыми условиями для успешного осуществления подобного замысла» [Квинси 2000]. Франц и Марта лишены творческих

способностей, их сознание прагматично и примитивно, поэтому они отвергают художественное воплощение преступления, полагая, что необходимо «действовать просто, отбросить обманчивые игрушки вроде яда, который найдет экспертиза, вроде револьвера, который годен только, чтобы закурить сигару...» [Набоков 1990. Т. 1, 236]. Став примитивными убийцами, Франц и Марта были бы способны лишь на посредственное преступление, но не могли претендовать на гениальность.

Именно таких нетворческих убийц, чьи преступления были раскрыты благодаря их очевидному прагматизму и предсказуемости, Драйер видит в музее криминалистики: «сколько эти глупцы пропускают! Пропускают не только все чудеса ежедневной жизни, простое удовольствие существования...» [там же: 240]. Примитивность метода спланированного убийства не соответствует задачам искусства, но Марта следует простым, ясным путем прозрачной воды, чтобы действовать наверняка и достичь желаемой цели: «По этой простоте Марта и узнала разгадку. Вода. Ясность. Счастье» [там же: 244]. Потенциальные убийцы могли быть экспонатами этого музея и вызывать насмешки, а истинное восхищение могут заслужить только творческие преступники, которым удалось произвести впечатление оригинальностью и необычностью, что не характерно для Франца и Марты.

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, к которой открыто призывает девиз в таверне: «Ешь, пей, хохочи, – о политике молчи» [там же: 277].

В финале с героями романа происходят трагикомические метаморфозы. Совсем недавно кажущийся реальным фантом Страны чудес рушится, как

карточный домик, а сам Франц перевоплощается в образ шута Джокера, все действие превращается в фарс, так как герой недостоин статуса творческой личности и его удел – комическое актерство. После смерти Марты Франц, наконец, освобождается от ненавистной привязанности к ней и обретает свою природную экзистенцию шута Джокера с веселыми бубенчиками на колпаке. Подавленное чувством страха перед Мартой «Я» Франца освобождается, и он перевоплощается в свое дионисийское естество, выраженное в инстинктах комического, демонстрируя свое творческое безумие, спасающее его от серьезности в хаосе бездумной радости: «Смех, наконец, вырвался» [там же: 280]. В состоянии игры пробуждаются инстинкты природы, превращающие все в животный смех, выражающий комическое отношение к реальности: «Мир, как собака, стоит – служит, чтобы только поиграли с ним» [там же: 223].

В этом суть игровой идеологии, которая не задействована в традиционной системе ценностей, поэтому «вопрос игра – или серьезное, так и оставшись нерешенным, окончательно умолкает» [Ортега-и-Гассет 2005: 201] в пользу искусства современных мистерий, пародий, свободных комбинаций художественных кодов, демонстрирующих чисто эстетические функции литературы. 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. Не случайно в английской версии романа, по словам Дж. Коннолли, описывается строительство кинотеатра с намеком на «будущее развитие его литературного текста» [Коннолли 2001: 618] как возможный сценарий для фильма, предназначенного для актерской игры, не имеющего ничего общего с реальностью.

4.2. «Отчаяние»: литературная игра с двойниками

В рецензии на роман В. В. Набокова «Отчаяние» (1932) Ж.-П. Сартр отметил ключевые доминанты творческого метода писателя: «Он никогда не пишет без

того, чтобы при этом не видеть себя со стороны.., и едва ли не единственным предметом его интереса служат те изощренные ловушки, в которые попадает его рефлектирующее сознание» [Сартр 2000: 129]. Но при этом Ж.-П. Сартр соотнес героев «романа-недоноска» с «захлебывающихся цинизмом потомками» Ф. М. Достоевского [там же: 130], в частности, с персонажами «Подростка», «Вечного мужа», «Записок из Мертвого дома». «Отчаяние» изначально рассматривался как произведение, родившееся в лоне модернизма, проявление «авангардистской авторефлексии», по определению Н. Григорьевой, [Григорьева 2006: 363] и одновременно как критика «авангардистской самокритики» [там же: 364], иронизирующая над достижениями неклассической эстетики.

При внешне реалистичном оформлении сюжета романа, источником которого являются газетные репортажи, детективные жанры, все отображается как в кривом зеркале, становясь результатом фантазии автора, разыгрывающего фантастическое и неправдоподобное преступление, своеобразный детектив наоборот. Известно, что криминальные хроники 1930-х годов были наполнены красочными описаниями подобных убийств, которые больше походили на криминальные романы, чем на документальные свидетельства. Для того чтобы подобным образом получать страховые выплаты, в начале XX века было совершено множество убийств.

В. В. Набоков берет фабулу своей повести из статьи «Убийство в автомобиле» уголовной хроники русскоязычного «Руля», что было не новым в мировой литературе, примером чему могут служить произведения Ф. Стендаля, Ф. М. Достоевского, А. Кристи и др. В. В. Набоков деконструирует хроникальный сюжет в эстетический фантазм, что и делает событие убийства игрой, соотносимой с актом творчества. Литературная игра начинается с названия, которое, по замечанию Н. Григорьевой, «в переводе на немецкий имеет коннотацию “повторения – в слове *Verzweiflung* (“отчаяние”) присутствует этимон *zwei* (“два”). “Отчаяние” сродни раздвоению» [Григорьева 2006: 364].

Как искусственный метатекст, роман структурирован интертекстуальными кодами, создавая структуру ризомы из известных художественных текстов и

образов, на основе которой формируется авторская модель метатекста, которую также можно назвать «виртуозной игрой» с классикой [Сконечная 2001б: 528]. В контексте русской классики роман рассматривали многие исследователи. Например, О. Ю. Сконечная соотносит роман В. В. Набокова с русской символистской прозой А. А. Блока, А. Белого, Ф. К. Соллогуба, отмечая, что «законы символизма были восприняты и развиты Набоковым и с яркостью проявились в «Отчаянии» [Сконечная 2001б: 523]. Ю. Левинг сравнивает роман В. В. Набокова с «панопикумом отражений, цитат и мотивов из русской литературы: от классиков – А. Пушкина («Пиковая дама») и Ф. М. Достоевского («Преступление и наказание») до символиста Ф. К. Сологуба («Мелкий бес», «Тяжелые сны») [Левинг 2001: 511], что лишний раз подтверждает господство игрового принципа в творчестве писателя: он не заимствует, а именно играет культурными кодами разных эпох и произведений.

Обращаясь к детективу, модному в европейской литературе 1930-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. В. В. Набоков не скрывал своего отношения к преступлению как к «жалкому фарсу» [Набоков 1998в: 472], когда убийца способен проявить себя актером театра, режиссером которого выступает автор, *Magister Ludi*. Любопытство, по мнению В. Ф. Ходасевича, вызывает сам замысел романа: «С первого, поверхностного взгляда – это повесть об убийстве. В действительности, как и “Защита Лужина”, это повесть о творчестве» [Ходасевич 2000б: 120].

Вполне вероятно, что В. В. Набоков был знаком с работами сюрреалистов, а также с их манифестами, возводящими убийство в культ как фактор освобождения от общественной морали, сковывающей свободу художника. Андре Бретон провозгласил в своем манифесте сюрреалистов право на убийство, которое высвобождает творческую энергию личности: «Самый простой сюрреалистический акт состоит в том, чтобы, взяв в руки револьвер, выйти на

улицу и наудачу, насколько это возможно, стрелять по толпе» [Бретон], что также соотносится с манифестами театра жестокости А. Арто.

В эстетической интерпретации главную роль играет не факт преступления, а его художественное воплощение в контексте литературной игры автора, который представляет свой текст как произведение героя, реализуя принцип «рассказ о рассказе», тем самым подтверждая искусственность созданного произведения. Писатель вступает в своего рода в «соперничество» с «великими романистами, писавшими о ловких преступниках» [Набоков 1990. Т.3, 406], считая ошибкой стремление писателей описать раскрытие преступления. По мнению В. В. Набокова, преступление – это реакция творческого потенциала личности на внешний мир, воспринимаемый с эстетической позиции: «Если правильно задумано и выполнено дело, сила искусства такова, что, явись преступник на другой день с повинной, ему бы никто не поверил, – настолько искусство правдивее жизненной правды» [там же: 407].

Читатель и автор могут меняться ролями по ходу сюжета, одновременно участвуя в творческом процессе, который смещает и смешивает планы повествования, делая невозможным различие между реальностью и вымыслом. Читатель настолько доверяет фантазиям писателя, что позволяет манипулировать собой и примеряет авторский текст: «Мне, может быть, даже лестно, что ты украдешь мою вещь. Кража – лучший комплимент, который можно сделать вещи» [там же: 381]. Можно определенно говорить о произведениях-близнецах В. В. Набокова, все они представлены как «относительное художественное целое», несущее отпечаток холодной «роковой механистичности творчества» [Адамович 2000в: 117], витиеватой эстетики писателя. Об этой художественной родственности своих произведений говорил и сам писатель: «Despair» – сродни остальным моим книгам – ничем не отвечает на социальные запросы современности, не содержит никакой истины...» [Набоков 1997в. Т. 1, 54].

В эстетике постмодерна детектив отличается отсутствием общих черт, характерных для классического детектива – направленности на поиск преступника и раскрытие преступления. С точки зрения поэтики жанра,

В. В. Набоков и здесь, по словам Ж.-П. Сартра, «высмеял ухищрения классического романа», проповедуя крах детерминизма, «в результате получился курьезный труд – роман самокритики и самокритика романа» [Сартр 2000: 129].

Иронизируя над классической формой романа, В. В. Набоков противопоставляет ему текст-игру, свободно управляя сюжетом и структурой текста. Вовлекая читателя в игровое общение, писатель делает его соучастником детективного действия. Устранив условности объективного повествования, В. Набоков предлагает читателю выбор вариантов творческого письма, что является постмодернистским принципом условности, подвижности повествования, когда и текст, и читатель играют, и любая точка зрения – это игра случая и фантазии: «Как мы начнем эту главу? Предлагаю на выбор несколько вариантов. Вариант первый, – он встречается часто в романах... [Набоков 1990. Т. 3, 357] ... второй вариант начала главы – прием популярный и доброкачественный... Предлагаю вашему вниманию третий вариант...» [там же: 358].

Роман интермедиально проецируется и на кинематографический сценарий с опорой на литературный контекст, продуцируя виртуальную видимость: «С героем происходит (в первой картине) то-то и то-то, а между тем... Многоточие, – и действие переносится в деревню. Между тем... Новый абзац...» [там же: 358]. Используя принцип киномонтажа, В. В. Набоков структурирует «действия образов-движений, составляющих косвенный образ времени» [Делез 2004: 76] и фрагментируя пространство и образы и показывая, что «целого здесь нет» [Делез 2004: 73]. Напротив, «целое вступает в игру с другой стороны», создавая открытое творческое пространство, которое, по словам Ж. Делеза, «мешает множествам замыкаться на себе или одним на других и свидетельствует об их открытости...» [Делез 2004: 73], вовлекая литературу в игровую стихию движения и изменчивости.

Обусловленная игровой ситуацией двуплановость в построении романа позволила С. С. Давыдову сравнить его с «текстом-матрешкой», в котором «внешний авторский текст соответствует внешней кукле, в то время как

внутренний текст героя, вошедший в авторский текст, соответствует внутренней кукле (или куклам, если текстов несколько)» [Давыдов 2004]. В то же время «сосуществование в тексте двух авторов и их произведений принимает вид полного антагонизма» [там же], когда автор представляет свою работу как чужой текст по отношению к своему собственному. В постмодернистской рецепции такая структура метаромана закономерно соотносится с ризомной «системой-корешком» с множеством «вторичных корней» [Делез, Гваттари 2010: 10], представляющей интертекстуальные разветвления, которые не проясняют, а умножают значения, включая их в бесконечную игру интерпретаций.

В философских и психологических терминах роман транслирует модернистские экзистенциальные установки, связанные с поиском человеком своего творчески оправданного места в нестабильном и враждебном мире. Прежде всего, следует иметь в виду этические положения учения С. Кьеркегора, влияние которого можно увидеть во внедрении им в сознание идей первичности абсолютного существования индивидуальной личности в противовес абстрактному гегелевскому надличностному абсолютному духу и детерминизму, в которых личность как таковая теряется.

В контексте экзистенциальных идей С. Кьеркегора (1993) доминирующее место занимает категория отчаяния, разработанная философом с религиозной позиции. Следуя католико-протестантскому пониманию догмата о первородном грехе, С. Кьеркегор придает этому понятию духовный смысл, определяя жизнь человека как состояние отчаяния, вызванное последствиями его греховной природы. Экзистенциальное состояние отчаяния характерно, по мнению С. Кьеркегора, для эстетической личности, стремящейся жить искусственной жизнью, отвергая ее естественную сущность, данную Богом.

Эстетический человек стремится стать Другим по отношению к своей природе и обладает свойствами исключительной личности, способной изменить мир, чтобы удовлетворить потребности инстинктов удовольствия. Герману открываются два пути – оставаться смертной материей повседневной жизни или увековечить себя в игре искусства. Фантазии, созданные болезненным

воображением Германа, порождают антиутопию будущего, когда герою «грезится новый мир, где все люди будут друг на друга похожи, как Герман и Феликс, – мир Геликсов и Ферманов» [Набоков 1990. Т.3, 429], что и является фантастическим миром, в котором можно бесконечно разыгрывать сюжеты художественных текстов.

Стремясь преодолеть противоречие между желанием стать художником и реальной ситуацией в жизни, Герман выбирает убийство, совершенное эстетическим способом, тогда он сможет установить творческую связь между собой и своим подсознательным двойником. Главное в человеке – это творческий потенциал, который освобождает его от всего человеческого для достижения сверхзадачи – стать гением. Границы между искусством и реальностью, реальным и воображаемым, стираются, Герман-художник сливается с Германом-убийцей, поскольку все его действия отождествляются с творческим процессом: «Сколько романов я понаписал в молодости, так, между делом...» [там же: 380].

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. Это эстетическое кредо писателя. 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. Тот факт, что убийство становится предметом игры, характеризует западную культуру, ориентированную на эстетизацию всех сфер жизни в поисках развлечений. По замечанию исследователя Г. В. Заломкиной, «в западной культуре традиционно «вопросы жизни и смерти, рая и ада, ужасные злодеяния... становятся предметом развлекательной культуры и в “серьезной” форме *horror-fiction*, и в ироничном исполнении семейки Аддамс, поскольку в жанре ужаса изначально заложена некая отстраненность, игровое отношение к выстраиваемому пугающему миру» [Заломкина 2008: 55], сливаясь как с серьезными, так и с комическими жанрами. При рассмотрении проблемы убийства с творческой точки зрения особое значение приобретает этико-

философский трактат Т. Де Квинси «Убийство как одно из изящных искусств» (2000), ставший особенно популярным у символистов и постмодернистов. На это сочинение Т. Де Квинси как на интертекстуальный источник романа указывают исследователи С. С. Давыдов, С. М. Зверев, солидаризируясь в использовании В. В. Набоковым идеи эстетического оправдания убийства. Т. Де Квинси отвергает христианское отношение к убийству как греховному состоянию и «вопиющему свидетельству упадка общественной морали», предлагая взамен эстетически оправданную «дивную плеяду убийств» [Квинси 2000].

Следуя теории Т. Де Квинси, искусство «находит себе поживу» в отсутствии морали, что дает право соотносить убийство с творческим процессом, поскольку «злосчастная жертва уже избавлена от страданий», человека больше нет и «настает черед Тонкого Вкуса и Изящных Искусств» [там же]. Показательно, что В. В. Набоков не просто заимствует идею Т. де Квинси эстетизировать убийство, но следует за ним в организации игровой онтологии романа, опираясь в то же время на модернистские театральные теории, которые проповедуют жестокость как эстетический способ воздействия на зрителя. Так, А. Арто в своем театральном манифесте «Театр и жестокость» возводит жестокость в эстетический культ как экзистенциальную сущность эстетизированного бытия, призванную разрушить рациональные связи и моральные нормы, реализовавшись в творчестве: «Все, что есть в любви, в преступлении, в войне и в безумии, театр должен нам вернуть, если желает снова стать необходимым» [Арто 2000: 177].

Для В. В. Набокова важен театрално-зрелищный эффект эстетической игры, поэтому раскрытие преступления здесь не имеет смысла, проблема заключается в экзистенциальной идентификации человека как гения, художника, готового утверждать доминирование своего творческого «Я» без оглядки на моральные условности, что в наибольшей степени проявится в постмодернистской концепции человека: «Это существо, которое может заняться каннибализмом и написать “критику чистого разума”, это всевозможный, неопикуемый человек, гениальный каннибал, добродетельнейший скот, прекраснейший из уродов» [цит. по: Лихина 1997: 8].

Творческий принцип проявляется у Германа сначала в виде страсти к писательству: «всегда была у меня эта страстишка» [Набоков 1990. Т. 3, 359], – признается Герман. Творческие изыскания Германа с претензиями на гениальность выглядят комично и состоят лишь в игровом манипулировании словами, придумывании каламбуров, что должно было подтвердить оригинальность стиля потенциального писателя. Герман Набокова действительно, как и пушкинский герой из «Выстрела», «убивает» фабулу как основу классического сюжета, основанного на реалистическом методе. Художник должен свободно играть в границах художественного текста, показывать «возможность гениального беззакония» [там же: 360], что объясняет использование Германом непрерывных каламбуров, которые приносят в текст элементы забавы и оригинальности. Но благодаря этому иррациональному моделированию, или «сдвигу», язык «изобличается», «подрывается», превращаясь в «игрушку» автора. Например, имя «двойника» – Феликс (счастливый); Геликсы и Ферманы; языковые перевертыши: «Олакрез. Зеркало» [там же: 345].

Действуя в духе художественного персонажа театра жестокости, где убийство не считается преступлением, Герман отдается во власть внутренне свободной эмоции, которая позволяет ему действовать творчески, а не воспринимать происходящее всерьез: «Я актер, живущий в общем на фуфу», [там же: 383] – Герман определяет свой игровой статус как актерство. В созданном им иллюзорном мире зазеркалья не существует ничего подлинного, и сам Герман действует как трикстер, «игрушка богов», но его ситуация на самом деле трагична, так как он проигрывает в игре с бытием: «Может быть, все это – лжебытие, дурной сон, и я сейчас проснусь где-нибудь – на травке под Прагой» [там же: 462].

Шизоидное сознание Германа раздвоено, он распадается внутри себя, неспособный сохранить свою целостность. Поэтому он не в состоянии адекватно воспринимать действительность, что проявляется в манере говорить каламбурами, он играет словами, показывая внутреннюю противоречивость языковой системы, неподконтрольную логике, и доводя высказывание до уровня абсурдной риторики

Кэрролла: «Ти – ри – бом. И еще раз – бом! Нет, я не сошел с ума, это я просто издаю маленькие радостные звуки» [там же: 347], составляющие ядро эстетических эмоций героя, переводя слово в игровой контекст. Примером является и шарада, загаданная Лиде: «Отгадай: мое первое значит “жарко” по-французски. На мое второе сажают турка, мое третье – место, куда мы рано или поздно попадем. А целое – то, что меня разоряет» [там же: 362], что вместе составляет слово шоколад.

Используя систему «двадцати пяти почерков», Герман пытается создать свой собственный стиль, раскрывая через языковую игру алогизм значений, разрушающий традиционные способы мышления, вводя абсурд, который герой выдает за новый язык: «каждое слово – прямо из кондитерской» [там же: 380]. Не случайно Герман считает, что он «восхитительно владеет слогом» [там же], меняя угол зрения и рассматривая окружающие его вещи и явления в системе поэтических знаков, составляющих недостижимую тайну языка. Создавая свою лживую историю, Герман признает, что у него нет четко определенного стиля, как будто «писало мою повесть несколько человек», – говорит он [там же: 381].

В своем желании подняться над обыденностью и заурядностью мира Герман опровергает общепринятые нормы речи и противопоставляет традиционному дискурсу независимый нелогичный язык, игру письма, которая существует антагонистично, мыслительному процессу, требующему не понимания, а творческой игры со словами, что видно из каламбуров, сочиненных героем: «Что делает советский ветер в слове ветеринар? Откуда томат в автомате? Как из зубра сделать арбуз?» [там же: 360]. Говорить и действовать не так, как все остальные, идти вразрез с общепринятым образом жизни – это путь истинного художника, направленный на деконструкцию обычного знакомого языка. Показательно, что для писателя языковые игры становятся не только самоцелью письма, но и художественным кодом метаязыка, иллюстрирующим индивидуальный и узнаваемый стиль писателя, который видит цель в том, чтобы неосознанно «ставить слова в глупое положение» [там же]. Но Герман способен лишь адаптировать существующие литературные стили в виде пародии, примеряя

маски известных авторов, хотя и самоиронично признается в творческой некомпетентности.

В игровой дихотомии В. В. Набокова зеркальное отражение приобретает преобладающее значение, раскрывая актерское существование личности, превращая ее в кукольное существо, не участвующее в реальной жизни. Герой писателя стоит перед кривым зеркалом-монстром Олакрезом, демонстрирующим «самые глубокие и отчаянные желания» смотрящегося в него, отражая подсознание творческой личности с искаженным взглядом на человека: «Кривое зеркало раздевает человека или начинает уплотнять его, и получается человек-бык, человек-жаба» [там же: 345]. То есть отражение – это всегда искаженная и уродливая форма бытия, погружаясь в которую легко потерять связь с реальностью, так как приходится жить двойной фальшивой жизнью. Но для В. В. Набокова зазеркальный мир гиперреальности становится первой и единственной реальностью, той самой непустой комнатой неподлинной жизни, откуда ему навстречу обязательно выходит двойная маска как знак тотальной дихотомии человека, отождествляющего себя со своим отражением.

Принцип двойственности организует двумерную игровую структуру романа, где условность творческой реальности, созданной героем, вступает в конфликт с материальной действительностью через зеркало, в котором отражается подсознательный двойник Германа, раскрывая его вторую, художественную сущность. Техника зеркального отображения моделирует иррациональное гиперпространство метароманной структуры, в рамках которой разыгрывается трагикомическое представление убийства, чтобы подтвердить творческий характер преступления.

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 натуры, искаженное зазеркалье «Я», но именно того подлинного, о котором он узнает позже со слов врача в гостинице: «Каким нужно быть монстром, чтобы застраховать свою жизнь, убить другого...» [там же: 444].

Словно в кривом зеркале, в своем личном двойнике Герман увидел воображаемого дублера Феликса, созданного его фантастическим воображением. Именно он должен был помочь герою стать гением, что противоположно определению личности, поскольку содержание этих понятий не всегда совпадает с точкой зрения психологии, как считал К. Юнг, «стать личностью – это вовсе не прерогатива гениального человека» [Юнг 1995].

Игровое начало произведения проявляется также в интермедиальном взаимодействии различных видов искусства – живописи (Ардалион) и литературы (Герман), транслирующих роман как синкретический метатекст. Внешняя видимость изображения необходима Герману для подтверждения материального существования двойников: «Но сейчас мне нужна не литература, а простая, грубая наглядность живописи» [Набоков 1990. Т. 3, 342], поэтому он вспоминает, что его сравнивали с Амундсеном. С точки зрения подлинно искусства, одинаковых лиц не существует: «свякое лицо уникам... художник видит именно разницу» [там же: 356-357]. Это подтверждает нетворческую натуру Германа, который занимается поиском двойников, даже воображаемых, лишь бы он не существовал как самодостаточная, живая личность, а перешел в эстетическое состояние, разорвал связи с материальным миром. Иронические аллюзии раскрывают двойные коды романа, за которыми скрывается пародийная игра с образами известных произведений. По замечанию О. Сконечной, в «Отчаянии» существует целый слой таких навязчивых, иногда провокационных, обманывающих аллюзий» [Сконечная 2015: 67]. 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 Дойля 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 отсутствие идей в искусстве. «Огонек в писательских глазах, – скажет В. В. Набоков по этому

поводу, – карает жертву вернее, чем револьвер подкравшегося заговорщика» [Набоков 1998в: 472].

Анализируя «Отчаяние», необходимо иметь в виду, что, используя систему героев-двойников, В. В. Набоков не наделяет их мистическими свойствами бесовства, что видно на примерах героев А. С. Пушкина, Ф. М. Достоевского, Ф. К. Сологуба. В. В. Набокову не важен их религиозный, морально-этический статус или социальное положение в обществе, поскольку писатель определяет в них как преобладающую эстетическую ценность. Раздвоение Германа основано не на внутренних психологических противоречиях, а обусловлено творческими причинами, отсюда идентичность двойника и его прототипа.

Верно замечание исследователей С. З. Агранович и И. В. Саморуковой о смысле двойничества в модернистском произведении: «Все осмеянные им модели, все эти “ложные” шаблоны организуют мир творимого им романа...» [Агранович, Саморукова 2001: 103], порождая «повествовательный механизм» [там же: 104] художественного хаоса, в котором невозможно выделить человеческий элемент, поскольку самостоятельное «я» личности утрачивается, подменяясь неопределимой множественностью эстетических личин.

Аллюзия на пушкинского Германа из «Пиковой дамы» внешне обусловлена темой жадности обогащения и готовностью совершить любое преступление ради денег, что замечено исследователями, например Ю. Левингом [Левинг 2001: 511]. В. В. Набоков переосмысливает этого персонажа пушкинской повести как пародийного перевертыша, отрывая его от культурно-исторического контекста, включая в систему двойного кодирования, тем самым делая его объектом авторских комических манипуляций с ироническим подтекстом по отношению к пушкинским смыслам. Если пушкинский Герман, при всей фантастичности сюжета, вписывается в историческую эпоху, воплощая идею буржуазного накопления за пределами моральных ограничений, то герой Набокова более склонен к эпатажу, актерству и не способен на серьезные эмоции и чувства, он эгоистичен и мелок, но оправдан автором как эстетический персонаж.

Мотив карточной игры, также заимствованный у А. С. Пушкина, используется В. В. Набоковым в качестве аллюзивной метафоры. Пушкинский смысл карточной игры – карнавал, вывернутый наизнанку и превратившийся из мистического символа предсказания судьбы для пушкинского Германа в обывательскую игру в «дурака»: «Ардалион хлопал картами, будто в кабаке» [Набоков 1990. Т. 3, 370]. Своего таинственно-мистического ореола пушкинские карты окончательно лишаются в конце романа, вырождаясь в обычное дорожное развлечение: «карты были необыкновенные, – большие, красно-зеленые, с желудями» [там же: 438]. В данном случае следует говорить не о сюжетных заимствованиях или «параллелях», а, по замечанию С. З. Агранович и И. В. Саморуковой, «речь идет об ассоциативном поле, некоем художественном коде или даже шифре, который так или иначе связан с темой “двойничества”» [Агранович, Саморукова 2001: 106].

Аллюзии на «подпольный» тип Ф. М. Достоевского просматриваются, но в эстетическом формате, не имеющем под собой морально-религиозных обоснований. В. В. Набоков принижает творчество Ф. М. Достоевского, превращая его в предмет разыгрывания «пляшущего пера» [Набоков 1990. Т. 3, 386], низводящего классику до статуса «бутафорского кабака имени Ф. М. Достоевского» [там же: 386], в пародийной форме отождествляя своих героев, чуждых проблемам жизни, персонажам Ф. М. Достоевского. Так, Герман заимствует у Ф. М. Достоевского название для своей повести «Двойник», но переосмысливает его в пародийном контексте как двойной код произведения. Обладая «повышенным воображением» [там же: 440], Герман иронически обыгрывает название романа Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание», на что обращали внимание исследователи (И. В. Саморукова, П. Тамми). Пародийно перепевая Ф. М. Достоевского, Герман якобы цитирует его, опровергая классическую традицию: «”Дым, туман, струна дрожит в тумане”. Это не стишок, это из романа Достоевского “Кровь и слюни”. Пардон, “Шульд унд Зуне” [там же: 440].

Оправданием для Германа служит его пребывание в состоянии творческой игры с мнимым двойником, что позволяет ему сопротивляться «любой логической интерпретации» [Хейзинга 1997: 23], выйти за пределы человеческого существования в мир фантазий, шутки, забавы, неподвластных нормам морали: «О каком-либо раскаянии не может быть и речи, – художник не чувствует раскаяния, даже если его произведения не понимают» [Набоков 1990. Т. 3, 441].

По замечанию А. А. Долинина, Герман в сниженной форме пародирует Ф. М. Достоевского и Н. В. Гоголя, взяв за образец негативные образы Смердякова, Порфирия Петровича, Поприщина: «Читая Достоевского только на поверхностном уровне, Герман игнорирует художественную глубину текста и тем самым невольно выдает себя, обнаруживая свое родство не с великими художниками, как ему хотелось бы думать, и даже не с Раскольниковым, а с жалким гоголевским безумцем» [Долинин 2001]. В представлении критика, Герман оказался «способен лишь на хамскую и банальную профанацию искусства» [там же], что может быть верно с позиций логического обусловленного анализа. Но нельзя забывать, что В. В. Набоков исходил из принципов игрового восприятия текста, разрушения границ между серьезным и шутовским, переосмысления традиции в комических терминах. Думается, что В. В. Набоков не «превращает Германа в предмет авторской насмешки» [там же], как считает А. А. Долинин. Писатель использует аллюзии на героев Ф. М. Достоевского, Н. В. Гоголя, А. С. Пушкина, Ф. К. Сологуба, чтобы через своего марионеточного персонажа Германа разыграть комедию разоблачения высоких идей и идеалов этих писателей, противопоставив им «безыдейного» «гениального новичка» [Набоков 1990. Т.3, 441].

Для эстетической системы Набокова неприемлемы духовные требования Ф. М. Достоевского, писатель считал, что у художника нет более важной задачи, чем утверждение принципов искусства через призму собственного гения. В. В. Набоков не принимает позицию Ф. М. Достоевского о двойственности как антидуховном состоянии безрелигиозности, видя в раздвоении человека эстетический потенциал, который разделяет его на обыкновенную и творческую

личность. Вступая в полемику с Ф. М. Достоевским, В. В. Набоков отмечает все, что связано с «мрачной достоевщиной» [там же: 458] как антиэстетичное, чем оказался созвучен Ж.-П. Сартру в переосмыслении тезиса об атеистической вседозволенности: «В самом деле, – говорит Ж.-П. Сартр, – все дозволено, если Бога не существует, а потому человек заброшен, ему не на что опереться ни в себе, ни вовне» [Сартр 1989].

В. В. Набоков также оказался близок к позиции символиста и декадента Ф. К. Сологуба, который нарушил традицию русской классики с ее критическим и в то же время идеалистическим подходом к действительности. Ф. К. Сологуб показал иную, жестокую маскарадную реальность, населенную безнравственными и безумными Передоновыми и двойниками, чей извращенный артистизм проявлялся в низменных поступках. Аллюзивно играя с соотношениями имен, В. В. Набоков называет художника Ардалиона именем Передонова из «Мелкого беса» Ф. Сологуба, в котором проявляется авторский сарказм и пародийное переосмысление классики.

Герман в своей протеевской многоликости наиболее близок сологубовскому мелкому бесу Передонову, презирающему людей, от которых он не поимеет непосредственной выгоды, а также привыкшему доставлять мелкие неприятности зависящим от него окружающим и видящему в этом своё «утешение»: «Он смеялся от радости, когда при нем что-нибудь пачкали...» [Сологуб 1988: 83]. Это человек, не умеющий улыбаться, «потому что и теперь, как всегда, смотрел он на мир мертвенными глазами, как некий демон, томящийся в мрачном одиночестве страхом и тоскою» [там же: 83]. Герман, как и Передонов, относил себя к «сливкам мещанства» [Набоков 1990. Т.3, 344] и видел для себя высший удел за пределами материального мира. Он презирает, подобно Передонову, свою возлюбленную, презрительно называя свою жену Лиду «малообразованной и малонаблюдательной» дурой [там же: 346], сологубовский же герой мог и физически оскорбить, например, плюнуть в лицо Варваре.

Герман Набокова также характеризуется артистизмом и тягой к творчеству, но в самой извращенной форме, его любимым занятием в детстве было сочинение

каких-то бездарных стихотворений, «зря порочивших честь знакомых» [там же: 359]. Подобно Передонову, Герман возвышает себя над миром и людьми, играя роль властителя над другими людьми, считая их низкой толпой. Его актерская сущность – это новая жизнь, отменяющая обыденность бытия и дающая возможность следовать своей внутренней актерской природе. Не случайно он называет умение лгать одной из своих главных черт, что также отождествляет его с сологубовским Передоновым: «легкая, вдохновенная лживость» [там же: 334].

Обоих героев объединяет ожидание какого-то «чуда», которое может волшебным образом изменить их обычную, скучную жизнь, ввести их в сказочную гиперреальность, не требующую подчинения профанной реальности. 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 угрызения совести: «я почувствовал, что замысел мой наметился окончательно» [там же: 406].

Писатель выбирает платоновскую интерпретацию Бога, играющего в «человечки» [там же: 393], но лишая ее божественного содержания, противопоставляя религиозное самоограничение страстному творческому, подобному дионисийскому вдохновению как показателю превосходства искусства над жизнью и условию бессмертия художника: «Бога нет, как нет и бессмертия, – это второе чудище можно так же легко уничтожить, как и первое» [там же: 394]. Защищая творческий потенциал личности, Герман предпочитает игру своих фантазий и идей о реализации иллюзорных планов, поскольку религиозное бессмертие для него – аналог нетворческого безумия, обмана, исходящего от реальности. Со всеми своими подсознательными иллюзиями и творческими фантазиями человек существует как отражение внешнего мира, являясь «хозяином своей жизни» [там же: 394], поэтому он самостоятельно формирует для себя свои желания и ценностные ориентации, которые для Германа были бессознательными стремлениями к писательству: «Я ощущал в себе поэтический писательский дар, а сверх того – крупные деловые способности...» [там же: 395].

Пытаясь преодолеть существование зеркального раздвоения в себе и будучи «еще в добрых отношениях с зеркалами» [там же: 370], Герман мечтает о воле, чтобы освободиться от суеты жизни и своих амбициозных притязаний, которые толкают его на убийство, ассоциируя себя со свободолюбивым героем Пушкина: «... а есть покой и воля, давно завидная мечтается мне доля» [там же: 369].

Но художественная часть личности поработочает Германа, не позволяя ему обрести человеческое содержание и выйти за рамки выбранной роли преступника, возомнившего себя художником. И сологубовский Передонов тоже не в силах избавиться от низменного недотыкомки. К набоковскому герою можно отнести слова Ф. К. Сологуба: «... и не было для него утешения в возвышенном и отрады в земном...» [Сологуб 1988: 83]. Герман не может отказаться от разделения жизни и искусства, предпочтя долю художника участи человека, верны слова Х. Ортеги-и-Гассета: «Поэт начинается там, где кончается человек» [Ортега-и-Гассет 2005: 246].

Если у романтиков экзистенциальные темы жизни и смерти, гения и злодейства способствовали, по их мысли, духовному развитию творца, то у В. В. Набокова герой – пародийная копия-антипод романтическому герою, он показан как маргинал, эгоист, нравственно тщедушный, безликий человек, отождествляясь со своим двойником: «Я видел в нем своего двойника, то есть существо, физически равное мне, – именно это полное равенство так мучительно меня волновало» [Набоков 1990. Т. 3, 340]. Физическое равенство следует понимать как количественную идентичность, но двойник – это лишь атрибут творчества прототипа, он выступает необходимым элементом авторской идеи. Оказывается, его даже двойником нельзя назвать, он обычный невзрачный бродяга, который даже не похож на Германа.

Используя принцип двойственности, характерный как для русской, так и для европейской литературы, В. В. Набоков не придерживается какой-либо трактовки этого явления, подчеркивая в «Предисловии», что его произведение «не содержит никакой истины...» [Набоков 1997в. Т. 1, 54], кроме вымысла. Автор выводит на сцену актера-безумца, которого описал М. Фуко как персонажа «двойной игры,

где каждый элемент в свою очередь удваивается, создавая бесконечный взаимообмен между действительностью и иллюзией, в котором и состоит драматический смысл безумия» [Фуко 1997: 60].

Многие «симптомы» двойничества у героев В. В. Набокова, а также идея магического театра, восходят к модернистской эстетике Г. Гессе, как например: синонимичность двойников, когда невозможно отличить прообраз от двойника, маргинализация героя до типажа человека-толпы и т. д. Мотив театра, кинематографа аллегорично восходит к Г. Гессе; подобно его герою Галлеру, Герман чувствовал внутри себя актерство как свое второе «я»: «Но хотя я актером в узком смысле слова никогда не был, я все же в жизни всегда носил с собой как бы небольшой складной театр, играл не одну роль и играл отменно...» [Набоков 1990. Т. 3, 388].

В игровой ситуации происходит размывание моральных понятий, которые сменяются необходимостью эстетического заполнения пустой формы: «Я был совершенно пуст, как прозрачный сосуд, ожидающий неизвестного, но неизбежного содержания» [там же: 336]. Набоковский Герман подозревает в себе этот творческий потенциал и готовность к иррациональному художественному поведению, когда он мог бы проявить свои творческие способности и сыграть, как актер, главную роль в пьесе об убийстве: «Интуитивные игры, творчество, вдохновение, все то возвышенное, что украшало мою жизнь...» [там же: 337].

Герман пытается придать своей игре в двойников серьезное содержание, представляя двойничество как закон природы, но на самом деле он сам придает себе низкий статус «фильмового актера» [там же: 379], не выходя за пределы эстетического способа существования. В духе символистской эстетики Д. С. Мережковского В. В. Набоков «обращается к мотиву зеркала, часто играющему роль художественного атрибута двойничества в поэтике русских символистов» [Коптелова 2010: 43]. Но писатель дает противоположную Д. С. Мережковскому оценку двойничества, не считая его «воплощением трагедии раздвоенного, расколотого сознания» [там же: 43], каким оно отразилось в творчестве Ф. М. Достоевского. Его двойник – не более чем созданный его

воображением негативный облик демонического нарциссизма, искажающий подлинное лицо человека: «...ненормальное зеркало ... сразу бы треснуло, отразись в нем хоть одно подлинное человеческое лицо...» [Набоков 1990. Т. 3, 387].

Отсюда мнимые претензии Германа на гениальность создаваемого им произведения искусства – исповедальной истории о своей жизни, которая на самом деле оказывается не более чем второсортным карточным пасьянсом или посредственным сценарием, покадровая схема которого предложена воображаемым гением. Встретившись со своим воображаемым двойником, Герман, как он считает, исполнил свое желание обрести творческое «Я», полагая, что его художественный талант поможет в совершении идеального преступления. Исполнение материального желания для Германа – это выплата страховых денег за «идеальное» убийство, которое было бы подтверждением его творческой богоизбранности, за которой на самом деле он хотел скрыть настоящий примитивный мотив преступления, в котором нет ничего поэтического: «...неосознаваемое, темное, таящееся в низших областях душевной жизни представление будущего убийства, томительный зуд к убийству, состояние первобытной озлобленности угнетали его порочную волю», – так описано состояние Передонова, связанное с появлением Недотыкомки, или двойника [Сологуб 1988: 219]. Подобное настроение мы видим и у Германа перед встречей с лжедвойником: «Но вот что меня занимает: были ли у меня в то время какие-либо преступные, в кавычках, задатки?» [Набоков 1990. Т. 3, 360].

В. В. Набоков показывает искаженный в кривом зеркале образ-отражение героя, а зеркало оказалось «с кривизной, с безуменкой» [там же: 387], значит, и художественный замысел Германа оказался далек от совершенства. Созданная в его воображении творческая гиперреальность оказалась искаженной, опошленной слишком материальными желаниями героя: «Я люблю деньги... Деньги, милые деньги» [там же: 439]. 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. По словам А. Лукина и Вл. Рынкевич, «одной из граней модернистских поисков стала эстетическая реабилитация зла...», что выводило роман на уровень «беллетристики ужасов» [Лукин, Рынкевич 1993: 237], восходящих к готическому роману. Герман делает вывод в соответствии с такими творческими установками о превосходстве художника и его неуязвимости для повседневной жизни, поскольку он лишь играет с созданными им образами, придумывая для них новую среду обитания. Подобным утверждением В. В. Набоков неустанно бросает вызов раскаявшимся убийцам Ф. М. Достоевского, сходство с которыми может быть только карикатурным. Совершив убийство, Герман в действительности не становится «настоящим писателем, художником» [Давыдов 2004], а тем более прототипом автора, как это утверждает С. С. Давыдов, так как в итоге преступление выявляет фальшивое положение Германа, не имеющего отношения к творчеству. Задуманное преступление оказалось слишком примитивно и заурядно, и в то же время отдает обнаженной жестокостью в духе крютического театра с его оправданием убийства как творческого акта: «Он повернулся, и я выстрелил ему в спину» [Набоков 1990. Т. 3, 437].

Традиция эстетизации преступлений закрепляется в модернистской литературе, образцом может служить рассказ А. Кристи «Карты на стол», где герои размышляют о творческой составляющей преступления, подтверждая теорию Т. Де Квинси о том, что в общественном сознании «склонность критически или эстетически оценивать убийства и пожары широко распространена, свойственная едва ли не всем и каждому» [Квинси 2000]. Так, герой рассказа «Карты на стол» А. Кристи Шайтана, возражая Пуаро, утверждал: «Пойманный убийца обязательно из неудачников. Это второй сорт. Нет, я подхожу к делу с артистической точки зрения... По-моему, удачливых убийц

надо обеспечивать пенсией и приглашать на обеды!» [Кристи 1993: 203]. Герой В. В. Набокова мыслит так же, как и творческий убийца Шайтана, его не интересует моральная сторона вопроса, так как он стремится воплотить практическую сторону убийства, понимая, что он ничем не отличается от обычных преступников. Автор не признает права героя называться творческой личностью, поскольку искусство для него – средство, а не самоцель.

Герман планирует тайное убийство, преследуя личные цели, чтобы закрепиться в качестве блестящего художника, но стать им можно, только если уподобиться творческому образцу убийцы. В процессе совершения своего «творческого акта» убийства Герман обнаруживает в себе псевдотворческое содержание, сомнение в «преступных задатках» [Набоков 1990. Т. 3, 360], 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. Отсюда показательно эстетизированный характер исповедальной повести Германа, где чувство вины атрофируется и подменяется эгоцентричной демонстрацией мнимой гениальности «Я»: «Я утверждаю, что все было задумано и выполнено с предельным искусством» [там же: 452].

Принцип зеркального отображения фиксирует искаженное представление о прообразе или даже его исчезновение, давая возможность двойнику-подсознанию манипулировать персонажем, поэтому Герман ошибается, отождествляя себя с внешним двойником, видя его со стороны зеркала: «... он видел себя таким, каким был на снимке или в зеркале, то есть, как бы справа налево, не так, как в действительности» [там же: 438]. Если Феликса и рассматривать как двойника Германа, то с обратной стороны зазеркалья. Он становится «неким минусом» двойника-бродяги, и сам, будучи минусом, в зеркальном отражении дает плюс, ведь «минус на минус дает плюс» [там же: 403], то есть, продукт творчества.

Создавая представление в духе театра жестокости, автор пытается убедить читателя-зрителя, что убийство – лишь увлекательное представление, фокус

автора, перешедший в художественный сюжет. Иллюзорные представления Германа о своей гениальности разоблачает его антагонист художник Ардалион, считающий, что двух идентичных лиц не может быть, «всякое лицо – уникаму» [там же: 356] даже в живописном изображении. Все дело в игре воображения художника, его умении переиначить реальное, как говорил В. В. Набоков в одном из интервью: «Феликс из «Отчаяния» – это на самом деле мнимый двойник» [Набоков 1997. Т.3, 612].

Как фальшивый неэстетический двойник, Феликс является фактором реальности и не причастен ко всему игровому, «поэтому все связанное с кинематографом и театром было ему так невыносимо противно» [Набоков 1990. Т. 3, 388]. В искривленном зеркале инобытия, созданном его воображением, герой не увидел своего нарциссического отображения, так как Феликс оказался частью той прямой реальности, от которой стремится уйти Герман, «жизнь только портила мне двойника», – утверждает герой [там же: 341], не совпадая с задуманной художником игрой и оставаясь «сомнительным подражателем» [там же: 340]. Герман начинает осознавать свою бездарность и несоответствие статусу истинного художника, который и должен «видеть разницу», «сходство видит профан» [там же: 357], не способный к творчеству. Его самость в юнгианском понимании не проявляется, как и фрейдовская установка на идеальное «я», поскольку понятие личности неприемлемо для героя из-за отсутствия в нем возможностей для творческого потенциала. Будучи всего лишь авторским вымыслом, Герман подчиняется воле создавшего его творца, который не позволяет ему играть роль гения в творческом пространстве. Он может выжить только как обычный бургер, снизошедший до банального убийцы: «...через пять лет подойду под какую-нибудь амнистию и вернусь в Берлин, и буду опять торговать шоколадом» [там же: 461].

Существуя как раздвоенный субъект, Герман симбиозно сочетает в себе два варианта личности: убийца, нацеленный на исполнение своих низменных желаний, и в то же время он считает себя гением, носителем высших качеств художника, возвышающимся над человечеством и подавляющим личные прихоти.

Но оказывается, что Герман не способен выполнить высшее предназначение художника, он может претендовать только на статус «незаурядного чудовища» [там же: 458], но не человека, и тем более не художника, как характеризует его Ардалион. Для Германа, как и для гессевского Галлера, человек аналогичен звероподобному типу, и его легко убить без сожаления и сострадания: «...бывают определенные типы лиц – зоологические, например. Есть люди с обезьяньими чертами, есть крысиный тип, свиной...» [Набоков 1990. Т. 3, 357].

Отчаяние Германа проистекает из неспособности преодолеть требования реальности и стать свободным в своих действиях, чтобы остаться в игре искусства. Ему нужно преодолеть моральные препятствия на пути к убийству и проявить актерские и писательские способности, чтобы «добиться признания, оправдать и спасти мое детище, пояснить миру всю глубину моего творения, я и затеял писание сего труда» [там же: 452]. Неспособный устранить давление внешней жизни, а также преодолеть дуализм между абсолютной свободой творческой личности с ее вседозволенностью и профанной жизнью, Герман убеждается в своей посредственности и сходит с ума, обрекая себя на вечные сомнения и поиски причин краха несостоявшегося гения. В. В. Набоков также дает понять, что нетворческой личности «путь к бессмертию через искусство закрыт» [Давыдов 2001: 317]. Не случайно саморазоблачение героя, забывшего на месте преступления палку с именем убитой жертвы, делает его банальным убийцей, а не художником.

В исследованиях разных лет прослеживается традиционная морально-этическая оценка героя как «садиста», «чудовищного порождения авангарда», аналога мелкого беса, что не может быть верным, так как в качестве участника театрализованного зрелища мыслящий эстетически Герман неподсуден, насколько неподсудно искусство, освободившееся от человеческих историй и биографий, оставаясь лишь искусством для искусства. Игра в художника становится эстетическим оправданием невыносимого существования героя Набокова, возможностью найти точку опоры в деградирующем мире, поскольку, утратив свою индивидуальность, он может остаться идеальным актером, не

ограничивая себя моральными обязательствами. Поскольку преступление приобретает эстетический статус, оно не может подлежать ни юридической, ни морально-этической оценке, что является преимуществом игры, находящейся вне морально-этических норм, которые ограничивали бы свободу игрока в области творчества.

А «стоящим по ту сторону серьезного» [Хейзинга 1997: 121], реального и морального становится писатель, творец своих игровых систем. Утвержденный В. В. Набоковым творческий принцип: «вымысел искусства правдивее жизненной правды» [Набоков 1990. Т. 3, 407] будет для писателя сопроводительным ориентиром, но в то же время и узким местом его творческого мировоззрения, реализовавшего в образе Германа бесчеловечные постулаты ницшеанской этики о вседозволенности эстетического человека, который «предпочтет скорее хотеть Ничто, чем ничего не хотеть...» [Ницше 2007а: 434].

4.3. «Камера обскура»: киносценарий в интермедиаальном гиперпространстве литературной игры

Роман «Камера обскура» (1932) можно назвать единственным и уникальным произведением писателя, полиглотичной моделью метаромана, синкретически сочетающего литературу и кино. Известно, что В. В. Набоков был увлечен кинематографом и воспринимал его как авангардную антитезу классике и в то же время диковинное изобретение, предназначенное для развлечения публики. На заре своего становления искусство кино еще не имело ни истории, ни серьезной направленности, что открывало большие возможности для творчества в этой области. В. В. Набоков предвидел огромный художественный потенциал нового искусства, позволяющего взаимодействовать зрелищности и интеллектуальности.

Не случайно роман называют сценарием возможного фильма, но на самом деле это интермедиаальный деконструированный метатекст, предназначенный для выполнения «настоящей магической операции», коммуникативной задачи взаимодействия автора и читателя/зрителя посредством вовлечения в особый

визуально-литературный мир, украшенный узорами оригинальных сюжетных линий и языковых приемов. Кино как интермедиальное искусство открыло неограниченные возможности для творческой свободы художника, позволив ему участвовать в игре различных видов искусства. Для писателя важно, что «реальное больше не является тем, чем оно было» [Бодрийяр 2013: 23], а трансформируется в фантазм симулякра, подражая иллюзиям кинематографа.

Изначально роман назывался «Райская птица», но очень скоро автор взглянул на роман как бы со стороны и пересмотрел свое отношение к нему, во многом под влиянием собственной критики стихов брата Кирилла, опубликованных в «Воле России». Вот выдержка из литературного обзора В. В. Набокова, повлиявшего на серьезную переделку произведения: «Почему “воет зверь”, а потом оказывается “птицей”? – какой птицей?.. что за наивная антитеза, – там звезды, тут фабрики, там розы, тут электричество – чем фабрика хуже роз, спрашивается?» [цит. по Бойд 2010: 423]. Впоследствии В. В. Набоков радикально переработал роман, который был опубликован под названием «Камера-обскура» и не имел ничего общего с двумя дошедшими до нас страницами «Райской птицы», «кроме темы обманутого слепца» [там же: 424].

В эмигрантской критике сразу наметился игровой подход к произведению: по словам Г. В. Адамовича, «”Camera obscura” – забава мастера, отдых, игра. Игра увлекательная...» [Адамович 2000б: 101]. Для тех, кто хочет найти в романе значительное содержание и настоящее искусство, считает Г. В. Адамович, а не просто «неожиданную смену фактов..., лучше “Камеру обскура” вовсе не раскрывать» [там же: 101]. Киномания В. В. Набокова вызвала недоумение у В. Ходасевича, считавшего кино «лжеискусством» по отношению к литературе, заявив о своем неприятии подобных экспериментов: «Написать роман в совершенном синемаграфическом стиле – значит не написать романа вовсе. Что же руководило им? Неужели всего лишь желание предложить читателю побывать в синемаграфе, не выходя из комнаты?» [Ходасевич 2000б: 108]. В отличие от В. В. Набокова, который овладел визуальными иллюзиями кино как игровыми

эффектами в литературе, В. Ф. Ходасевич не мог принять «пропитанности жизни синематографом» [там же: 109].

Невероятность происходящего раскрывает фантастическая игра, которая вводит читателя в пространство призрачного зазеркалья мира кино, которое выполняет функцию выпуклого зеркала, отображающего изогнутый мир наизнанку. Виртуальная кинореальность заменяет подлинную, опровергая традиционную систему представлений о человеке и жизни. Впоследствии Ж. Бодрийяр назовет средства масс-медиа, к которым относится и кино, «видом генетического кода, который задает превращение реального в гиперреальное» [Бодрийяр 2013: 56], способом манипуляции сознанием и симуляцией искусства. Ж. Бодрийяр будет понимать СМИ как результат запрограммированного ДНК, «при котором исчезают противоположные полюса детерминации» и начинается симуляция» [там же: 56].

Используя принцип кинематографа, В. В. Набоков создает текст-сценарий, состоящий из интертекстуальных аллюзий, которые превращают произведение в структуру ризомы, включающую множество культурных кодов, в том числе аллюзии на У. Шекспира, М. Пруста, О. Уайльда, А. Рембо, Л. Н. Толстого и др. Каждый читатель/зритель волен интерпретировать интертекстуальные ответвления сюжетов и образов в своих фантазиях, формируя в своем воображении своего рода кинематографическую ленту, которая отображает вымышленное как реальное. Будучи развлекательным зрелищем, кинематограф растворял в себе серьезность и философское мышление, требующее смыслов, выводя на поверхность «смутные образы, еще не закрепленные в воображении, не обладающие никакой ценностью» [Делез 2004: 14].

Фантастическое больше не отделено от реально существующего, потому что благодаря кинематографу становится возможным иметь дело не с реальностью, а с ее художественной симуляцией, в которой главным действием является актерская игра. В «Камере обскуре» В. В. Набоков исходил из эстетических потребностей не столько читателя, сколько кинопублики. Он имитирует сюжеты авантюрных мелодрам 1920-х годов, демонстрируя стремление к эпатажу,

неиссякаемой иронии, стирая границы между возвышенным и низменным, притворством и подлинностью. Роман следует воспринимать как кинематографический эксперимент автора, он построен по правилам массового кинематографа 20-30-х годов XX века.

Тема кинематографа появляется у В. В. Набоков в стихотворении «Кинематограф» (1928), в котором был заложен замысел будущего романа: «Но ничего там жизнью не трепещет: // пылливый гость не может угадать // связь между вещью и владельцем вещи, // житейского особую печать [Набоков 1999в: 210]. Кинематографическая виртуальность В. В. Набокова является антиподом реального, вытесняя жизненное за рамки рационального восприятия и опыта, перемещаясь в область эстетического удовольствия. Известно, что сам В. В. Набоков пробовал свои творческие силы в кино и писал сценарии.

Кинематограф постепенно подчинял себе жизнь, по словам Ю. М. Лотмана, через кино игра «выступает по сравнению с искусством как бессодержательная», что и видно в романе. Писатель воспроизводит через киноприемы «зримые элементы языка», то есть «фиксирует в первую очередь поступки, события, жесты» [Лотман 1992: 40], создавая искусственный метаязык кино (сценарий), служащий автору для пересоздания действительности средствами «двуязычного феномена (движущаяся фотография+письменный словесный текст=немое кино)» кинематографа [там же].

Следует вспомнить, что собой представляет камера обскура. Согласно определению, камера обскура в переводе с латыни означает темная комната (*camera obscūra*) – простейший вид оптического устройства для получения изображения каких-либо объектов. Существует в виде светонепроницаемого ящика с отверстием в одной из стенок и экраном (матовым стеклом или тонкой белой бумагой) на противоположной стенке. Примечательно также, что камера обскура не дает четкого изображения. Согласно принципу ее работы, до определенного предела резкость изображения может быть повышена путем уменьшения диаметра отверстия, но при слишком сильном уменьшении

начинают сказываться эффекты отклонения от законов оптики и изображение становится ещё более расплывчатым, усиливая условность повествования.

Для В. В. Набокова его самосознание, по словам А. Аппеля, и существует как «настоящий оптический прибор» [Аппель 2000: 428], прообраз камеры обскура. Взгляд писателя раздваивается, фиксируя образ иной, иллюзорной реальности, которую теперь можно не только представить, но и увидеть ее фантастические воплощения в визуальных образах. Камера обскура также несет в себе мифологическую символику кривого зеркала, не дающего четкого изображения, но сигнализирующего о наличии иного, искаженного и «окарикатуренного» зазеркального мира, в котором происходит удвоение реальности и человека, где двойник – «отстраненное отражение персонажа» [Лотман 1992: 157] со сдвигами в сторону асимметрии. На примере героев романа мы можем наблюдать различные зеркальные «сдвиги», демонстрирующие двойственность их поведения.

С помощью системы оптических зеркал, искажающих прямое изображение, В. В. Набоков создает мифологическую перевернутую гиперреальность, маркируемую кинофильмом. 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. Зеркало В. В. Набокова отражает похожий, но несуществующий в реальности объект, являющийся содержанием фантастического неомифа автора. Но если раньше источником мифа была реальность, объясняемая иррациональными категориями, то в постмодернистской трансляции, по наблюдениям Ж. Бодрийяра, «миф, изгнанный из реального жестокостью истории, находит прибежище в кино» [Бодрийяр 2013: 69], которое также является вариантом эстетической симуляции и не предназначено для того, чтобы дать истинную картину мира.

Пространство кинотеатра «Аргус», название которого является аллюзией на мифическое многоглазое чудовище, превращается в зазеркалье всевидящей камеры обскуры, под властью которой оказывается Кречмар. Используя принцип работы камеры обскуры, В. В. Набоков модернизирует творческий взгляд по типу

«киноглаза», более совершенного, чем человеческий глаз. На заре становления кинематографа прием киноглаза был использован режиссером Дзигой Вертовым в 1922 году для более объективной фиксации фактов действительности с разных ракурсов. Д. Вертов считал кино «искусством вымысла движений вещей в пространстве» [Вертов 1966], которое отвечает творческим притязаниям художника о воплощении творческой мечты.

В. В. Набоков использует техническую 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» [Делез 2004: 138], скомпилированных с помощью монтажа, конструирования модели текста, являющегося игровым сценарием, «киноглазом» автора. Кинематограф позволил расширить визуальное восприятие произведения искусства, взглянуть с помощью киноглаза по ту сторону реальности, воплотив, по словам В. Э. Мейерхольда, «мечту людей, стремившихся к фотографированию жизни, яркий пример увлечения квазиестественностью» [Мейерхольд 1986: 165].

По замечанию критики, В. В. Набоков «литературно воплотил киноприемы, придав тексту изобразительные и смысловые признаки фильма» [Букс 1998], на что указывает в своем исследовании Н. Букс. Произведение построено по принципу раскадровки и состоит из отдельных постановочных сцен-эпизодов. Не случайно в этот период голливудский режиссер Льюис Майлстоун заинтересовался творчеством В. В. Набокова и предложил писателю литературно переработать сценарий «Любовь карлика». Среди других сюжетных прототипов романа исследователи также включают фильмы американского режиссера Э. фон Штрогейма «Слепые мужья» (1919) и «Глупые жены» (1921).

Известно, что придирчивого В. В. Набокова не удовлетворил перевод Уинфреда Роя, и он написал англоязычную версию романа с изменениями, назвав ее “Laughter in the Dark” («Смех в темноте»), вышедшую в 1938 году в американском издательстве New Directions. В 1960 году была опубликована повторно переработанная редакция романа под тем же названием, которая

впоследствии легла в основу русскоязычной реконструкции, выполненной А. М. Люксембургом. По замечанию А. М. Люксембурга, «внесенные изменения имели концептуальный характер, и вторая версия радикально отличается от первой» [Люксембург 1997б: 653], в частности, усилением игрового эффекта, представляющего действие как «спектакль в спектакле». Более того, оба романа являются произведениями-близнецами, отражаясь друг в друге, как в кривых зеркалах.

При всех их различиях эстетический эффект этих произведений был схожим – «увлечение внешней стороной фабулы..., поверхностный блеск за счет иных качеств...», – говорил Г. В. Адамович о «Камере обскуре» [Адамович 2000б: 100]. «Смех в темноте» также был популярен у массового американского читателя, но в критике не заслужил одобрения. Даже у почитателей В. В. Набокова роман вызвал негативную оценку, например, «обожатель» набоковского творчества Эндрю Бёрджес назвал «Камеру обскуру» «грязной историей». В духе пристрастия к массовому искусству западная критика назвала “Laughter in the Dark” «первоклассным триллером с искусно приготовленной приправой психологии и аурой, совмещающей чеховскую вялость с испорченностью сюрреалистов» [Fadiman 1938: 92]. Впоследствии и сам писатель в интервью А. Аппелю отрицательно отозвался об этом романе: «Это мой худший роман... Персонажи – безнадежные клише» [Набоков 1997а. Т. 3, 262].

Понятия кинематографического плана и художественного текста совпадают, когда текст совпадает со сценарием, создается эффект кино в литературе. С точки зрения построения произведения, по словам Ю. М. Лотмана, «структура киноповествования очень интересна именно тем, что обнажает механику всякого повествования» [Лотман 1992: 249]. Роман отформатирован по принципу монтажа фильма, регулируя угол обзора объективом кинокамеры, которая фиксирует различные сцены в соответствии с принципом цитатно-мозаичной фрагментарности, что переводит произведение в постмодернистское измерение текста-коллажа, наполненного аллюзиями, цитатами, доводящими смыслы до абсурда.

Интермедиальность, как и интертекстуальность, сдвигает границы эстетического восприятия, деконструируя текст путем умножения значений и образов, сводящих повествование к свободной игре означающих, все теряет свою идентичность. В данном случае, по словам А. М. Люксембурга, «произведения искусства – и кинофильмы, и полотна художников оказываются способными гораздо точнее выразить реальную действительность, чем прямое ее отображение» [Люксембург 1997б: 655]. Особенностью игрового направления романа является его ярко выраженная пародийность, достигающая уровня карикатуры в изображении персонажей и всего театрального гиперпространства. «Пародийный привкус» чувствуется и в романе «Камера обскура». Пародия содержит возможность отобразить перевернутый карнавализованный мир, отраженный в кривом зеркале фантазий автора. Игровая онтология выводит роман из сферы конфликта; проблемы и идейность, как и в других произведениях писателя, не являются главными, поскольку решаются чисто эстетические задачи. Действие романа стремится максимально приблизиться к функциям развлекательного игрового процесса, «все это “ну просто, чтоб весело”» было [Ортега-и-Гассет 2005: 26], и достигало своей высшей цели в получении «удовольствия от текста», как от просмотра кинофильма.

В пределах фильмового пространства доминирует человек играющий (*Homo ludens*), актер, а «кинозвезда сильнее амплуа – она “съедает” и жанр, и сюжет» [Генис 1997: 208], подчиняющий себе зрителя. Таким образом, конфликт здесь как таковой устранен самой игровой спецификой, уводящей произведение в сферу свободной фантазии автора и бесконечного лабиринтного движения сюжета, по словам Г. Адамовича, роман «исчерпывается течением фабулы и лишен замысла..., в нем нет темы, есть только сценарий» [Адамович 2000б: 103].

Читатель, как ему кажется, оказывается в реальном, но на самом деле мифическом Берлине, «украшенном по углам улиц ресторанами, кафе и кинематографами, переплетенном сетью телефонов, неперемных участников всех событий» [Осоргин 2000: 104]. Действующие персонажи романа-фильма играют роли, предназначенные для них в соответствии с романом-сценарием,

будучи формально включенными в сюжет пошлых романов и мелодрам на тему любовного треугольника: берлинский искусствовед Кречмар, карикатурист Горн и несостоявшаяся актриса Магда.

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. Именно так обозначен принцип стирания границ между реальностью и иллюзией кино. «Желтоволосая женщина», изображенная на афише [Набоков 2015: 16], которую спасает пожарный, одновременно проецируется на Магду, брошенную своим любовником, которая представляет себя актрисой и решила, как в фильмах, эффектно «одним прыжком с собой покончить» [там же: 30]. Пародийной аллюзией на человека становится появляющаяся в начале романа морская свинка Чипи, лабораторное животное и одновременно персонаж юмористических комиксов карикатуриста Горна, предваряющих по иронии судьбы банальный сюжет о любовном треугольнике. Принижая героев романа до статуса животных, В. В. Набоков лишает их человеческого содержания, демонстрируя разрушение личного «Я», которое оказывается близким ницшеанской концепции человека как дрессированного животного, из которого можно сотворить «суверенного индивида» с «собственным мериллом ценности» [Ницше 2007а: 329].

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. Горн – олицетворение зарождающегося кинематографа, тот самый ироничный, как заметит В. Ф. Ходасевич, «экранный бес, превращающий на экране мир Божий в пародию и карикатуру» [Ходасевич 2000в: 110]. Своим искусством пародии он преодолевает оппозиционные категории животного и человеческого, чтобы высмеять человека и сделать произведение комичным, что будет особенно

характерно для стратегии постмодерна, когда в пародийном смехе «соединяются радость, триумф и траур, фантазматическое всевластие и цинизм, сарказм, садизм» [Маньковская 1994: 44].

Горн выполняет двойную функцию. Он является антиподом и в то же время прототипом маски автора, его появление становится знаком судьбы для остальных персонажей. В то же время он моделирует игровую концепцию произведения, заключая ее в рамки пародии и показывая примат творчества, пусть и карикатурного, над жизнью. Позиция Горна сближается с ницшеанской этикой нигилизма, «где все принципы прямо могут быть отнесены к актерству» [Ницше 2007в: 591] и «все лишено смысла» [там же: 593], так как явления жизни становятся всего лишь разыгрыванием подлинности и сводятся к тезису «нет цели» [там же: 592]. Горн – показательный тип псевдохудожника карикатурно-фельетонной эпохи, которую Г. Гессе в романе «Игра в бисер» охарактеризовал как «конец искусства», «полную деморализацию духа, инфляцию понятий» [Гессе 2004а: 34], что отвечало духу синематографа, искажающего реальный образ в его комическо-фантастическом воплощении. В.В. Набоков выше этического ставит в Горне творческое начало, что является для него оправданием, так как статус художника для писателя всегда был выше статуса моралиста.

Горн не приемлет фактов в искусстве, утверждая принципы иррационализма и творческих ассоциаций, приводя в пример два варианта описания Индии – реалистический, и тогда «никакой Индии я перед собой не вижу...» [Набоков 2015: 98], и выстроенный на художественных ассоциациях, раскрывающих возможности поэтического воображения. Карикатурно-пародийной позиции Горна противостоит принцип реалистического искусства Брюка, который считал, что в литературном описании все должно быть достоверным и отражать правду жизни, «чтобы всякий читатель понял» [там же: 99], о чем он читает.

Единственный способ существования для набоковского художника – это насмешка, пародия и, как следствие, потеря целостности личности и отсутствие инстинкта жизни в искусстве. Стремясь преодолеть страх смерти, Горн иронизирует над священными категориями жизни-смерти, превращая их в

предмет актерского мастерства и черного юмора: «... Изюминка, пуанта жизни заключается иногда именно в смерти» [там же: 134]. Противопоставив себя реальности с иронично-пародийным отношением к ней, Горн, казалось, находился по другую сторону зеркального объектива, он создает новую версию перевернутой, отраженной реальности, делая ее предметом комической игры, веселого мюзик-холла, который отвергает серьезность и мораль как неуместные для развлекательных целей искусства, как говорится в романе, у него была «тяга к разыгрыванию ближних – непреодолимая» [там же: 134]. Все, что относится к подлинному содержанию человеческой жизни (любовь, страдания, дружба, смерть и т.п.), в его карикатурном псевдотворчестве деканонизируется и становится предметом осмеяния в низком жанре, разыгрывается как представление, становясь предметом массового потребления.

По-настоящему Горн верил только в имагинативное подсознание, создающее фантастические иллюзии искусства как оригинальный фокус художника, его «очаровательное шарлатанство» [там же: 134]. Горн и сравнивается автором с шутом-джокером, карточной фигурой, в мечтаниях видящего себя «тузом пик» [там же: 105]. В соответствии с эстетикой театра жестокости, где человек становится не просто актером, но и объектом художественно оправданного насилия, страдания Кречмара доставляют карикатуристу Горну эстетическое удовольствие и становятся предметом игрового представления, демонстрирующего жестокость как развлечение. Не случайно Горн основывал свои забавные карикатуры «на этой тонкой жестокости» [там же: 135], одним из эффектов которой является восприятие человека как атрибута жестокой игры, дающей ему вдохновение. Контраст между жестокостью и гуманизмом становится для него «сущностью карикатуры» [там же: 107], функция которой состоит в том, чтобы избавить произведение искусства от человеческого элемента.

Однако Горн также не поднимается до высшей степени создателя игрового искусства и не становится *Magister Ludi*. Он занимает подчиненное положение по отношению к творцу в жанре карикатуры, *homo ludens*, стоящему ниже Директора

мюзик-холла, прототипа автора. Но он же предстает как неуловимый для восприятия многоликий Приап со сменяющимися масками-ролями, цирковой фокусник-жонглер, «двойственный, тройственный, отражающийся в самом себе» [там же: 135]. Горн существует для всех и в то же время он неуловим, как призрак непостижимого искусства. Это образ художника-лицедея современного модернистского искусства, симбиозно соединяющего в себе священного жреца и клоуна, уравнивающий в правах массовое и элитарное искусство. Но в своей эстетической позиции В. В. Набоков придерживался принципа Х. Ортеги-и-Гассета о чистом искусстве «для «художников, а не для масс», «новое искусство – это чисто художественное искусство» [Ортега-и-Гассет 2005: 225].

Настоящий мастер игры, сам автор, создатель зрелищного театра жестокости и удовольствия одновременно, возвышается над всеми героями. В таком нигилистическом театре жестокости, который приобретает особый статус инновационного искусства в модернизме, человек получает возможность избавиться от реальности, погрузившись в инстинкт игры, чтобы раскрыть свою творческую «самость». Предметом пародии в романе также становятся творческие манеры современных писателей-модернистов, например, хорошо известный и часто используемый принцип ассоциаций М. Пруста, построенный на подсознательной памяти вещей и людей, которые подсознательно мотивировали создание художественного образа. В. В. Набоков пародирует Пруста, но в то же время использует его манеру изложения. Освобожденным от эстетических условностей свободным стилем писателя-карикатуриста В. В. Набоков опровергает психологическую прозу интуитивиста Зегелькранца, последователя стилистической манеры М. Пруста. Его творческая установка обусловлена соединением ассоциативных импульсов в искусстве и устремленности к точности отображения жизни. Ирония В. В. Набокова распространяется на образное подсознание некоего Германа из романа Зегелькранца, который пытается заглушить зубную боль, представив ее как художественное событие.

Увидев в рекламе слово «левиафан», герой Зегелькранца ассоциирует его со строкой из «Пьяного корабля» Рембо, но его творческое подсознание, смонтированное, как у М. Пруста, из фрагментов, напоминающих кадры кинофильма, не могут заглушить физическую зубную боль, опровергающую прустовский механизм искусства как инстинктивного сознания: «зубная боль неотлучно присутствует, являясь оболочкой всякой мысли» [Набоков 2015: 160]. Отделив свое творческое подсознание от объекта боли, герой Зегелькранца в то же время не смог избавиться от физических страданий, что усиливает комичность художественных ассоциаций, представленных как игра с приемами стиля М. Пруста: «боль торжественно и глухо продолжалась» [там же: 160].

В. В. Набоков следует своим творческим установкам, которые отмечают его индивидуальный стиль, полагая, что то, что написано с натуры, не может быть принято как произведение искусства, но становится показателем фальши в литературе, когда «подлая правда приправлена ухищрениями витиеватого слога» [там же: 190], лишено авторской индивидуальности. На примере беллетристики Зегелькранца В. В. Набоков высмеивает прустовские «лабиринты сложной психологии» [там же: 99] и его манеру писательства, тот самый неповторимый стиль, которым восхищался сам автор, относя произведения М. Пруста к «величайшим шедеврам двадцатого века» [Набоков 1997а. Т.3, 558].

Вступая в антагонизм с традицией, В. В. Набоков-модернист противоречил самому себе, загоняя свой индивидуализм, по замечанию А. В. Леденева, «в своеобразную “методологическую” ловушку: с одной стороны, высшими ценностями для него были новизна, оригинальность и индивидуальный талант, с другой – он неизбежно ощущал зависимость от “традиций”, “линий” и “школ”, через которые свою идентичность осмыслял» [Леденев, Нижник 2015: 37].

Вставной роман Зегелькранца внешне не связан с сюжетом, но он взаимодействует с основным повествованием, создавая структуру «текст в тексте», децентрируя произведение, что придало всему роману дополнительную смысловую нагрузку, породив игру ассоциаций и расширив творческое пространство, сделав его более динамичным. Именно из романа писателя-

беллетриста Кречмар узнает об отношениях между Магдой и Горном. Слушая отрывок из нового романа Зегелькранца, Кречмар начинает понимать происходящие события и узнает о предательстве Магды.

В эстетическом направлении правда жизни опровергает искусство и мстит художнику, который стремится запечатлеть эту правду в ее реальных фактах и образах, понятных рациональному сознанию. Наполняя произведение дополнительным смысловым кодом, вставной роман Зегелькранца создает второй, подтекстовый план повествования, «рассказ о рассказе», апеллирующий к фактам. Эстетическая условность жизни Кречмара, уподобленная кинодраме, сталкивается с реальным поведением Магды и Горна, обеспечив дальнейшее моделирование игровой ситуации в ироническом контексте.

В романе Зегелькранца Магда и Горн показаны в традициях бульварных романов как влюбленная пара молодоженов или беглецов-любовников, но и под пером чувствительного к деталям жизни беллетриста, подражающего «ощущениям» Пруста, они сохраняют свою двойственность и принадлежность к игровому миру массовых представлений, в них было «что-то от мюзик-холла или бара», не случайно Магда напоминает еще и «танцовщицу.., красивую и вульгарную девчонку» [Набоков 2015: 162].

Невольное вмешательство Зегелькранца своим правдивым «художественным доносом» превращает действительность в пародийную симуляцию, достойную насмешки. Зегелькранц устраняет грань условности и подлинности, допуская вторжение реальных событий в мир театрализованной игры, разрушая их правдой жизни. В случайной оговорке Магды Зегелькранц аллюзивно проецируется на персонаж шекспировской трагедии «Гамлет» Розенкранца (не случайно их имена созвучны), который своей прямоотой нарушает планы принца, так как не знал правил его игры. В отличие от верноподданнических действий Розенкранца, приведших к трагедии, Зегелькранц выступает ироническим двойником-антиподом шекспировского героя, его действия доносчика правды жизни комичны и нелепы, поэтому он не может быть представителем очищенного от действительности искусства.

Игровое поведение сопровождает образ Магды, подчеркивая ее искусственность, безжизненность. Магду следует рассматривать только как эстетический персонаж, пародию на роковую соблазнительницу из бульварных романов и немых фильмов, интермедиально спроецированную на живописный образ импрессионистов, не случайно она появляется как проекция картины Э. Мане «Олимпия»: «голая стройная девочка с ожерельем на шее и с темной прядью вдоль склоненного лица» [там же: 45]. С Кречмаром ее объединяет личностная неполноценность и автоматизм, включающий ее в систему вещного мира, как и Марту из романа «Король, дама, валет». Здесь также происходит опредмечивание человека, утрачивается «связь между вещью и владельцем вещи» [там же: 210].

Но будучи примитивной куклой, она обладает сознанием и эмоциями, которые не выходят за рамки инстинктов потребления, обладания дорогими вещами и получения чувственных удовольствий. Несмотря на ее духовные ограничения, у нее есть тяга к актерству, проявляющаяся в ней как вторая натура. Но В. В. Набоков не позволяет своей марионетке развиваться как талантливой актрисе, поскольку она не более чем атрибут массовой культуры. Ее актерское существование противоречит требованиям таланта, отсюда ее неспособность играть роли в фильмах. Бездарно играя роль в фильме «Азра», Магда нарушает квинтэссенцию игрового поведения, стремясь достоверно передать характер героини. Но будучи сама антиподом реального, она не в состоянии сыграть действительные чувства, становясь пародийным перепевом героини О. Уайльда Сибиллы из «Портрета Дориана Грея», для которой оказалось невозможным притворяться в игре ради настоящих чувств. В Магде же ее внутреннее и внешнее актерство не противоречат друг другу, что в совокупности выявляет ее обезличенность и абсолютность игрового содержания, для нее лицедействовать означает жить. Нарочитая театральность Магды и ее желание походить на драматических героинь сказывается в пародийной аллюзии на шекспировские образы из трагедии «Отелло», когда в гротескной форме интерпретируется идея супружеской измены в словах Магды. Не случайно Магду поддерживает такая же

бездарная, но известная актриса Дорианна Каренина (в ее имени – игра слов на основе искажения литературных имен – Дориана Грея и Анны Карениной), изображенная Горном с ее любимой игрушкой «Чипи в руках» [там же: 93] и фактически приравненная к «дрессированному животному». Удваиваясь сама с собой, Магда сохраняет свою органичность в статусе игрового персонажа, куклы, она «играет актера» становясь пародийным «изображением изображения» [Лотман 1992: 380].

Пытаясь подражать голливудским дивам типа Греты Гарбо, Коринны Гриффит, Джоан Кроуфорд и т. п., Магда не дотягивает до подлинного искусства и оказывается способной лишь на роль содержанки. Ее потребности далеки от искусства, например, ее «занимало главным образом, сколько стоит картина» [Набоков 2015: 70], поэтому она не выходит за рамки интереса к материальным ценностям. Магда такая же пародия на подлинный талант, как и кинофильм на истинное искусство, поэтому во время съемок фильма она показывает полную бездарность, пародийно проецируясь на танцующую морскую свинку, «изображая русский балет» [там же: 18]. Она годится лишь на роль бессловесной статистки-пешки, но в то же время в ней нашел свое воплощение нарождающийся современный тип бездуховного буржуа-потребителя, чья обесчеловеченность ассоциируется с действиями автомата. Находясь с Горном в одной плоскости бездуховности, Магда воспринимает жизнь как поле для развлекательных игр.

Ее абсурдные игры, как и тяга Горна к циничному «разыгрыванию ближних», карнавально переворачивают и разрушают оппозиционные понятия жизнь-смерть, когда она ради смеха «заказывала для кого-то гроб» [там же: 124]. Всем своим существованием Магда и Горн опрокидывают смысл бытия и существования человека, они маркируют реальность знаками смерти, подчеркивая ее неразрывную роковую связь с обыденной жизнью. Перейдя в статус игрового механизма, безжизненной куклы, Магда представляет собой симуляцию, подобие человека, утратившего свое живое содержание. Она вытесняет своей механической мертвенностью все живое, включая Кречмара, в попытке защитить

свой предметно-кукольный материальный мир, являясь его неотъемлемой частью. Кречмар также увлечен кинематографом, видя в нем творческий потенциал внежизненной реальности, где он может, подобно своей любовнице, освободиться в дионисийском экстазе и подавить в себе все человеческое. Как и Магда, Кречмар заменяет подлинное искусство игровой версией кино, становясь его замаскированным выражением. Утратив свое личностное содержание, Кречмар становится зависимым от своих животных инстинктов, воспринимаемых им с эстетической стороны, его нравственная человеческая сущность устраняется, заменяясь симбиозом биологического и творческого начал.

В этом случае условное (игровое) доминирует над практическим (реальным), доводя оригинал человека до уровня симуляции (карикатуры), а реальность – до уровня гиперреальности (декорации фильма), раскрывая эстетический фактор игрового процесса, подавляя восприятие жизни как полноценного существования. 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, побудив его привыкать к ложным представлениям и образам. Кречмар не увидел художественной симуляции в кинематографе, воспринимая его наравне с высоким искусством и считая аналогом живописи, что было характерно для эпохи модернизма. Вообразив себя художником, он мечтает с помощью кинематографа «создать... фильму исключительно в рембрандтовских или гойевских тонах» [там же: 16]. Реальности-антиподы не соединяются в симбиозе творческого пространства, наоборот, симулятивность кинематографа вытесняет все, что может быть причастно к жизни. Фантазиями художника создается собственная реальность, предназначенная для игровых манипуляций.

Кречмар смотрит на Магду сквозь искривленные зеркала камеры обскуры, которая не дает четкого и прямого отображения, поэтому его эстетический идеал кажется ему хотя и смутным, но правдоподобным: «пока он за ней шел, смутно различал ее фигуру, походку, чуял шелестящий ветерок» [там же: 16]. В итоге в

Магде Кречмар увидел искаженное отражение собственного «Я», своего подпольного Другого, они являются прототипами друг друга, поэтому схожи своей распушенностью и бездуховностью, которая раскрепощает их природное естество. С точки зрения морали у них, как говорится в аристотелевской «Этике», «разум соглашается с дурными поступками» [Аристотель 2004: 336]. Именно моральная распушенность как составляющая карнавальной этики вседозволенности не позволяет Кречмару обрести нравственное состояние, поэтому он не выходит за пределы кьеркегоровского типа эстетического человека, собственного маскарада и поработивших его страстей.

Существо Кречмара распадается на эстетическую часть, совпадающую с иллюзиями кинематографа, и вторую, еще сохранившуюся духовную составляющую его личности, понимающую «гнусность» совершаемых им действий [Набоков 2015: 131], что давало ему возможность вернуться к прежней, духовно содержательной жизни и семье. Но стихия безумных страстных игр подавляет в нем человечность и побуждает поддаться иррационально-инстинктивной, эстетизированной сфере бытия, где он, как ему кажется, свободен в проявлении своих творческих фантазий. 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: «Горн был тенью Кречмара» [там же: 153].

При первой встрече с Горном Кречмар увидел в нем своего зеркального двойника, обнажающего его внутреннее творческое подсознание, отсюда и восхищение эпатажным карикатуристом, его искусственно кукольной внешностью, напоминающей актерскую маску: «это чернобровое, белое, как рисовая пудра, лицо, впалые щеки, воспаленные губы, копна мягких черных волос – урод уродом, сложенный, впрочем, великолепно и одетый с небрежной американской нарядностью» [там же: 108]. В представлении автора Кречмар, как и Магда, не может считаться творческой личностью, поскольку, будучи еще зрячим, он не сумел выработать в себе художественный дар и обрести свой

самодостаточный внутренний творческий мир. Став ремесленником от искусства, он «ничем не отличаясь от тех узких специалистов, которых некогда так презирал» [там же: 193].

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. Они возрождаются именно как игровые функции-марионетки, подчиняющиеся воле автора, реализующие физиологические желания, испытывая воображаемые страдания и выдавая их за подлинные, найдя определенное равновесие между «Оно» и «Я», но при условии, что они находятся по другую сторону жизни – в игре. Последующие трагические события, связанные с предательством Магды, автомобильная авария, в которой Кречмар теряет зрение, приобретают характер фарса, похожего на дионисийскую оргию. Потеряв зрение, Кречмар живет во лжи, в мире иллюзий, что делает его счастливым. Правда оказывается убийственной, поэтому смерть становится единственным истинным событием в жизни героя.

Любовная страсть Кречмара не выходит за пределы физиологии, но с творческим началом, как говорит автор, «специальностью Кречмара было в конце концов живописное любострастие» [там же: 193], схожее с брачными играми животных. Игровые фантазии разрушаются, столкнувшись с уродливой реальностью. Порабощенный своими иллюзиями, Кречмар оказывается не в идеальном мире, который он себе представляет, а в театре жестокости, в котором исчезает само понятие человека, ставя под угрозу сам принцип бытия. Реальность и театральность меняются местами, и идеал превращается в свою противоположность, когда становится ясно, что Горн трансформируется в балаганного Петрушку. Человеческая сущность в нем извращена стихией лицедейства, освобождающей от причастности к реальности действием карнавального персонажа комедии масок, он «деревянно раскидывал руки и кланялся, как Петрушка» [там же: 187].

Будучи обезличенными игровыми персонажами, Горн и Магда высвобождают свои псевдотворческие инстинкты, сбрасывая маски, раскрывая темную сущность страстного подсознания. Они объединяют творческое бессознательное как высшее проявление своей актерской самости и человеческое бессознательное, что делало их независимым от всего мирского, возвышало над всем, что связывало бы их с земным. Чувствуя свое сходство с ницшеанским дионисийским богом, свободным в своих безумных животных играх, Горн издевается над Кречмаром, не считая это аморальным, поскольку игра подавляет духовность, ответственность, представляя все события как комические действия, предназначенные для удовольствия. Писатель деканонизирует и размывает ценностные центры, выдвигая вперед только художественные принципы, что делает мотив борьбы Кречмара со своими страстями ложным и неправдоподобным в силу его пародийно-иронического содержания.

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.

Предметом пародии в романе становится и артистическая среда, в которой вращаются Кречмар и Магда. Это своего рода кукольный театр марионеток, которыми руководит Директор (представитель автора), уподобленный толстовскому владельцу кукольного театра Карабасу Барабасу из «Золотого ключика», «отражающемуся в самом себе» [там же: 135]. Весь мир в

представлении В. В. Набокова – проекция его собственного нарциссического «я», по словам писателя, «публика, которую воображает художник.., это комната, полная людей, носящих его маску» [Набоков 1997а. Т. 2, 575].

Ракурс объектива камеры обскуры проецирует прием киноглаза автора как взгляд со стороны и дает зеркальное отражение тех, кто попадает в сферу этого искаженного видения. В кривом набоковском зеркале пародийно отражено кинематографическое общество – мнимые художники, актеры, музыканты, лишь симулирующие творческий процесс. Они также изображены как масочные персонажи, являясь порождением новаторского искусства кино и только напоминают живых людей, разыгрывая фальшивую комедию, больше схожую с балаганом. Среди них «меломан» доктор Ламперт, фон-Коровин (аллюзия на известного русского художника Коровина), актеры Дорианна Каренина, Штаудингер, художница Марго Денис, писатели Брюк и Зегелькранц, «полногрудая певица с абрикосовыми волосами» [Набоков 2015: 95] Ольга Вальдгейм. Но само их существование «окарикатурирует» искусство, демонстрируя его деградацию. В финале романа взгляд на реальность снова дается через камеру обскуры, переворачивая реальность и размыто отражая ее через призму искаженного зеркала как эстетическую инаковость. Стремясь показать свою человеческую, а не актерскую сущность, Кречмар хочет исправить ситуацию и стреляет в Магду. Но антилогика игры опровергает здравый смысл, и сам Кречмар погибает от выстрела своей неверной любовницы, что подтверждает абсурдность логики запланированных действий.

Таким образом, стилизованная под кинематограф жизнь заканчивается артистической смертью Кречмара, придавая произведению эстетическую завершенность и репрезентативность. Кречмар выводится за границы игры как несостоявшийся актер: «На столике, где некогда, во дни Аннелизы, белела фарфоровая балерина (перешедшая затем в другую комнату), лежит вывернутая дамская перчатка» [там же: 220]. На первом плане оказывается не он, а «фарфоровая балерина», вещественный атрибут артистического мира,

подменяющий живого человека. Происходит вытеснение реального (семья, личность) и подмена на фиктивный идеал (Магда-кукла).

Человеческое «Я» героя остается вакантным, обезличенным, наполненным механическим содержанием желаемой машины в человеческом облике. Происходит окончательное смещение сознательного «Я» в пользу бессознательного эстетического «Оно», художественным атрибутом которого является фарфоровая балерина, она же прототип свинки Чипи, изображающей «русский балет», упомянутый в начале романа как признак превосходства обезличенных «сложных обманов» и «световых балаганов» над подлинностью жизни, в которой теперь доминирует эстетизм.

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: «Около полосатого дивана стоит щегольский сундучок с цветной наклейкой: Сольфи, Отель Адриатик» [там же: 220], – таковы последние слова романа, демонстрирующие творческую позицию писателя – отображать не жизнь, а ее творческое подобие, не причастное к этой самой жизни. Становится возможным воспроизводить самые зрелищные симуляции жизни, выдавая отсутствие оригиналов человека, на месте которого сейчас стоит его игровой прототип. Но за этим желанием «превзойти само искусство» стоит демонстрация, по словам М. М. Бахтина, «игры чисто эстетическими элементами» [Бахтин 1979: 180] как оказателя торжества иллюзии в искусстве. 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.

4.4. «Приглашение на казнь»: «магический театр» как деконструкция реальности в абсурде литературной игры

В контексте набоковской литературной игры метароман «Приглашение на казнь» стал показательным образцом европейского модернизма, «синтезирующего опыт символизма и авангардизма» с дегуманистической тенденцией «погрессивного вытеснения элементов человеческого» [Ортега-и-Гассет 2005: 225], о чем свидетельствуют тематическо-фабульные уровни романа, говорящие о персонажах и ситуациях с их подчеркнутой условностью, существенно отличаясь от «узнаваемо биографического опыта» [Медарич 1997: 451] ранее созданных романов «Машенька», «Подвиг», «Дар». Рассматривая особенности поэтики романа «Приглашение на казнь» (1936), эмигрантский критик С. Осокин определяет его принадлежность к игре – «внешнюю акробатику и внутреннюю схематизацию и упрощение» [Осокин 2000: 141]. В то же время «Приглашение на казнь» – это самый «театральный» роман писателя.

Роман следует отнести к числу завершающих европейский период эмиграции творчества В. В. Набокова произведений, дающих четкое понимание того, что В. В. Набоков бесповоротно отходит от эмигрантских тем и интересов, становясь писателем европейского типа, заявляя в полемике с В. Ходасевичем, что «писатели не должны обращать внимание на проблемы эмигрантской идеологии, а работать в своем пространстве, подобно кочегарам, которые знают только свою топку, что бы там ни происходило на палубе, на море. Они должны заниматься своим бессмысленным, невинным, упоительным делом, – мимоходом оправдывающим все то, что, в сущности оправдания и не требует: странность такого бытия, неудобства, одиночество и какое-то тихое внутреннее веселье» [Бойд 2010: 477]. Идея романа зародилась у В. В. Набокова «яркой вспышкой» [там же: 478], поэтому первый вариант был написан довольно быстро, к декабрю 1934 года доработан в окончательной версии для парижского журнала русской эмиграции «Современные записки», где и был напечатан в 1935 году. Несмотря на утверждение В. В. Набокова о его аполитичности и отсутствии идей, сюжет

произведения косвенно соотносится с европейскими историческими событиями, когда наступила эпоха власти национал-социалистов и «полного торжества и всеобщего признания нацизма» [Набоков 1997: 40], влияние которого на создание романа писатель решительно отрицал. Тем не менее, в предисловии он упоминает историческую ситуацию, называя фашизм «унылым и безобразным фарсом» [там же: 40].

Известно, что сам В. В. Набоков называл «Приглашение на казнь» своим самым сказочным романом. В духе модернистского театра абсурда В. В. Набоков реконструирует реальность, выводя ее из сферы миметического познания в область карнавализации и маскарада, приближая ее к игровой форме театрального представления, подобной фарсу, актуальной для авангардного театра Серебряного века в духе «арлекинады Мейерхольда и Евреинова» [Седерович, Шварц 2006: 303]. По замечанию Н. Букс, каждая глава романа – это не только «отдельный день, но акт пьесы, который начинается освещением сцены и кончается наступлением темноты» [Букс 1998].

История создания романа переплетается с процессом работы писателя над биографической книгой «Жизнь Чернышевского», которая войдет в роман «Дар» четвертой главой, то есть, В. В. Набоков работал параллельно над двумя произведениями, объединяя их мотивом исключительной творческой личности, обособленной от окружающего враждебного мира. Авторская ирония состоит в том, что и сама эта «исключительная» личность – марионеточный персонаж, в котором уничтожено «человеческое ядро» [Ортега-и-Гассет 2005: 239], вытесненное эстетической функциональностью.

О схожести романа с игровыми видами искусств говорили многие исследователи (Б. Бойд, Б. Н. Носик, С. С. Давыдов, Дж. Коннолли, А. В. Млечко и др.), солидаризируясь в мнении, что мотив театральности, цирка преобладает и предопределяет ризоматическую структуру произведения с ее интертекстуальными разветвлениями и персонажами, аллюзивно соотносимыми с актерами-масками. А. Млечко считает, что мотив театра в «Приглашении на

казнь» выражен необыкновенно ярко» и писатель вводит «темы бутафорской реальности и соположенных с ней мотивов театра и кукол» [Млечко 2000: 91].

В. В. Набоков расширяет границы сценического пространства, соответствуя модернистской трактовке принципа театральности А. Арто, согласно которой чувство жизни заключается в игре: «Когда я живу, я не чувствую жизни. Но когда я играю, только в этом случае, я чувствую, что я существую» [Арто 2000: 51]. Абсурдность изображаемых событий должна была помочь преодолеть страх перед враждебной реальностью и пережить катарсис, который возможен только средствами искусства. В ситуации тотальной театрализации реальности важным стал не сам человек, а его игровой прототип. Эстетические установки А. Арто и В. В. Набокова близки своим отношением к человеку как объекту искусства с ярко выделенными свойствами бессознательного, которые вытесняют все комплексы морали, сознания, исторической идентичности, сохраняя лишь способность к творческому акту: «Конечная цель творческого акта – наполненная пустота, где все личностное утрачено, где все противоречия сняты» [там же: 24].

В модернистском театре жестокости «стирается имя человека» [Деррида 2000б: 293], оставляя лишь его фарсовую симуляцию. То, что у А. Арто представлено на грани игры комического и трагического, от чего «порой не очень-то засмеешься» [Арто 2000: 51], у В. В. Набокова также деформируется в комический фарс, замаскированный под трагическое представление, соответствуя амбивалентности карнавальная игры, в чем признается и сам герой во время встречи с матерью: «... не сбивайтесь на фарс. Помните, что тут драма. Смешное смешным – но все-таки не следует слишком удаляться от вокзала: драма может уйти» [Набоков 1990. Т. 4, 75].

Но если А. Арто выделяет жестокость как первородный инстинкт человека, который необходимо перевести в творческий акт и возродить в дионисийском типе драмы, чтобы произошло высвобождение страстей, то у В. В. Набокова жестокость трансформируется в фарс, комическое превосходит трагическое, «страшное становится слишком любопытно, а там, глядишь, и забавно – и, наконец, вызывает улыбку» [Ходасевич 2000: 140]. В. В. Набоков выстраивает

бессубъектную игру, устраняя личность, человек существует только в статусе актера как Другого по отношению к реальному миру: «Между персонажем, волнуемым во мне, когда, как актер, я перемещаюсь по сцене, и персонажем, являющимся мной, когда я перемещаюсь по жизни, есть, конечно, качественная разница, в пользу театральной реальности» [Арто 2000: 239].

К основным интертекстуальным источникам романа чаще всего относят творчество Ф. Кафки, чье влияние было очевидно исследователям. По словам А. М. Зверева, набоковский Цинциннат «истинно кафкианский персонаж, типичный “герой абсурдного творчества”» [Зверев 2001]. В. В. Набоков был известен своим неприятием творческих авторитетов, отвергая политический аспект произведения, так называемую «кафкианскую струю» [Набоков 1997в. Т. 1, 40], допуская лишь влияние новеллы «Превращение». Писатель неоднократно признавался, что думает образами, а не идеями, поэтому у Ф. Кафки он берет лишь внешние элементы сюжета, отвергая социально-политический аспект с целью продемонстрировать эстетический эффект, создать художественную иллюзию, за которой не просматривается политическая идеология и связь с историей. На принцип игры как структурной основы романа указывает и Г. Адамович, считавший, что для Набокова «вопросы композиции, построения фабулы, действия, развития, вся вообще область “архитектоники” имели большое значение» [Адамович 2000: 134], фиксируя приоритет эстетизма и искусственности создаваемого литературного произведения, именно «в сцеплении фактов и положений, в причудливой, и вместе с тем безошибочно – логической их игре и сказывается очевиднее всего необыкновенный дар Сирина» [там же: 134]. В духе модных футуристических представлений о будущем, как считает Г. Адамович, В. В. Набоков описывает «обезжизненную жизнь, мир, населенный “роботами”, общее уравнение индивидуальностей по среднесу образцу, отсутствие невзгод и радостей, усовершенствованный “муравейник” [Адамович 1997: 252].

Одним из первых толкователей набоковского произведения выступил В. Ходасевич, увидев в нем жанр, близкий к аллегории и фантастике, назвав его

«чистой фантастикой» и «противо-утопией: ей трудно поверить» [Ходасевич 2000: 139]. В статье «О Сирине» В. Ходасевич трактует роман с модернистской точки зрения как неклассическое произведение, «всецело построенное на игре самочинных приемов» [там же: 222]. На игровой принцип, возрождающий средневековые аллегории, ссылается и П. М. Бицилли в статье «Возрождение аллегории», увидев в казни Цинцинната ее симуляцию и профанацию: «Конец “Приглашения на казнь” вызывает недоумение в читателях: был ли, или нет, лишен жизни Цинциннат? Как будто бы нет... Не злоупотребил ли здесь Сириин своим искусством заинтриговать, подчас просто одурачить читателя?» [Бицилли 2000а: 216]. П. М. Бицилли соотносит творчество В. В. Набокова с иносказательными аллегорическими формами в духе средневековых мистерий, условие которых – «некоторая отрешенность от жизни», «при чтении Сирина то и дело вспоминаются образы, излюбленные художниками исходящего Средневековья, апокалипсические всадники, пляшущий скелет. Тон, стиль – тот же самый, сочетание смешного и ужасного, “гротеск” ...» [там же: 219].

Эстетическое самосознание В. В. Набокова, способное лишь к производству эстетически оправданных тем и образов, превращает его в фокусника-манипулятора, поэтому «созданная им «реальность» не становится для нас убедительной», он «ключа к этому миру не находит» [Бицилли 2000б: 145]. Дж. Коннолли также пояснял, что Набоков «намеревался поиграть с понятиями читателя и позабавиться над его понятливостью» [Коннолли 1997: 145].

Исследователь В. Александров объясняет роман с метафизической точки зрения, ориентируясь на изображение потусторонности, говоря, что роман «Приглашение на казнь» «наиболее близок к аллегории, чем любой из набоковских романов» [Александров 1999]. Отвергая социально-политическую подоплеку романа, В. Александров переносит поэтические задачи В. В. Набокова в сферу «взаимоотношения индивида с метафизической реальностью», делая особый упор на дуализм изображаемой В. В. Набоковым реальности, где «ясно ощущается вера в потусторонность» [там же]. В. Александров, однако, склонен

мистифицировать содержание романа в духе философского гностицизма, проецируя его на священную потусторонность.

С. С. Давыдов отнесет метаромантическую структуру «Приглашения на казнь» к типу «текста-матрешки» [Давыдов 2004], построенного на абсурдно фантастическом сюжете о казни Цинцинната, раскрывающем игровую амбивалентность ситуации (казнен – не казнен), в которой жизнь персонажа – лишь иллюзия, поэтому человеком можно свободно манипулировать, представляя его актером, куклой. Сам автор остается подлинным, создателем этого безумного мира, изолированного от повседневного существования. Но если бы у романа было серьезное содержание, то его можно было бы рассматривать с религиозно-философской точки зрения как «теологический миф», на что обращает внимание С. С. Давыдов, а именно, «на трудноуловимую метафизическую сторону “поэтического уродства-юрродства” Набокова, на это “сущее”, лежащее “за”, к которому стремятся автор и герой» [там же].

В. Ходасевич верно определил художественную задачу В. В. Набокова, сказав, что «созерцая трагичнейшие образы его романов, обретаем мы глубокое утешение в самом творческом акте, которым вызваны эти образы из небытия» [Ходасевич 2000б: 137]. Но для игровой поэтики В. В. Набокова не существует однозначной истины, истории, человека, «означающее» стирается как фактор принадлежности к реальному миру в пользу «означающего», системы эстетических знаков, стимулирующих принцип бесконечной игры. Симулякр побеждает оригинал, что приводит к неизбежной переоценке ценностей, меняющей местами живое и мертвое, как скажет кэрролловская Алиса, «ты представить себе не можешь, как неудобно играть, когда все живое» [Кэрролл 2013: 127].

Следуя одному из главных своих эстетических принципов, В. В. Набоков вступает в игру с читателем: «Лучший герой, которого создает великий художник, это его читатель», – отмечал автор [Набоков 2010: 40]. Действительно, для В. В. Набокова не важно, «отрубили ли ему голову или нет» [там же], «казнен и не не-казнен» Цинциннат [Ходасевич 2000а: 222]. Гораздо важнее для писателя не

«выйти из состояния игрища» [Набоков 1990. Т. 3, 10], заставить читателя пройти по лабиринтам смыслов и разгадать авторские шарады. Как заметил В. Ходасевич, в «Приглашении на казнь» нет реальной жизни, как нет и реальных персонажей... все прочее – только игра декораторов-эльфов, игра приемов и образов, заполняющих творческое сознание, или, лучше сказать, творческий бред Цинцинната» [Ходасевич 2000а: 222].

В соответствии с идеей романа как театрального представления, творческое пространство имеет многоплановую структуру и сформировано в виде чередующихся декораций, представляющих собой дихотомию симуляционно-фантастических миров, выступающих антиподами реальности:

– Первая смена декораций – уродливая одиночная камеры тюрьмы как гиперпространство абсурда, где может происходить даже то, чего не может быть: «... тюремщик Родион вошел и ему предложили тур вальса. Цинциннат согласился» [Набоков 1990. Т. 4, 6]. Или: «харчи смертникам полагались директорские» [там же:7] и т.п.

– 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: «нарисованные ряды» [там же: 129], «все расплзлось», «все падало» и т.п. [там же: 130].

В соответствии с модернистской игровой концепцией мира как театрализованного действия, В. В. Набоков превращает ситуацию юридического процесса в жестокий театр абсурда, о чем можно судить по авторской трактовке названия в «Предисловии к английскому переводу романа «Приглашение на

казнь»: «...я на родном языке скорее сказал бы «Приглашение на отсечение головы» (Invitation to a Dekapitation») [Набоков 1997: 40].

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 – «Сначала приговор – потом решение» [Кэрролл 2013: 189], – так и В. В. Набоков отражает имагинативную взаимосвязь между логикой и бессмыслицей, создавая ироническую инверсию, разрушающую представление читателя о реальности происходящего: «Сообразно с законом Цинциннату Ц. объявили смертный приговор шепотом. Все встали, обмениваясь улыбками» [Набоков 1990. Т. 4, 5]. В мире абсурда, где «бытие безымянное, существенность беспредметная» [там же: 5], и законы не настоящие, поэтому приговор выносится вне зависимости от виновности подсудимого. Обвинение Цинцинната в «гносеологической гнусности, столь редкой и неудобосказуемой, что приходится пользоваться обиняками» [там же: 40] означает, что в фантастической реальности логика смысла не противоречит абсурду.

По словам С. С. Давыдова, В. В. Набоков в английском переводе называет преступление Цинцинната «гностическим», что породило его философско-религиозную интерпретацию, несмотря на то, что писатель неоднократно выражал свою атеистическую позицию. Развивая гностическую тему, С. С. Давыдов придает роману религиозно-мистический смысл и устанавливает родство Цинцинната с философским «гностическим откровением о непознаваемом божестве, откровением, восстанавливающим изначальную принадлежность Цинцинната к царству Божьему» [Давыдов 2004].

Но игровая стихия романа противоречит этому утверждению критика, который сочетает серьезные рассуждения о гностической космогонии в структуре романа с признанием «безбожного мира», а также игрового характера текста и роли автора-демиурга, на ходу «перекодируя теологическую модель в поэтическую» [там же]. Таким образом, философская идея гностицизма здесь несостоятельна. В. В. Набоков не ставит перед собой цели познать причинно-

следственные и религиозные связи происходящего. В искусстве мир следует воспринимать как фантазм, а человека нельзя воспринимать без элемента безумия, творческой шизофрении, позволяющей ему играть роль сумасшедшего с точки зрения нормальных людей и осознавать себя внутри платоновским «неистовым» художником.

Игра – это всегда другая реальность, своего рода центр эстетического переживания, в котором понятия жизни и смерти размыты, соединяясь в трагикомическом представлении. Шутка в сочетании с пародией сливается с трагической маской, извращая все, что должно быть подлинным: «Узник! В этот торжественный час, когда все взоры направлены на тебя, и судьбы твои ликуют, и ты готовишься к тем произвольным телодвижениям, которые непосредственно следуют за отсечением головы, я обращаюсь к тебе с напутственным словом», – в этих словах директора тюрьмы, обращенных к Цинциннату, нонсенс побеждает здравый смысл и выдается за осмысленную речь [Набоков 1990. Т. 4, 9].

Взаимодействие игры с творческим процессом приводит к размыванию восприятия границ реальности, созданию текста без границ, а «соотношение основного и дочернего дискурсов строится не как простое включение, а скорее как сложное пересечение: при этом не всегда понятно, где кончается текст первого порядка и начинается текст второго порядка» [Руднев 2000: 64]. Таким образом, в контексте релятивизма игра 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. Как антироман по отношению к традиционному роману, он и начинается как бы с обратной стороны, «в отблеске поворачиваемого зеркала» [там же: 69]: «Итак, подбираемся к концу» [там же: 5].

С первых страниц романа персонажи действуют, как актеры театра жестокости и абсурда, эпатируя читателя эффектными кукольными образами в париках, с загримированными, «без любви выбранными лицами»: «Идеальный парик, черный, как смоль, с восковым пробором, гладко облегал череп» [там же:

7]. Абсурдность реальности также проявляется в мифических образах тюремщиков Цинцинната, стилизованных под комические персонажи-маски, скрывающие утрату подлинного лица, отсюда их ужасающее сходство – тюремщик Родион является одним целым с директором тюрьмы Родриго Ивановичем, и наоборот. Под двойной маской без лица изображены адвокат и прокурор, искаженные зеркальные отражения друг друга, «оба крашенные, и очень похожие друг на друга (закон требовал, чтобы они были единоутробными братьями, но не всегда можно было подобрать, и тогда гримировались)» [там же: 11]. Используя прием театральности, В. В. Набоков создает ситуацию отсутствия объективного бытия в духе лакановской идеи о зависимости восприятия окружающего мира от психической адекватности личности, то есть реальность – это творение собственного солиптического «Его», героя, его переживание важных событий моделирует его собственный творческий мир, находящийся за пределами материального существования, как в зеркальном отражении, что позволяет говорить об игровом видении реальности, дающем герою возможность спрятаться за театральными декорациями от жизни.

Следуя принципу деконструкции, В. В. Набоков играет с чужим словом, уникальным образом объединяя скрытые от внешнего прочтения аллюзии, интертексты, символы в мозаичный узор, структурируя тот мифический мир гиперреальности, в котором разыгрывается мистический спектакль в духе «театра жестокости». Интеллектуальная игра начинается с названия произведения. Слово «приглашение» в названии романа демонстрирует обращение В. В. Набокова к игровой логомахии, проявляющейся в интертекстуальных смещениях по принципу мозаики для создания новых игровых сочетаний слов в контексте других произведений. Название аллюзивно перекликается с бодлеровскими элегиями «Приглашение к путешествию», «Плаванье», «Бездна», которые В. В. Набоков с энтузиазмом переводил, обыгрывая мотивы путешествий, потусторонности, противостояния жизни и смерти в экзистенциальных поисках человеком своей творческой «самости».

Как и в других своих произведениях, В. В. Набоков перемещает своего героя в пространство симулятивного мира, выступающего аналогом потусторонности. Набоковская потусторонность – это искусственное «небытие», во многом творческий продукт бодлеровского влияния, созданная им бездна небытия – матрица символистской потусторонности из элегии Ш. Бодлера «Бездна»: «Мой разум кружит вихрь безумий и страстей // Небытие зову я, ужасом объятый, // Но слит со мною мир Существ и Числ проклятый!» [Бодлер 1997: 82].

Симптоматичность восприятия бытия как бездны, хаоса – аллюзивная проекция бодлеровской декадентской концепции смерти как плавания за пределы реальности, переход к новому состоянию и прибежище для неприкаянной души, отягощенной земным существованием и устремленной в «Ад или Рай – едино! – // В неведомого глубь – чтоб новое обрести!» («Плаванье») [Бодлер 1998: 366]. В бодлеровской трансляции жизнь – «странная игра с подвижною мишенью // Не будучи нигде, цель может быть – везде! // Игра, где человек охотится за тенью, // За призраком ладьи на призрачной воде...» [там же: 359], интерпретируясь В. В. Набоковым в симулятивной сцене казни Цинцинната.

В. В. Набоков создает двойную аллюзию-код, перепевая верленовское сентиментальное путешествие в идеальный мир Тамариных Садов с его «томлением прудов», «условных туманов», «курчавой зелени роц» [Набоков 1990. Т. 4, 10]. Писатель трансформирует традиционный литературный мотив путешествия, отправляя своего героя в иллюзорную реальность, представленную смутным идеалом Тамариных Садов. Конечной точкой путешествия становится столь же иллюзорная, театральная смерть Цинцинната. Мир, воображаемый героем, заменяет реальный, намекая на сказочную Страну чудес Кэрролла: «Цинциннат, приложив ладонь к щеке, в неподвижном, невыразимо-смутном и, пожалуй, даже блаженном отчаянии, глядел на блеск и туман Тамариных Садов, на сизые, тающие холмы за ними, – ах, долго не мог оторваться... [там же: 24]. В представлении Цинцинната все, что не соответствует эстетическому «оригиналу» Тамариных Садов – этому искусственному раю, существует как «бытие безымянное, существенность беспредметная...» [там же: 14]. Но даже этот

идеальный вид на Тамарины Сады является плодом болезненных фантазий героя, он видится Цинциннату сквозь стеклянную витрину, словно из призрачного мира призрачного Зазеркалья, отождествленного с театральной сценой, где «живут и умирают лицедеи» [там же: 43], что усиливает эффект нарочитой постановочности и искусственности.

Маскарад с отрубанием головы, который должен вызывать у читателя ужас и сострадание, заканчивается апофеозом ложной казни, представленной как творческий акт. Симулятивный образ героя влечет за собой неправдоподобные ситуации в его жизни. Воображение Цинцинната запечатлевает его постоянное присутствие по ту сторону реальности, то, что он видит, является продуктом его болезненного воображения и снов, в которых мир кажется фрагментированным. В своих фантазиях он оказывается в разных пространственных измерениях, которые меняются в зависимости от его психологического состояния и восприятия мира: «Тут стены камеры начали выгибаться и вдавливаться, как отражения в поколебленной воде; директор зазыблился, койка превратилась в лодку. Цинциннат схватился за край, чтобы не свалиться, но уключина осталась у него в руке, – и, по горло среди тысячи крапчатых цветов, он поплыл, запутался и начал тонуть» [там же: 32].

Спасением для Цинцинната может быть только его воображение художника, творческой личности. В своих творческих сновидениях-иллюзиях Цинциннат сбегает от власти тюремщиков. Он свободно перемещается в пространстве и времени, выходит из тюрьмы, снимает свое тело, погружается в другую, нематериальную стихию. Уподобленный кукле-трансформеру, он становится фрагментарным, все меньше походя на человека и все больше становясь похожим на марионетку: «Снял, как парик, голову, снял ключицы, как ремни, снял грудную летку, как кольчугу... То, что оставалось от него, постепенно рассеялось, едва окрасив воздух» [там же: 18]. То же воображение выводит его за пределы «туманной громады крепости», увести в город, где живет Марфинька, «Цинциннат вбежал на крыльцо, толкнул дверь и вошел в свою освещенную камеру... Ужасно!» [там же: 10].

Смысл художественной игры является продуктом творческого бессознательного автора, существуя только в сфере искусства, оживая лишь в слове героя: «... время складывалось по желанию, как узорчатый ковер, и живешь дальше, или будущую картину налагаешь на прошлую, без конца, без конца...» [там же: 53]. В коммуникативном взаимодействии этих кодов и образуется так называемая игровая аргументация, свойственная уже не модернистской, а постмодернистской парадигме. Набоковская игровая аргументация сводится к его пристрастию к игре с «чужим словом», создавая широкое поле интертекстуальности. Глубокий смысл бытия и человека заменяется переходным авторским символом, соединяющим реальность и сюжеты игры анаграммой-матрицей автора, некоего вымышленного философа Пьера Делаланда, слова которого, вынесенные в эпиграф, должны дать ключ к пониманию смысла романа: «Как сумасшедший мнит себя Богом, так мы считаем себя смертными» [там же: 5]. Пьер Делаланд – нарциссическая проекция автора, его alter Ego, «печальный, сумасбродный, мудрый, остроумный, волшебный и во всех отношениях восхитительный», «чье влияние..., он с благодарностью признавал». Он же как «знаменитый каламбурист» [Набоков 1997в. Т. 1, 41] появляется в тексте романа, совмещая в себе маски серьезного жреца и скептического клоуна, чем подтверждает игровую природу произведения.

Человеческая сущность искажена в Цинциннате, в нем «все личностное утрачено» [Арто 2000: 52], подменяясь игровой пародией на человека. Цинциннат показан автором как антиличность и антигерой, «фрагментарный человек» в дискурсе Другого, неравного самому себе: «Речь будет сейчас о драгоценности Цинцинната; о его плотской неполноте; о том, что главная его часть находилась совсем в другом месте, а тут, недоумевая, блуждала лишь незначительная доля его» [Набоков 1990. Т. 4, 68]. Ничтожность героя подчеркивается карикатурно-уродливой внешностью, придающей ему облик гротескного персонажа: «Лицо Цинцинната, со скользкими, непостоянного оттенка, слегка как бы призрачными, глазами, – было по выражению своему совершенно у нас недопустимо... Открытая сорочка, распахивающийся черный

халатик, слишком большие туфли на тонких ногах, философская ермолка на макушке и легкое шевеление прозрачных волос на висках...» [там же: 69].

Искусственный мир театральной гиперреальности симулятивен и неспособен воспроизводить жизненные сюжеты, создавая в фантазиях автора то, чего не может существовать, каковым является и сам Цинциннат. Если в гуманистической идеологии человек осознавался мерой всего сущего, то в эпоху модернизма границы человеческой личности переосмыслились и раздвинулись, позволяя ей перемещаться в разных плоскостях сознания.

Манипулируя своей куклой – марионеткой, В. В. Набоков иронизирует над человеческим содержанием, представляя негероическую сущность персонажа, разоблачая «непрозрачность» и «исключительность» Цинцинната как симулятивный атрибут ненастоящего мира, в духе ницшеанского дугеманизированного взгляда на человека: «Жутко человеческое существование и к тому же всегда лишено смысла: скоморох может стать уделом его» [Ницше 2007: 14]. Но парадоксально, что именно игровой статус персонажа становится подтверждением существования второго, игрового мира, в котором происходит окончательный разрыв между реальностью и человеческим сознанием: «... одной стороной своего существа он неуловимо переходил в другую плоскость, как вся сложность древесной листвы переходит из тени в блеск, так что не разберешь, где начинается погружение в трепет другой стихии» [Набоков 1990. Т. 4, 69].

Игровой подход определяется восприятием текста как письма, которое устанавливает особую связь с читателем. Ясный смысл заменяется шизофреническим языком, который передает абсурдность происходящего, составляя игровую стихию языка: «Слово, извлеченное на воздух, лопаются, как лопаются в сетях те шарообразные рыбы, которые дышат и блистают только на темной, сдавленной глубине» [там же: 53]. С психологической точки зрения шизофренический язык противоположен логике и передает неадекватное состояние личности, как считал психоаналитик М. Фуко, безумец «несет в себе некий язык, облечен в язык, неисчерпаемый, неиссякающий, вечно отсылающий к самому себе в игре своих противоположностей» [Фуко 1997: 514]. В творчестве

такой язык интерпретируется как проявление художественной саморефлексии автора, демонстрируя неограниченную свободу и власть над текстом и языком. 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. Слова героя являются лишь пазлами в игровой мозаике и формируются «за периферией сознания», опровергая разумное начало в герое, но подтверждая его игровую функцию: «Не умея писать, но преступным чутьем догадываясь о том, как складываются слова» [Набоков 1990. Т. 4, 52–53].

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. В игре письма раскрываются причудливые сюрреалистические образы, сближаясь с фантастическими «текучими» сюжетами картин С. Дали, воссоздающими гиперреальность инаковости: «То были годы всеобщей плавности; маслом смазанный металл занимался бесшумной акробатикой; ладные линии пиджачных одежд диктовались неслыханной гибкостью мускулистых тел» [там же: 28].

Показательно, что игра реализует доминирующую эстетическую идею, согласно которой искусство смещается из центра личности в ее периферийные отделы бессознательного и безжизненного, теряя способность мыслить и чувствовать, тогда «после смерти Бога возвещается смерть человека» [Бодрийяр 2013: 15], поскольку он по воле автора переходит в статус безличного актера, участника фарсового спектакля, имитирующего высокое искусство.

Цинциннат находится в расколотом состоянии, он сам надевает на себя актерскую маску, которая мешает ему обрести творческую самость, но, как говорит о психическом состоянии расщепленного характера с «ликом Януса» К. Юнг, «соответствует, с одной стороны, его собственным намерениям, с другой – притязаниям и мнениям его среды, причем преобладает то один, то другой момент» [Юнг 2001]. Мысли, не высказанные вслух, звучат в подсознании героя, раскрывая душевные переживания: «Мои бумаги вы уничтожили, сор выметен, бабочка ночью улетит в выбитое окно, – так что ничего не останется от меня в этих четырех стенах... Но теперь прах и забвение мне нипочем, я только одно чувствую – страх, страх, постыдный, напрасный...» [Набоков 1990. Т. 4, 122].

То, что он видит, является продуктом его болезненных снов, которые передают содержание неадекватного подсознания героя, мир кажется раздробленным, фантазии уводят его в несуществующие пространства, которые меняются в зависимости от психического состояния его «Я». Сон как важный элемент неадекватной психической составляющей Цинцинната мотивирует его стремление к идеалу, находящемуся за пределами осязаемого материального мира, отсюда и восприятие снов как оригиналов, «ибо должен же существовать образец, если существует корявая копия» [там же: 53].

Антиподом материального мира неприемлемой реальности является «облагороженный, одухотворенный» мир, созданный в глубинах его творческого подсознания: «В моих снах мир оживал, становясь таким пленительно важным, вольным и воздушным, что потом мне уже бывало тесно дышать прахом нарисованной жизни» [там же: 52]. Используя кальдероновский принцип «жизнь есть сон», В. В. Набоков в модернистском направлении реформирует его в театрализованный концепт «жизнь – комедия», о чем говорит Б. В. Томашевский в своем исследовании о Кальдероне [Томашевский 1961: 8]. Цинциннат пытается утвердить себя как эстетически самодостаточную личность, «но в поисках собственной цельности сам он фрагментируется, снимает “оболочку за оболочкой” [Набоков 1990. Т. 4, 50], его самоистолкование переходит в самоискажение: “... я выскочил, скользкий, голый!» [там же: 53].

Модернистское направление романа обусловлено повышенным вниманием к внутреннему состоянию личности путем выделения нарциссического «Я» героя, выраженного в его исповеди, которая становится единственной возможностью для самовыражения в противостоянии «страшному, полосатому миру» [там же: 51]. Обращение к исповеди в модернистско-постмодернистской эстетике в противовес романтической традиции (А. Мюссе, Ж.-Ж. Руссо) лишено гуманистического содержания и связано с экзистенциальной потребностью индивида сосредоточиться на собственных страданиях в своем замкнутом мире, переживая боль и собственную дезинтеграцию как симптомы надвигающейся смерти, что является предметом исповеди Цинцинната: «...я прожил мучительную жизнь, и это мучение я хочу изложить...» [там же: 51].

Содержание исповеди Цинцинната сосредоточено на раскрытии его экзистенциального саморефлективного желания определить сущность и ценность своего «Я» в нестабильном фрагментированном мире. В постмодернистском направлении исповедальность претерпевает комическо-игровую трансформацию, теряя традиционный антропоцентризм или религиозные смыслы, что в данном случае неважно, поскольку внимание художника переключается на эстетические эффекты, которые можно получить, например, пародируя тему страданий маленького человека, стремящегося красиво описать свои мучения: «Слова у меня топчутся на месте... Зависть к поэтам. Как хорошо должно быть пронестись по странице и прямо со страницы...» [там же: 112].

Косноязычие Цинцинната – показатель его творческой неполноценности, а также интертекстуальная аллюзия на образ маленького человека, заявленная Ф. М. Достоевским в Голядкине из повести «Двойник», который тоже мечтал обладать талантом красноречия: “О, если бы я был поэт! – разумеется, по крайней мере такой, как Гомер или Пушкин; с меньшим талантом соваться нельзя – я бы непременно изобразил вам яркими красками и широкою кистью, о читатели! Весь этот высокаторжественный день” [Достоевский 1988а: 170].

В этой ситуации попытка Цинцинната выстроить свою модель мира и вписаться в этот мир в качестве художника обречена на провал из-за масочности,

театральности героя, его человеческой и творческой неполноты. Если такая возможность допустима, то она может быть основана только на эстетизации исповедального опыта как возможности компенсировать собственную творческую несостоятельность. Важен не социальный протест героя против абсурда судебной системы, а творческая свобода самовыражения в слове, фиксация своего эстетического содержания, выраженная в собственном раздвоении на творческое «Я» и другое обычное «не-я», что приводит к потере нарративной идентичности: «... у меня лучшая часть слов в бегах и не откликается на трубу, а другие – калеки... [Набоков 1990. Т. 4, 119].

Цинциннат сам понимает свою творческую несостоятельность, которая является предметом страданий героя. Речь героя усиливает фактор бессознательного, позволяя говорить о наличии внутренних противостоящих сил, эмоций, фантазий, снов, усугубляющих его психическое расстройство. Стремление Цинцинната к самовозвеличиванию как писателя перерастает в самоиронию: «... мне нужны объемистые эпитеты, чтобы их налить хрустальным смыслом...» [там же: 119]. Цинциннат не способен реализовать себя в поэтическом слове, потому что он не может закрепиться в вечности как Homo creator. В его внутренней двойственности формируется первоначальное отчуждение, разделение внешнего и внутреннего, он сам является проекцией собственного воображаемого «Я», искусственным образом самого себя, что делает его чисто эстетическим объектом, плодом воображения автора. Неспособность соотнести себя с какой-либо сферой реальности, поскольку происходит ее фрагментация, стимулирует двойственность героя. Он состоит из внешнего, видимого существа с абсурдной внешностью, косноязычной речью: «Цинциннат был такой маленький и узкий, что ему удалось целиком поместиться в лохани» [там же: 36], и призрачного, «добавочного» Цинцинната, свободного в своих действиях.

У В. В. Набокова двойственность становится эстетической характеристикой человека, заменяя живое призрачным, что подметил, например, Дж. Коннолли: «это раздвоение внутренних побуждений доведено в Цинциннате до того, что

повествователь говорит о существовании связанного с ним “двойника”, объявляя, что двойник этот – “призрак, сопровождающий каждого из нас...”» [Коннолли 1997: 355]. Вступая в двойственные отношения с самим собой, Цинциннат видит себя зеркальным отражением Другого, и это стадия зеркального нарциссизма, когда мой идеал находится вне меня («добавочный» Цинциннат).

Цинциннат – единственный, кто понимает, что он на шоу, что его окружают не люди, а призраки. Они мучают его, как мучают дурные сны. Все фальшиво, ничто не является подлинным в бесконечном цикле игры. Не случайно униженный и тюремщиками, и близкими людьми, он заявляет всей своей «призрачной» сущностью, что он существует: «... я тот, который жив среди вас. Не только мои глаза другие, и слух, и вкус, – не только обоняние, как у оленя, а осязание, как у нетопыря, – но главное: дар сочетать все это в одной точке» [Набоков 1990. Т. 4, 29].

Двойственность выступает у В. В. Набокова фактором сокрытия истинного лица человека, фиксируя в восприятии читателя художественное отношение к происходящему. Выступая в роли театральной маски, персонаж способствует восприятию мира как игры неких творческих мотивов, скрывающих правду от читателя. Поскольку В. В. Набоков изображает мир, отраженный в кривом зеркале, которое искажает образы, делая их неустойчивыми, противоречивыми, читатель видит, что при всем своем неприятии реальности Цинциннат все еще стремится закрепиться в жизни, которую он отвергает своей животной аутентичностью. Он еще окружен знаками материального существования, мешающими ему ощутить свою призрачность и принадлежность к потустороннему миру игровых представлений, иллюзий, где можно свободно существовать в любой форме и разыгрывать театральное представление о себе, не боясь слиться с реальностью.

Эстетическое видение В. В. Набокова искривляет прямой взгляд на реальность, отражая ее в кривом зеркале, «но его кривизна была неспроста, а как раз так пригнана», – так говорит мать Цинцинната Цецилия Ц., имея в виду игру в «нетки» [Набоков 1990. Т. 4, 77]. Этимология слова «нетки» восходит к принципу

отрицания (нет), и выявляет прием нестандартного мышления, соответствуя игре в «данетки» (да/нет). Сохраняя первую часть слова «нет», В. В. Набоков опровергает дедуктивный метод интеллектуальной игры, согласно которому необходимо понять, как образовалась та или иная ситуация. В понимании В. В. Набокова реальность не может быть понята логически, поэтому его дикое зеркало, выступая аналогом творческого взгляда, преобразовывало уродливую реальность «наоборот», «нет на нет давало да», создавая гармоничную художественную картину бытия, невозможную в реальности, «и вот из бесформенной пестряди получался в зеркале чудный, стройный образ: цветы, корабль, фигура, какой-нибудь пейзаж» [там же: 77–78].

В. В. Набоков наделяется ролью «всесильного божества», «заточившего Цинцинната в стенах “кое-как выдуманной камеры”, он “понастроил изощренные лабиринты, приставил к его камере стражников, пригласил жертву на собственную казнь и разыграл перед ним кошмарную пьесу-мистификацию, включающую издевательский “тур вальса”» [Давыдов 2004]. Примечательно и то, что С. С. Давыдов отказывает В. В. Набокову-демиургу в поэтичности языка, в его представлении «слово деградировало до уровня социально-коммуникативного средства, и давно забыто древнее врожденное искусство писать» [там же]. Слово опустошается и обезличивается, противопоставляясь Божественному Логосу и уподобившись речам безумца. Схожую с С. С. Давыдовым точку зрения высказывает и В. Александров, считая, что образ Цинцинната существует в системе гностического дуализма, где дух и материя противостоят друг другу. Искусственно привязав Цинцинната к тайному знанию и платоновскому духу освобождения от оков материального мира, исследователь возводит героя в статус избранного, который «спасение обретает через познание высших истин», а в писателе обнажает его «религиозно-философские склонности» [Александров 1999].

Игра внедряется в философию и религию, разрушая различные уровни сознания и обнажая вместо этого бесконечную игру идей и художественных кодов. Следует также отметить, что подобные несоответствия религиозно-

онтологических смыслов и поэтики возможны для игровых текстов, появляющихся в модернистской, а затем и постмодернистской литературе. Понятия игрового и священного могут пересекаться и становиться неразличимыми в двумерной структуре произведения, порождая слепой текст, в котором невозможно распознать смысл, если в игру включено серьезное и мистическое, создавая вместе нечто прекрасное и священное одновременно.

Но в постмодернистском ресурсе романа пересечение игры и сакрального не актуально, поскольку художник сочетает в себе статус священника и творца, порождая амбивалентные пародийные образы, похожие на актеров комедии масок. В. В. Набоков не позволяет своему герою подняться до эстетического совершенства, вызывая сомнения в его художественном даре, он колеблется между возможным статусом творца и трикстера, поскольку его творческий потенциал не подкреплён реальными результатами. Как участник авторской игры Цинциннат – всего лишь уловка автора, обманчивый плод воображения: «Быть может, гражданин столетия грядущего, быть может, просто так – ярмарочный монстр...» [Набоков 1990. Т. 4, 50].

Утверждая, что Цинцинната следует казнить за «гносеологическую гнусность», В. В. Набоков создает воображаемую философскую оппозицию теории познания. Он играет со священными понятиями «жизнь-смерть», иронически переосмысливая их, выводя за рамки ценностных смыслов и заключая в эстетическое пространство, где, как в игре, нет цели раскрыть субъектно-объектные отношения знания к реальности, чтобы приблизиться к истине. Проецируя ожидаемую Цинциннатом потусторонность на события реальности и сделав ее положительным антиподом подлинной жизни, В. В. Набоков призывает читателя вступить в игру с другими реальностями, стать участником абсурдного театрального представления и увидеть, что находится по ту сторону сознания, где, как в Зазеркалье Л. Кэрролла, играть интереснее, чем жить.

Сам Цинциннат также является частью игрового мира, участвуя в его создании, когда работал «в мастерской игрушек, куда был определен по причине малого роста». Кроме того, герой занят изготовлением кукол-пародий на

писателей «мифического девятнадцатого века»: «Тут был и маленький Пушкин в бекеше, и похожий на крысу Гоголь в цветистом жилете, и старичок Толстой, толстоносенький, в зипуне, и множество других, например: застегнутый на все пуговицы Добролюбов в очках без стекол» [там же: 14]. В неподлинном мире игры книги не сжигают. Здесь просто разучаются их читать и писать. Не запрещают классиков, а превращают в мягкие куклы для школьниц, чтобы они играли, а не понимали.

В своем противостоянии окружающему миру Цинциннат теряет адекватный взгляд на окружающий мир, он видит вокруг себя только воображаемых людей, пародии на подлинники: «я окружен какими-то призраками, а не людьми» [там же: 19]. Он пытается установить связь с материальным миром, женившись на распутной Марфиньке, но его семейное счастье так же иллюзорно, как и он сам. Его жена Марфинька с «медальонным» лицом и «кукольным румянцем, блестящим лбом..., карими глазами» [там же: 11], как и Цецилия Ц. – «ловкая пародия на мать» [там же: 75], и игрушечная Эммочка с шелковисто-бледными буклями [там же: 26], больше похожая на куклу, являются частью того прозрачного и пронизываемого вещного мира, от которого он стремится избавиться, так как в вечности он может сохраниться в качестве эстетического субъекта. С образом Эммочка связан мотив игры в мяч и цирк. Игра в мяч – символ детства, как и цирк, вызывает у Цинцинната ассоциации со счастливым прошлым, другой реальностью: «Играли в мяч, в свинью, в карамору, в чехарду, в малину, в тычь..., зимою... славно было мчаться вниз на «стеклянных» сабуровских санках...» [там же: 13].

Эммочка с ее акробатическими ужимками циркачки аллегорично соотносится с «играющим человеком», увлекательным зрелищем и обманными фокусами, заставляющими зрителя поверить в чудеса. Во время разговора с Цинциннатом Эммочка вдруг превращается в цирковую акробатку, она «отскочила, взвилась, – и вот уже отдыхала на чуть качавшейся трапеции, сложив и вытянув клином носки» [там же: 86]. Продолжая тему цирка, В. В. Набоков создает еще более абсурдную ситуацию, сравнивая Эммочку с танцующей куклой: «... с той же

ритмической внезапностью – сорвалась и убежала большими, высокими, упругими шагами, уже подготавливающими полет» [там же: 26].

Наделяя Эммочку цирковой символикой акробата, танцора, В. В. Набоков выводит человека за границы моральных и духовных ценностей, делает его абсолютно свободным от привязанностей внешнего мира. Не случайно Эммочка никак не реагирует на естественный вопрос Цинцинната: «Неужели тебе не жалко меня?» [там же: 26]. Циркач – бездушное существо, не способное ни любить, ни сочувствовать. Как игровой персонаж, Эммочка выступает антиподом стремящемуся противостоять этому зловещему цирку Цинциннату. Поэтому предательница Эммочка ведет Цинцинната не к свободе, а на безумное, в духе Кэрролла, чаепитие вместе с палачами и тюремщиками. Оказывается, в романтических Тамариных Садах, скрывается резиденция отцов города, где проводится прием по случаю казни.

Обращение В. В. Набокова к массовым видам искусства, таким, как цирк, по замечанию Ж. Старобинского, «прямо связано с оскудением традиционных источников творческого вдохновения, замещаемых новой мифологией, – процесс, свидетельствующий о неявной постановке под сомнение великих тем, вокруг которых выстраивала свои образы западная культура» [Старобинский 2002: 507].

Подобно гессевскому Галлеру, Цинциннат пытается отыскать свою неделимое ядро индивидуума: «Я есмь! – как перстень с перлом в кровавом жиру акулы» [Набоков 1990. Т. 4, 50]. Он пытается найти что-то подлинно-настоящее в окружающем его в «мнимом мире» мире, состоящем из «мнимых вещей» [там же: 38]. Это означает, что его «Я есмь», интерпретируя декартовскую мысль «я существую», становится свидетельством причастности героя к материальному миру, от которого он хочет и одновременно боится избавиться. Будучи искусственным персонажем, он не в состоянии отделить себя и окружающий мир от своих фантазий и стать личностью, его судьба – вечно играть самого себя в театре масок и страдать из-за утраченной подлинности жизни: «мы все окружены куклами», – пессимистично делает вывод Цинциннат [там же: 81], имея в виду не

только себя, но всех людей, составляющих набоковский паноптикум актеров, участвующих в авторском представлении.

В гиперреальности, созданной В. В. Набоковым, где смоделированы как симулякры не только люди, но и события, нет ничего подлинного, смерть также становится атрибутом игрового действия, как в магическом театре абсурда: «Представление назначено на послезавтра... Талоны циркового абонемента действительны... [там же: 102]. Смысл этой театральной имитации имеет эстетическое и психологическое значение, поскольку в двуплановости игры, с одной стороны, присутствует ощущение собственной непобедимости над врагом и преодоления состояния ужаса, но в то же время провоцирует героя на фальшивое саморазрушение. Тема смерти переносится из области серьезности в область разыгрывания, потому что враждебные силы не являются подлинными, их образы масочны (прокурор, палач, директор тюрьмы), они становятся участниками комедии черного юмора, а не трагедии, поскольку сцены казни нет. Смерть теряет свою подлинность и действует как фантастический симулякр, провозглашая бессмертие эстетического субъекта и превращая жизнь в шутку под трагической маской. То, что казнь Цинцинната – не более чем фарс, разыгранный в воображении автора под видом религиозной мистерии, подтверждает сам писатель, разрушая все возможные предположения о подлинности происходящего: «... как человек, который не может удержаться, чтобы не возразить своей галлюцинации, хотя отлично знает, что весь маскарад происходит у него же в мозгу» [там же: 123], выявляясь в творческих фантазиях. Поскольку жизнь человека вписывается в концепт театрализованной игры со сценами любви, преступления и наказания и т. п., то и предполагаемое отрубание головы героя – явная эффектная постановка казни, смуляция смерти в несуществующем гиперпространстве: «Зрители были совсем, совсем прозрачны, и уже никуда не годились, и все подавалось куда-то, шарахаясь, – только задние нарисованные ряды оставались на месте» [там же: 129]. Как и в Стране чудес Л. Кэрролла, происходят невероятные манипуляции с размерами, после того как Цинциннат выходит из пошлого мира, персонажи уменьшаются до игрушечных размеров: «во

много раз уменьшившийся Роман, он же Родриг..., последней промчалась в черной шали женщина, неся на руках маленького палача, как личинку» [там же: 130]. 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.

Как автор-творец, В. В. Набоков не позволяет ему стать самостоятельной личностью, а тем более художником слова. Потеряв контакт с внешним миром, Цинциннат не в состоянии распознавать происходящие вокруг него события, потому что игра ограничивает восприятие реальности, погружая героя в виртуальное пространство условной картины мира. Поэтому он проверяет, насколько материальная жизнь все еще осязаема: «... солнце было все еще правдоподобно, мир еще держался, вещи еще соблюдали наружное приличие» [там же: 124]. Только воображение становится его спасением. Но все дело в том, что воображение Цинцинната не свободно почти до самого конца романа. Оно связано знакомыми идеями, банальными сюжетами о реальности, поэтому не может его спасти. Вместо материального существования предлагается эстетическая вечность, герой переходит в неопределенное, но безжизненное состояние, становясь участником театрального зрелища, не требующего к себе серьезного отношения и призванного доставить удовольствие зрителю – участнику спектакля. Как в кэрролловской сказке никто не выполняет приказов королевы: «Снять с нее голову!» [Кэрролл 2013: 189], так и в бессмыслице В. В. Набокова все действие происходит в фиктивном пространстве «кое-как выдуманной камеры», из которой Цинциннат в любой момент «естественно и без усилия проскользнет за кулису воздуха, в какую-то воздушную световую щель... в другую глубину, бегущий отблеск поворачиваемого зеркала» [Набоков 1990. Т. 4, 69], опровергая логику реальности. Здесь будет уместен Ф. Ницше с его гераклитовскими вопросами и ответами о движении мира, на которые философ ответил бы: «Это – игра, не принимайте этого слишком страстно и, прежде всего, не ищите в этом нравственного основания!» [Ницше 1994: 216]. Что это, как не идеальная игра искусства, помогающая раскрыть смысл авторских загадок и

дающая радость существованию? В. В. Набоков играет с человеком, превращая его театральным персонажем, 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 имажинативных смыслов определяет эстетическую занимательность произведения. Поместив своего героя между двумя крайностями – зловеще комическими шутами «магического театра» театра жестокости и неким идеальным миром теней, В. В. Набоков иронически показывает, что в судьбе человека трагикомически сходятся триумф и падение, возвышение и деградация, что роднит его с судьбой клоуна, арлекина, играющего определенную автором роль. В предисловии к английскому изданию В. В. Набоков назвал свой роман «голосом скрипки в пустоте», предназначенном для особого типа «нескольких» читателей-эстетов, «которые вскочат на ноги, схватив себя за волосы» [Набоков 1997в. Т. 1, 42]. 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 имажинативный 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.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Искусство XX века фокусируется на имажинативных категориях и предстает как величайшее в мире карнавальное представление, удовлетворяющее эстетические вкусы как массовой, так и элитарной публики. Литературная игра способствовала появлению новых форм художественного творчества, определяющих содержание эстетического и духовного идеала от античности до современности. По своей природе литературная игра предстает как явление не только эстетическое, но и аксиологическое и онтологическое, а мир, существующий по ее законам, относится к сфере деконструкции реальности. Игровое сознание характеризуется принципом удовольствия, одним из источников которого является искусство. Модернизм, последовавший за романтизмом, вывел литературу из сферы реальности, заменив ее творческими ассоциациями художника-демиурга. В игре искусства, в понимании модернистов, присутствует идеал творческого состояния, которое нацеливает человека на восприятие мира через дух творчества, познающую интуицию. Кризис европейской культуры породил противоречия внутри самой личности и специфическое восприятие реальности как неприемлемого пространства для полноценной жизни. Герой модернистской литературы погружен во внутренние переживания и поиск смыслов, находя их в эстетическом способе существования, который дала игра с ее свободой самовыражения и возможностью выйти за рамки реальной жизни. Не случайно именно в эпоху модернизма возникла концепция Й.Хейзинги «*Homo ludens*» (играющий человек), которая закрепила статус игры как творческого процесса для культуры.

Постмодернизм опроверг существование осязаемой реальности, провозгласив господство знаков-симулякров, за которыми нет ни человека, ни осознаваемого им бытия, замененных иллюзиями и фантомами воображения писателя. Постмодернистский текст децентрирован, у него нет единого, четко выраженного смысла, сочетающегося с другими, часто противоположными пониманиями прочитанного. Таким образом, смыслы конструируются читателем,

который получает возможность поиграть со всем текстом, пофантазировать о его значениях. Произведение в постмодернизме трансформируется в игровой текст-химеру, автор которого сознательно структурирует его как своего рода набор интертекстов-кодов из хорошо известных текстов. Понимание раскрывается в процессе чтения и следования правилам авторской литературной игры, которая заключается в том, чтобы читатель интерпретировал произведение.

Для творчества В. В. Набокова литературная игра стала воплощением его творческой индивидуальности и мировоззрения. В ее свободном пространстве он смог воплотить свои творческие фантазии в наиболее продуктивной форме. С помощью игры писатель создает особое творческое пространство, не привязывая его к определенному типу культуры или методу, а используя художественные достижения, разработанные в разные эпохи, для создания своей индивидуальной системы. Литературная игра в творчестве В. В. Набокова выступает в качестве его индивидуальной творческой стратегии и выявляет эстетическую трактовку бытия. Под маской достоверности изображаются подчеркнуто условные сюжетные ситуации, выстраиваясь на основе художественной деформации, игры словами, смыслами, включенными в контекст авторской загадки, шарады.

В европейский период эмиграции сложился уникальный творческий стиль В. В. Набокова, сформировались его эстетические вкусы и предпочтения. Писатель следовал разработанному им правилу: «искусство – игра, поскольку оно остается искусством лишь до тех пор, пока мы помним, что в конце концов это всего лишь вымысел» [Набоков 1999б: 180]. В понимании предназначения искусства и его отношения к действительности В. В. Набоков сформулировал непоколебимый постулат об искусстве как священном культе, «божественной игре», воспринимая искусство как своего рода религию. Для В. В. Набокова была характерна вера в то, что творческий мир создается из хаотично собранных деталей и образов, которые не существуют в реальности при всей их внешней правдоподобности. Настоящий писатель порывает со здравым смыслом и обращается к художественной игре как эстетическому способу овладения миром. Но в то же время В. В. Набоков не отрицал влияния рационального сознания на

творчество и считал, что писатель должен оперировать фактами и обладать научными знаниями.

В своем эмигрантском доамериканском творчестве (1919-1940) Сирин (псевдоним В. В. Набокова в этот период) выступал как писатель-модернист, один из сторонников преодоления классического стиля с его ясностью, гармонией и опорой на здравый смысл. В модернистских текстах писателя также прослеживается постмодернистская ориентация на деиерархизацию и синкретизм жанров, реконструкцию реальности в виртуальную гиперреальность, в которой теряется чувство причастности искусства к жизни, писатель теперь фокусируется на чистом артистизме и эстетизме.

Весь корпус набоковских произведений, начиная с периода европейской эмиграции, является продуктом его индивидуального художественно опыта, выстроенного на основе разнообразных художественных приемов, объединенных понятием эстетической игры. Искусство литературной игры объединяет в себе созданную писателем технологию творчества и его фантазии. При всей своей, казалось бы, несерьезности, набоковская игра базируется на серьезном литературном материале. В. В. Набоков обращается к традициям классиков русской и западной литературы: А. С. Пушкина, Н. В. Гоголя, Ф. М. Достоевского, Дж. Байрона, Э. Т. А. Гофмана, О. де Бальзака, Т. Драйзера и др. В модернистском направлении В. В. Набоков следует творческим достижениям писателей-современников М. Пруста, Г. Гессе, Ф. Кафки, Л. Кэрролла и др., обыгрывая мотивы, образы, стиль их произведений.

Традиции прошлого переосмысливаются, наступает эпоха дегуманизации искусства и сознания, что приводит к утрате серьезности и преобладанию комизма, иронии, игры смыслов и приемов. Результатом творческих экспериментов В.В. Набокова является отношение к искусству как к литературной игре, в рамках которой писатель создает новые художественные формы. В субъективном образе мира преобладает художественная условность, которая передает двойственный облик реальности, что характерно для дуализма игры с ее тяготением к авторской организации («game»), а также к иллюзиям и

фантазиям («play»). Разыгрывая фантастические ситуации в своих произведениях, В.В. Набоков стимулирует воображение, чтобы прояснить скрытое и по-новому раскрыть реальность.

Игра закреплена на уровне структуры произведения. Весь корпус произведений В.В. Набокова, начиная с периода европейской эмиграции, является продуктом модернистского, а затем и постмодернистского художественного опыта, построенного на основе переформатирования существующих художественных достижений. Подчиненный принципу деконструкции и многомерной структуре игры, текст становится неустойчивым, лабиринтно-асимметричным шизоидным действием, в котором художник проявляет «полезное», по Платону, творческое безумие, пробуждая смех и иронию у читателя как реакцию на прочитанное. Игровые приемы как структурообразующие элементы произведений писателя способствовали деконструкции жанровых форм, подчиненных игровому релятивизму, структурирующему хаос творческого пространства. Деконструкция затронула модернистский роман, переформатировав его в метароман. В. В. Набоков стоял у истоков формирования жанра метаромана как высказывания автора о слове Другого, о внешнем мире, представляющего собой своеобразный комично-ироничный взгляд художника. Метароман в творческой системе В. В. Набокова предстает как вариант игровой деконструкции традиционного жанра и предполагает интертекстуальную игру с языками и кодами иных культур, что придает тексту дополнительный интерпретационный ресурс. Традиционный роман заменяется художественной моделью саморефлексивного авторского неомифа, обращенного к процессу творчества, заключенному в игре письма. Свободно соединяя условный и реальный мир, писатель изобретает свои фантастические произведения, побуждая читателя воображать невообразимое, открывая путь игре воображения. В игровом поле метатекста В.В. Набокова задействованы три силы: автор, читатель и текст, превращающие произведение в бесконечную игру художественных кодов и приемов, составляющих узнаваемый индивидуальный стиль писателя. В. В. Набоков изменяет статус автора

произведения. Он вводит в творческий процесс новый тип художника, обладающего имагинативным разумом как высшим инстинктом. Писатель утрачивает свою персонифицированную сущность и приобретает амбивалентный статус клоуна и жреца одновременно, поскольку видит себя Творцом священного искусства и в то же время трикстером, чьи игровые приемы придают его произведениям свойства зрелища. Отношения В.В. Набокова с читателем основаны на своеобразной «игре в прятки». Через литературную игру В. В. Набоков вступает в творческие отношения с читателем, его произведения выполняют эстетическую и коммуникативную функцию по отношению к внешнему миру и читателю.

В произведениях модернизма происходит вытеснение гуманистических антропоцентрических концепций, духовно-личностное начало заменяется категориями бессознательного. Экзистенция В.В. Набокова основана на личном опыте постижения бытия через творчество. Искусство обладает потенциалом познания истины через самого себя. Персонажи писателя нарочито литературны и часто присутствуют в произведении в качестве актеров или марионеток, персонажей театральных постановок. Но даже в этом статусе они демонстрируют внутренний мир страстей и жизненных поисков. Сущностное содержание персонажей Набокова определяется творческим диктатом автора, не позволяющим им подняться над своим создателем.

Используя парадигму театральности, воспринятую им из модернистских теорий реформаторов драматургии Н. Н. Евреинова, В. Э. Мейерхольда, А. Арто, В. В. Набоков в своих пьесах, а затем и романах абсолютизирует идею игры. Его художественное творчество, независимо от жанра, приобретает игровой характер с целью создания более высокой художественной реальности, в которой писатель созвучен концепции театрального инстинкта, изначально присущего человеческому поведению. Прием театральности обусловлен нарочитой неестественностью поведения персонажей, то есть кукольностью, искусственной манерой говорить (каламбур, смешение высокого и низкого стилей и т.д.). Отсюда масочность образов с присущими им свойствами «кукол», «марионеток»,

«автоматов», что способствует представлению о мире как о театре абсурда. На первый план выходит пародийно-комический элемент в сочетании с интеллектуальностью, выводя искусство модернизма на новый уровень имажинативного познания. Литературная игра В. В. Набокова – это бесконечное фантастическое зрелище человеческих жизней, облеченное в художественную форму. На протяжении всего своего творчества В. В. Набоков расширяет возможности использования игровых приемов, демонстрируя эволюцию художественной игры писателя в пространстве неклассических течений модернизма и постмодернизма. Стремление создать идеальную художественную и творческую личность сочетается с постмодернистской деконструкцией, безличностью и автоматизмом персонажей. Художественная игра позволила В. В. Набокову разрушить многие литературные стереотипы в творчестве, дав ему возможность развивать оригинальное авторское искусство.

На примере произведений В. В. Набокова можно увидеть симбиоз модернистских и постмодернистских приемов. Творчество В. В. Набокова представляет собой индивидуальную художественную игровую систему, функционирующую в контексте эстетических категорий, ориентирующую читателя на игру с текстом. 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. Наряду с модернистской фантазией и желанием выйти за пределы реальности, в которую входит постмодернистская игра с культурными кодами, важную роль играет тотальная ирония над существующими духовными и эстетическими ценностями. Происходит моделирование новых художественных миров, порожденных имагинативной логикой, деиерархизирующую структуру, соединяющую в себе означаемое и означающее. Проблема смысла переходит в разряд воображения, исходящего из фантазий автора. В результате формируется симбиоз смысла и бессмыслицы, представление о существовании чего-то, что не существует в реальности. В литературной игре фиксируется авторская иллюзия, отражающая имагинативную реальность, иначе говоря, структурируется своеобразная карнавальная матрица «мира наизнанку», подчеркивающая искусственность текста. С помощью структурообразующих приемов литературной игры В. В. Набоков формирует индивидуальную парадигму своего творчества, распространяя ее на все структурные компоненты произведения: сюжет, фабулу, образную систему, художественные средства. Поэтому можно сказать, что у В. В. Набокова играет весь текст, выполняя функцию коммуникации между автором и читателем.

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 исследовании представлена наиболее полная классификация структурообразующих приемов литературной игры в ранних произведениях В. В. Набокова в модернистской и постмодернистской интерпретации. Литературная игра В. В. Набокова демонстрирует своеобразный симбиоз оригинальности, интеллектуальности, фантастичности и зрелищности. 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 классическая структура и создаются новые художественные формы, сочетающие фантазию, воображение и познание. Изучение игровых приемов в поэзии писателя и их взаимосвязи с прозой является перспективным. Представляет интерес изучение зеркальных романов как искусственных игровых текстов, а также возможность проследить развитие игры в англоязычных произведениях писателя в их взаимодействии с русскоязычными текстами. Вопросы игры в творчестве В. В. Набокова требуют дальнейшего исследования, являются перспективными с точки зрения научных открытий, которые расширят понимание творчества писателя и достижений литературы XX века.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аверин, Б. В. Набоков и набоковиана / Б. В. Аверин // В. Набоков: pro et contra. Личность и творчество В. Набокова в оценке русских и зарубежных мыслителей и исследователей. Антология / сост. Б. В. Аверин, А. А. Долинин. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С. 846-862.
2. Аверинцев, С.С. и др. Категории поэтики в смене литературных эпох / С.С. Аверинцев. Историческая поэтика. Литературные эпохи и типы художественного сознания. Сб. статей. – М.: Наследие, 1994. – С. 3-38.
3. Агранович, С.З., Саморукова, И.В. Двойничество / С.З. Агранович, И.В. Саморукова. – Самара: Изд-во Самарский университет, 2001. – 132 с.
4. Адамович, Г. В. Владимир Набоков (из книги «Одиночество и свобода») / Г.В. Адамович // В. Набоков: pro et contra. Личность и творчество В. Набокова в оценке русских и зарубежных мыслителей и исследователей. Антология/ сост. Б.В. Аверин, А.А. Долинин. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С. 249 – 260.
5. Адамович, Г.В. Сириин / Г.В. Адамович // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000а. – С.195-199.
6. Адамович, Г.В. Рецензии / Г.В. Адамович // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000б. – 688 с.
7. Айхенвальд, Ю.И. Рец.: Король, дама, валет. Берлин: Слово, 1928 / Ю.И. Айхенвальд // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 36-40.
8. Александров, В.Е. Набоков и потусторонность / В. Е. Александров. – СПб.: Алетейя, 1999. – 321 с. URL: http://royallib.ru/read/aleksandrov_v/nabokov_i_potustoronnost.html#0

9. Александров, В.Е. К вопросу об антидарвинизме Набокова, или Почему обезьяны питаются бабочками / В.Е. Александров // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. –Т. 2. – С.227-235.
10. Александров, В.Е. «Потусторонность» в «Даре» Набокова: / В.Е. Александров // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. –Т. 1. – С.370-389.
11. Аликин В. А. Идеи игры в философии постмодернизма / В.А. Аликин // Вестник Вятггу, 2014. – № 11. – С.19-26.
12. Анастасьев, Н.А. Одинокий король / Н.А. Анастасьев. – М.: ЗАО Изд-во Центрполиграф, 2002. – 525 с.
13. Андерсен, Г.Х. Короли, дамы и валеты [Электронный ресурс] / Андерсен. – URL: <http://www.planetaskazok.ru/>
14. Андреев, Н.Е. Сириин / Н.Е. Андреев // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 186-195.
15. Аппель, А. Кукольный театр Набокова / А. Аппель // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 422-439.
16. Апресян, Ю. Д. Как понимать «Дар» В. Набокова [Электронный ресурс] / Ю. Д. Апресян // In Honour of Professor Victor Levin: Russian Philology and History. Jerusalem, 1992. P. 346–362. – URL: <http://philology.ru/literature2/apresyan-92.htm>
17. Аристотель. Этика / Аристотель. – М.: ООО АСТ, 2004. – 492 с.
18. Аристотель. Поэтика. Риторика. – С.-Петербург, Азбука-классика, 2010. – 352 с.
19. Арто, А. Театр и его двойник: Манифесты. Драматургия. Лекции. Философия театра / А. Арто. – СПб.; М.: Симпозиум, 2000. – 443 с.
20. Арьев, А.Ю. И сны, и явь (о смысле литературно-философской позиции В. В. Набокова / А.Ю. Арьев // Звезда. – 1999. – №4. – С. 204-213.

21. Байрон, Д.Г. Паломничество Чайльд-Гарольда // Д.Г. Байрон. Собр.соч. В 4 т. – М.: Правда, 1981. – Т. 2. – 319 с.
22. Балакшин, П. П. Сирин: Критические заметки / П. П. Балакшин // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.105–107.
23. Барабаш, Ю.Я. Набоков и Гоголь (Мастер и гений): заметки на полях книги Набокова «Николай Гоголь» / Ю.Я. Барабаш // Москва. – 1989. – №1. – С.180- 193.
24. Барабтарло, Г.А. Сочинение Набокова / Г.А. Барабтарло. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 464 с.
25. Барабтарло, Г.А. Очерк особенностей устройства двигателя в «Приглашении на казнь» / Г.А. Барабтарло // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. –Т. 1. – С. 433-447.
26. Барри, Д.М. Питер Пен [Электронный ресурс] / Д.М. Барри. – М.: Эгмонт, 2004. – URL: <http://knijky.ru/books/piter-pen>
27. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика. / Р. Барт. – М.: ИГ Прогресс, 1989. – 616 с.
28. Барт, Р. Нулевая степень письма [Электронный ресурс] / Р. Барт. – М.: Академический Проект, 2008. – 431 с. – URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Bart/NulStepen.php
29. Басилашвили, К.О. Роман Набокова «Соглядатай» / К.О. Басилашвили // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С. 802-808.
30. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и ренессанса / М.М. Бахтин – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.
31. Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. – М.: Искусство. – 1979. – 424 с.
32. Бахтин, М.М. Эпос и роман (о методологии исследования романа) / М. М. Бахтин // Вопросы литературы. – 1970. – № 1. – С. 95-122.
33. Белл, Д. Мир сверкающих поверхностей / Д.Белл // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе,

- пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 511-521.
34. Белый, А. Котик Летаев – 01 часть» [Электронный ресурс] / А. Белый. – URL: <http://poesias.ru/proza/andrejj-belyjj/belyjj10001.shtml>
35. Берберова, Н.Н. Набоков и его «Лолита» / Н.Н. Берберова // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997а. – Т. 1. – С. 277-300.
36. Берберова, Н.Н. Из книги «Курсив мой: Автобиография» / Н.Н. Берберова // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997б. –Т. 1. – С. 179 – 188.
37. Бергсон, А. Творческая эволюция. Материя и память [Электронный ресурс] / А. Бергсон. – Минск: Харвест, 1999. – 1408 с. – URL: https://royallib.com/book/bergson_anri/materiya_i_pamyat.html
38. Берковский, Н. Я. Романтизм в Германии / Н. Я. Берковский. – С.-Петербург, Азбука-классика, 2001. – 512 с.
39. Битов, А.Г. Ясность бессмертия / А.Г. Битов // В. В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – 960 с. – С. 7-10.
40. Бицилли, П.М. Возрождение аллегии / П.М. Бицилли // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г.Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000а. – С. 208-219.
41. Бицилли, П.М. Рец.: Приглашение на казнь. Париж: Дом книги, 1938 / П.М. Бицилли // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000б. – С. 141-144.
42. Бицилли, П. М. Венок на гроб романа [Электронный ресурс] / П. М. Бицилли. Трагедия русской культуры. Исследования. Статьи. Рецензии. – М.: Русский путь, 2000в. – 608 с.– URL: <http://refdb.ru/look/1399421-pall.html>
43. Блок, А.А. Песня судьбы. Драматическая поэма / А.А. Блок. Собр. соч. В 6 т. Т.3. – Ленинград: Изд-во Художественная литература, 1981. – 440 с.

44. Блэкуэлл, Ст. Границы искусства: чтение как «лазейка для души» в «Даре» Набокова / Ст. Блэкуэлл // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, РХГИ, 2001. – Т. 2. – С. 824-851.
45. Бойд, Б. Набоков. Русские годы. Биография / Б. Бойд. – СПб.: Симпозиум, 2010. – 696 с.
46. Бойд, Б. Набоков. Американские годы. Биография / Б. Бойд. – СПб.: Симпозиум, 2004. – 928 с.
47. Бодлер, Ш. Бездна / Ш. Бодлер. Цветы зла. Обломки. Парижский сплин. Искусственный рай. Эссе. Дневники. Статьи об искусстве. – М.: РИПОЛ КЛАСИК, 1997. – 960 с.
48. Бодлер, Ш. Плаванье / Бодлер Ш. // Французская поэзия. От Вийона до Аполлинера. – СПб.: Кристалл. 1998. – 576 с.
49. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. – Тула: Тульский полиграфист, 2013. – 204 с.
50. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр // К.Ясперс, Ж. Бодрийяр. Призрак толпы. – М.: Алгоритм, 2007. – 272 с.
51. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вступ. ст. Е. Петровской. М.: Изд-во «Ad Marginem», 2000а. С. 231-232.
52. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М.: Изд-во «Добросвет», 2000б. С. 153.
53. Борхес, Х.Л. Вавилонская библиотека. Рассказы / Х.Л. Борхес. – Харьков: Фолио, 1999. – 416 с.
54. Бретон, А. Второй Манифест сюрреализма [Электронный ресурс] / А. Бретон. – URL: <http://refdb.ru/look/2440166.html>
55. Брызгалова, Е.Н. Сатириконская проза и русская эстрада // Вестник ТвГУ. Сер.: Филология. – 2013. – № 32. – Вып. 6. – С. 13–19.
56. Брюсов, В.Я. Сочинения. В 2 т. / В. Я. Брюсов. – М.: Художественная литература, 1987.

57. Букс, Н. Эшафот в хрустальном дворце [Электронный ресурс] / Н. Букс. О русских романах Владимира Набокова. – М.: Новое литературное обозрение, 1998. – 200 с. – URL: <http://coollib.com/b/240152/read>
58. Вакенродер, В.Г. Фантазии об искусстве / В.Г. Вакенродер. – М: Искусство, 1977. – 263 с.
59. Варшавский, В. С. Рец.: Подвиг. Париж: Современные записки, 1932 / В. С.Варшавский // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.95-96.
60. Вейдле, В.В. Сириин. «Отчаяние» / В. В. Вейдле // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 1. – С. 236-237.
61. Вейдле, В.В. Исчезновение Набокова. Рецензии / В.В. Вейдле // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000а. – 688 с.
62. Вейдле, В.В. Умирание искусства / В. В. Вейдле // Самосознание культуры и искусства XX века. Западная Европа и США. – М.; СПб.: Университетская книга, 2000в. – С.352-378.
63. Верлен, П. Стихотворения / П. Верлен. – М.: АСТ, 2007. – 252 с.
64. Верт, А. Рец. : Speak, memory. London: Weidenfeld & Nikolson, 1966 / А. Верт // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 440-443.
65. Вертов, Д. Мы. Вариант манифеста [Электронный ресурс] / Д.Вертов. - М.: Искусство, 1966. – 320 с.– URL: <http://telo-shumelo.livejournal.com/39693.html>.
66. Владимирова Н.Г. Куприянова Е.С., Мянновская И. Аллюзии и игра в романе Владимира Набокова «Король, дама, валет» // Проблемы исторической поэтики. – 2019. Том 17. – № 1. – С. 162-177.
67. Вульф, В. Русская точка зрения / В. Вульф. Писатели Англии о литературе. – М.: Прогресс, 1981. – С.282-289.

68. Вульф, В. Орландо. / В. Вульф. С.-Петербург, «Азбука-классика», 2000. – 304 с.
69. Гадамер, Г. Игра искусства / Г. Гадамер // Вопросы философии. – М.: 2006. – №8. – С.164-168.
70. Гадамер, Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
71. Галинская, И.Л. Владимир Набоков: современные прочтения: Сб.науч.тр. [Электронный ресурс] / И.Л. Галинская. РАН. ИНИОН. Центр гуманит. науч.-информ. исслед. Отв. ред. Скворцов Л.В. – М.: 2005. – 154 с.– URL: <http://refdb.ru/look/2784180-pall.html>
72. Гальцева, Р. А. Роднянская, И. Б. Об ответственности художника перед миром гуманного / Р. А. Гальцева, И. Б. Роднянская // Самосознание культуры и искусства XX века. Западная Европа и США. – М.; СПб.: Университетская книга, 2000. –С.231-248.
73. Гальцева, Р. А. Западноевропейская культурология между мифом и игрой / Р. А. Гальцева // Самосознание культуры и искусства XX века. Западная Европа и США. – М.; СПб.: Университетская книга, 2000. – С. 9-24.
74. Генис, А.А. Вавилонская башня. Искусство настоящего времени. Эссе / А.А. Генис – М.: Независимая газета, 1997. – 256 с.
75. Гессе, Г. Братья Карамазовы, или Закат Европы / Г. Гессе. Письма по кругу. – М.: Прогресс, 1987. – С.104-115.
76. Гессе, Г. Новалис / Письма по кругу. – М.: Прогресс, 1987. – С.50-54.
77. Гессе, Г. Игра в бисер / Г. Гессе. – С.-Петербург, «Азбука-классика», 2004а. – 496 с.
78. Гессе, Г. Степной волк / Г. Гессе. – С.-Петербург, «Азбука-классика», 2004б. – 280 с.
79. Гвардини, Р. Конец нового времени / Р. Гвардини // Самосознание культуры и искусства XX века. Западная Европа и США. – М.; СПб: Университетская книга, 2000. – С. 169 – 226.

80. Гинзбург, Л.Я. О психологической прозе [Электронный ресурс] / Л. Я. Гинзбург. Л.: 1971. Советский писатель. Ленинградское отделение. – URL: <http://www.studfiles.ru/preview/460728/>
81. Голованова, И.С. История мировой литературы. Лекции. Постмодернизм [Электронный ресурс] / И.С. Голованова. – URL: <http://17v-euro-lit.niv.ru/17v-euro-lit/golovanova/index.htm>
82. Голосовкер, Я. Э. Логика мифа / Я.С. Голосовкер. – М.: Наука, 1987. – 218 с.
83. Гофман, Э.Т.А. Автоматы / Э.Т.А. Гофман. Новеллы. – Л.: Лениздат, 1990а. – 607 с.
84. Гофман, Э.Т.А. Песочный человек / Э.Т.А. Гофман. Новеллы. – Л.: Лениздат, 1990б. – 607 с.
85. Гофман, Э.Т.А. Крошка Цахес / Э.Т.А. Гофман. Повести и рассказы. – М.: Художественная литература, 1967. – 773 с.
86. Грейсон, Дж. Французский связной: Набоков и Альфред де Мюссе // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С. 388- 435.
87. Григорьева, Н. Авангард в «Отчаянии» / Н. Григорьева // Империя Н. Набоков и наследники. Сб. статей. Редакторы-составители Ю.Левинг, Е.Сошкин. М.: НЛЮ, 2006. – 544 с.
88. Грин, Х. Мистер Набоков / Дж. Грейсон // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С. 197-207.
89. Грицанов, А.А., Можейко, М.А. Постмодернизм. Энциклопедия / А. А. Грицанов, М.А. Можейко. – Минск: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. – 1040 с.
90. Грозовский, Б. В. Человек как “causa sui”, или соблазн «жизни в культуре» / Б.В. Грозовский // Бахтинский сборник. Выпуск 3. – М.: Лабиринт, 1997. – С.256-276.
91. Гуссерль, Э. Идеи чистой феноменологии и феноменологической философии. / Э. Гуссерль – М.: ДИК, 1999. –Т. 1. – 336 с.
92. Давыдов, С.С. Тексты-матрешки В.Набокова [Электронный ресурс] / С.С. Давыдов. – М.: Кирцидели, 2004. – 157 с. – URL:

<http://profilib.com/chtenie/118853/sergey-davydov-teksty-matreshki-vladimira-nabokova.php>

93. Давыдов, С.С. Набоков: герой, автор, текст / С.С. Давыдов // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С.315-327.
94. Дарк, О.И. Загадка Сирина: ранний Набоков в критике первой волны русской эмиграции / О.И. Дарк // Вопросы литературы. – 1990а. – №3. – С.243-257.
95. Дарк, О.И. Примечания / О.И. Дарк // Набоков В. Собр. соч.: в 4 т. Т. 2. – М.: Правда, 1990б. – С. 435 - 446.
96. Делез, Ж. Логика смысла (вторая половина) / Ж. Делез. – М.: Издательство Раритет, Екатеринбург: Деловая книга, 1998. – 480 с.
97. Делез, Ж. Кино // Ж. Делез. – М.: Ад Маргинем, 2004. – 664 с.
98. Делез, Ж., Гваттари, Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гваттари. – Екатеринбург: У – Фактория; М.: Астрель, 2010. – 895 с.
99. Делез, Ж., Гваттари, Ф. Анти - Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гваттари. – Екатеринбург: У – Фактория, 2007. – 672 с.
100. Деррида, Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук / Ж. Деррида Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму // Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: ИГ Прогресс. 2000а. – С.407 - 426.
101. Деррида, Ж. Театр жестокости и закрытие представления / Ж. Деррида // Письмо и различие. – СПб.: 2000б, Академический проект. – С.293 – 316.
102. Деррида, Ж. О грамматологии / Ж. Деррида. – М.: Издательство Ad Marginem. 2000в. – 512 с.
103. Деррида Ж. Письмо и различие / пер. с фр. А. Гараджи, В. Лапицкого, С. Фокина; сост. и общ. ред. В. Лапицкого. СПб.: Гуманит. агентство «Академ. проект», 2000. С. 135.
104. Деррида, Ж. Письмо к японскому другу [Электронный ресурс] / Ж. Деррида // Вопросы философии. – 1992. – № 4. – URL: http://derrida.sitecity.ru/ltext_0509020756.shtml?p_ident=ltext_0509020756.p_070604 193.

105. Десятов, В.В. Русский постмодернизм: полвека с Набоковым / В.В. Десятов // Империя Н. Набоков и наследники. Сб. статей. Редакторы-составители Ю.Левинг, Е.Сошкин. М.: НЛО, 2006. – 544 с. – С.210-257.
106. Джонсон, Дж. Миры и антимирy Владимира Набокова [Электронный ресурс] / Дж. Джонсон. СПб.: Симпозиум, 2011. – URL: <http://libatriam.net/read/839021/>
107. Джумайло, О.А. Двойничество персонажей как ресурс постмодернистской исповедальности: роман Мартина Эмиса «Информация» / О.А. Джумайло // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2010. – Вып.6 (12). – С.163-171.
108. Долинин, А.А. Три заметки о романе Владимира Набокова «Дар» / А.А. Долинин // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. –Т. 1. – С. 693-736.
109. Долинин, А.А. Истинная жизнь писателя Сирина / А.А. Долинин // Набоков В.В Русский период. Собрание сочинений в 5 томах. – Спб., 2000. –Т. 5. – 832 с.
110. Долинин, А.А. Доклады Владимира Набокова в Берлинском литературном кружке / А.А. Долинин // Звезда. 1999. – № 4. – С. 7 – 12.
111. Долинин, А.А. Поглядим на арлекинов: Штрихи к портрету Владимира Набокова / А.А. Долинин // Литературное обозрение, 1988. – № 9. – С. 15-20.
112. Долинин, А.А. Набоков, Достоевский и достоевщина [Электронный ресурс] / А.А. Долинин // Старое литературное обозрение, 2001. – №1 (277). URL: <http://magazines.russ.ru/slo/2001/1/dol.html>
113. Долинин, А.А. Карл Проффер и Владимир Набоков: К истории диалога [Электронный ресурс] / А.А. Долинин // Новое литературное обозрение. – 2014. – № 125– URL: <http://www.intelros.ru/readroom/nlo/125-2014/23293-karl-proffer-i-vladimir-nabokov-k-istorii-dialoga.html>
114. Достоевский, Ф.М. Двойник // Ф.М. Достоевский. Собр. соч. В 15 т. – Л.: Наука, 1988а. Т. 1. – 462 с.
115. Достоевский, Ф.М. Подросток / Ф.М. Достоевский. Собр. соч. В 15 т. – Л.: Наука. 1988б. – Т.8. – 815 с.
116. Достоевский, Ф.М. Записки из подполья / Ф.М. Достоевский. Собр. соч. В 15 т. Л.: Наука, 1989. – Т.4. – 782 с.

117. Достоевский, Ф. М. Дневник писателя. 1873 год / Ф. М. Достоевский. Полн. собр. соч. В 30 т. – Л.: Наука, 1980. – Т. 21. – 551 с.
118. Дудова, Л.В., Михальская, Н.П., Трыков, В.П. Модернизм в зарубежной литературе / Л.В. Дудова, Н.П. Михальская, В.П. Трыков. М.: Флинта, 1998. – 240 с.
119. Дунаев, М.М. В. Набоков / Православие и русская литература. В 6-ти частях. Ч. VI/2. [Электронный ресурс] / М.М. Дунаев. М.: Христианская литература. 2004. – 512 с. – URL: <https://azbyka.ru/fiction/pravoslavie-i-russkaya-literatura-tom-ii-chast-3-dunaev/20/>
120. Дымарский, М.Я. Deus ex texto, или Вторичная набоковская модель нарратива / М. Я. Дымарский // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. –Т. 2. – С. 237-260.
121. Дюшен И. Предисловие // Театр парадокса (Ионеско, Беккет и др.). – М.: Искусство, 1991. – 300 с.
122. Евреинов, Н.Н. Демон театральности / Н.Н. Евреинов. – М.: СПб.: Летний сад, 2002. – 535 с.
123. Евреинов, Н.Н. Эпиктет / Н.Н. Евреинов Тайные пружины искусства: статьи по философии искусства, этике и культурологи: 1920-1950 гг. – М.: Ессе homo; Логос – альтера, 2004. – 195 с.
124. Ерофеев, В.В. Русская проза Владимира Набокова / В.В. Ерофеев // В. Набоков Собр. соч. в 4 т. – М.: Правда, 1990. –Т. 1. – С.3-32.
125. Женнет, Ж. Фигуры: Работы по поэтике. В 2 т. / Ж. Женнет. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. – Т. 2. – 472 с.
126. Жолковский, А.К. Блуждающие сны: Из истории русского модернизма / А. К. Жолковский. – М.: Сов. писатель, 1992. – 430 с.
127. Зайцев, К.И. Рец.: «Современные записки», книга 44 / К.И. Зайцев // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г.Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.79-80.

128. Заломкина, Г.В. Игровые составляющие ранней литературной готики / Г.В. Заломкина // Вестник Московского университета, № 3. – 2008. – С. 54-61.
129. Зверев, А.М. Набоков [Электронный ресурс] / А. М. Зверев. – М.: Молодая гвардия, серия ЖЗЛ, 2001 – 786 с.– URL: <http://www.informaxinc.ru/lib/zhzl/nabokov/>.
- 130.Зверев, А. М. XX век как литературная эпоха / А.М. Зверев // Вопросы литературы. Вып.2. – М.: 1992. – С. 3-56.
131. Злочевская, А.В. Парадоксы зазеркалья в романах Гессе, Набокова и Булгакова / А.В. Злочевская // Вопросы литературы, март – апрель, №2, 2008. – С.201 – 221.
132. Злочевская, А.В. В. Набоков и Ф.М. Достоевский [Электронный ресурс] / А. В. Злочевская // Старое литературное обозрение, 2001, – № 1 (277).– URL: <http://magazines.russ.ru/slo/2001/1/dol.html>
133. Злочевская, А.В. Эволюция мистической метапрозы Владимира Набокова (русскоязычный период) // STEPHANOS, № 4 (36), 2019. – С. 18-37.
- 134.Злочевская, А.В. Почему Герман Карлович боится зеркал? О романе В. Набокова/Сирина «Отчаяние» // Вопросы литературы, № 3. – 2021. – С.161-190.
- 135.Зусева-Озкан, В.Б. Поэтика метаромана: «Дар» В.Набокова и «Фальшивомонетки» А. Жида в контексте литературной традиции / В.Б. Зусева-Озкан. – М.: РГГУ, 2012. – 232 с.
136. Зусева-Озкан, В.Б. Историческая поэтика метаромана: монография / В.Б. Зусева-Озкан. – М.: Intrada, 2014. – 488 с.
137. Иванов, Г.В. В. Сирин / Г.В. Иванов // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 179-181.
138. Иванова, Н.Б. Современная русская литература: метасюжет и его восприятие: дисс. в виде науч. докл. ... д-ра филол. наук: 10.01.01 / Иванова Наталья Борисовна. – СПб., 2006. – 38 с.

139. Иваск, Ю.П. Мир Владимира Набокова / Ю.П. Иваск // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.557-562.
140. Изгоев, А.С. Мечта и бессилие / А.С. Изгоев Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.28-29.
141. Ильин, И.П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / И.П. Ильин. – М.: Интрада, 1996. – 253 с.
142. Ильин, И.П. Постмодернизм. Словарь терминов / И.П. Ильин. – М.: Интрада, 2001. – 376 с.
143. Ильин, И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа / И.П. Ильин. – М.: Интрада, 1998. – 255 с.
144. Ионеско, Э. Бред вдвоем / Э. Ионеско // Театр парадокса. – М.: Искусство, 1991. – 300 с.
145. Йожа, Д. З. Мифологические подтексты романа «Король, дама, валет» / Д. З. Йожа // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. –Т. 2. – С. 662-694.
146. Кадашев, В.А. Душный мир (О В.Сирине) / В.А. Кадашев // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.206-208.
147. Кант, И. Критика способности суждения [Электронный ресурс] / И. Кант. – М.: Искусство, 1994. – 367 с.– URL: http://www.bim-bad.ru/docs/kant_urteilkraft.pdf
148. Каспэ, И.М. Искусство отсутствовать / И.М. Каспэ. М.: Новое литературное обозрение, 2005. – 192 с.
149. Кафка, Ф. Превращение: Рассказы / Ф.Кафка. – М.: Эксмо, 2008. – 384 с.
150. Квинси, Т. Убийство как одно из изящных искусств [Электронный ресурс] / Т. Квинси. Научно-издательский центр «Ладомир», «Наука», 2000. URL: <http://lib.ru/INPROZ/KWINSI/murd.txt>

151. Кейзин, А. В памяти Набокова / А. Кейзин // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000а. – С.451-453.
152. Кейзин, А. Мудрость, обретенная в изгнании / А. Кейзин // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г.Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000б. – С.596 - 599.
153. Киреева, Н.В. Постмодернизм в зарубежной литературе / Н.В. Киреева. –М.: Флинта: Наука, 2004. – 216 с.
154. Кожинов, В.В. Возникновение романа как конкретной художественной целостности // В.В. Кожинов. Происхождение романа. – М.: Советский писатель, 1963. – 440 с.
155. Коннолли, Дж. «Terra incognita» и «Приглашение на казнь» Набокова: борьба за свободу воображения / Дж. Коннолли // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ,1997. – Т. 1. – С. 348-358.
156. Коннолли, Дж. «Король, дама, валет» / Дж. Коннолли // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. –Т. 2. – С.599-618.
- 157.Коптелова, Н.Г Д.С. Мережковский как участник спора о Пушкине и пушкинском юбилее (на материале статьи «Праздник Пушкина») / Н.Г. Коптелова // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. – 2017а. – Т. 19, № 1. –С. 76-79.
158. Коптелова, Н.Г. Осмысление Октябрьской революции в адресованной лирике З.Н. Гиппиус 1917-1918 годов / Н.Г. Коптелова // Вестник Костромского государственного университета: научно-методический журнал. –2017б. – Т. 23, № 4. – С. 112-116.
159. Коптелова, Н. Г. Образы и мотивы комедии дель арте в поэтическом осмыслении А. Блока (1900-е годы) / Н.Г. Коптелова // Вестник Костромского государственного университета: научно-методический журнал. – 2018. – № 4. – С. 108-113.

160. Кортасар, Х. Игра в классики [Электронный ресурс] / Х. Кортасар. URL: <https://libcat.ru/knigi/proza/klassicheskaya-proza/312367-hulio-kortasar-igra-v-klassiki.html>
161. Кохановский, В.П., Яковлев, В.П. Современная западная философия / В.П. Кохановский, В.П. Яковлев // История философии. – Ростов-на-Дону. Феникс, 2001. – 576 с.
162. Кристева, Ю. Избранные труды: разрушение поэтики / Ю. Кристева – М.: Российская политическая энциклопедия, 2004. – 656 с.
163. Кристева, Ю. Бахтин, слово, диалог и роман / Ю. Кристева // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: ИГ Прогресс, 2000. – с. 427-457.
164. Кристи, А. Карты на столе / А. Кристи // Избранные произведения. – Издательство Гермес, Новосибирск, 1993. – 552 с.
165. Кузнецова, А.В. Ирония в контексте творческого билингвизма: смысловые доминанты и функции / А.В. Кузнецова // Лингвориторическая парадигма: теоретические и прикладные аспекты. – 2015. – № 20. – С. 23-28.
166. Кузнецова, А.В. Художественный дискурс в рецептивно-интерпретативных координатах / А. В. Кузнецова // Эволюция и трансформация дискурсов. Сборник научных статей. – 2017. – С. 157-164.
167. Кьёркегор, С. О понятии иронии. Законность иронии с точки зрения мировой истории. Ирония Сократа / С. Кьёркегор // Логос. – 1993. – №4. – С.176–198.
168. Кэрролл, Л. Алиса в стране чудес. Алиса в Зазеркалье / Л. Кэрролл. – СПб.: Азбука-Классика, 2013. – 416 с.
169. Лакан, Ж. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции «я» в том виде, в каком она предстает нам в психоаналитическом опыте // Ж. Лакан. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа. Семинары. Кн.2 (1954 – 1955). – М.: Издательство Гнозис, Издательство Логос, 2009. – С. 508-516.
170. Левин, Ю.И. Повествовательная структура как генератор смысла: Текст в тексте у Х. –Л. Борхеса / Ю. И. Левин // Труды по знаковым системам: Текст в тексте. Т. 14. – Тарту, 1981. С. в2, 53.

171. Левин, Ю.И. Зеркало как потенциальный семиотический объект / Ю. И. Левин // Зеркало. Семиотика зеркальности. Труды по знаковым системам XXII / Ученые записки Тартуского университета. Выпуск 831. –Тарту, 1988. – 167 с.
172. Левин, Ю. И. Заметки о «Машеньке» В. В. Набокова / Ю.И. Левин // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С.359-369.
173. Левинг, Ю. Владимир Набоков и Саша Черный / Ю. Левинг // Литературное обозрение. – 1999. - №2, - С. 52 – 57.
174. Левинг, Ю. Раковинный гул небытия / Ю. Левинг // В. Набоков: PRO ET CONTRA. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С.499-519.
175. Левинтон, Г. The Importance of Being Russian или Les allusions perdues / Левинтон // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С.301-333.
176. Леденев, А.В., Нижник, А.В. Набоков и М. Пруст: функции пародийной стилизации в романе «Камера обскура» / А.В. Леденев, А.В., Нижник // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика – 2015. – № 3. – С. 37-43.
177. Лейдерман, Л.Н., Липовецкий, М.Н. Современная русская литература. 1950-1990 годы. В 2 т. – М.: 2003. – 413 с.
178. Лем, С. Лолита, или Ставрогин и Беатриче / С. Лем // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г.Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.311 – 333.
179. Лённквист, Б. Мироздание в слове. Поэтика Велимира Хлебникова [Электронный ресурс] / Б. Леннквист. – СПб., 1999. –240 с. – URL: http://ka2.ru/nauka/blnqst_3.html
180. Лиотар, Ж. Состояние постмодерна / Ж. Лиотар. – М., СПб.: Алетейя, 1998. – 160 с.
181. Липовецкий, М.Н. Русский модернизм. Очерки исторической поэтики / М. Н. Липовецкий. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 1997. – 317 с.

182. Липовецкий, М.Н. Изживание смерти. Специфика русского постмодернизма / М.Н. Липовецкий // Знамя. – 1995. – №8. – С. 194-205.
183. Лихина, Н.Е. Актуальные проблемы современной русской литературы. Постмодернизм. Учебное пособие / Н.Е. Лихина. – Калининградский государственный университет, 1997. – 59 с.
184. Лосев, А.Ф. Философия. Мифология. Культура. / А.Ф. Лосев. – М.: Политиздат, 1991. – 525 с.
185. Лотман, Ю.М. Культура и взрыв. Семиосфера / Ю.М. Лотман. – СПб: Искусство–СПБ, 2000. – 704 с.
186. Лотман, Ю.М. Структура художественного текста / Ю.М. Лотман. – М.: Искусство, 1970. – С.69-78.
187. Лотман, Ю.М., Минц, З.Г., Мелетинский, Е.М. Литература и мифы / Ю.М. Лотман, З.Г. Минц, Е.М. Мелетинский // Мифы народов мира: Энциклопедия. М.: Советская энциклопедия, 1980. – Т. 1. – С.220-226.
188. Лотман, М.Ю. Статьи по семиотике и топологии культуры / Ю.М. Лотман. В 3 т. – Таллин: Александра, 1992. – Т. 1. – 472 с.
189. Лотман, Ю.М. А та звезда над Пулковом... Заметки о поэзии и стихосложении В. Набокова / Ю.М. Лотман // Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С.213-226.
190. Лоуренс, Д. Почему важен роман / Д. Лоуренс // Писатели Англии о литературе. – М.: Прогресс, 1982. – 410 с.
191. Лукин, А., Рынкевич, Вл. В магическом лабиринте сознания. Литературный миф XX века / А. Лукин, Вл. Рынкевич // Иностранная литература. – 1992. – №3. – С. 234-249.
192. Лучинская, Е.Н. Актуализация личности автора в постмодернистском дискурсе / Е.Н. Лучинская // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. – 2012. – №2. – С. 66-68.
193. Лучинский, Ю.В. «Дебат Турати: шахмтный модернизм в романе Владимира Набокова/ Ю.В. Лучинский // Болгарская русистика. – 2022. – №2. – С.19-30.

194. Лучинский, Ю.В. Лучинская, Е.Н., Бешукова Ф.Б., Коммуникативные практики постмодернистских текстов: литературно-медийный дискурс / Ю.В. Лучинский, Е.Н. Лучинская, Ф.Б.Бешукова. Краснодар, Кубанский государственный университет, 2021. – 158 с.
195. Люксембург, А.М. Вивиан Дамор-Блок и вивисекция слова: Английская проза Владимира Набокова / А. М. Люксембург // Набоков В. В. Собр. соч. американского периода. В 5 т. – СПб.: Симпозиум, 1997а. – Т. 1. – С. 9-23.
196. Люксембург, А.М. Смех в темноте. Комментарии / А.М. Люксембург // В. Набоков. Собр. соч. американского периода. В 5 т. – СПб.: Симпозиум, 1997б. –Т. 2. – С.653-667.
197. Люксембург, А.М. Амбивалентность как свойство набоковской игровой поэтики [Электронный ресурс] / А.М. Люксембург // Набоковский вестник. – СПб, 1998. Вып. 1. С. 16–25. – URL: <http://mirznanii.com/a/270477/ambivalentnost-kak-svoystvo-nabokovskoy-igrovoy-poetiki>
198. Люксембург, А.М. Лабиринт как категория набоковской игровой поэтики [Электронный ресурс] / А.М. Люксембург. Набоковский вестник. – Вып. 4: Петербургские чтения. – СПб.: «Дорн». – 1999. – URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=93&level1=main&level2=articles>
199. Люксембург, А.М. Кошмары Германа Карловича: неизвестный русскому читателю эпизод романа В.Набокова «Отчаяние» / А.М. Люксембург // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С.762-765.
200. Люксембург А.М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю / А.М. Люксембург // Игровая поэтика. Вып. 1.: сб.науч. тр. ростовской школы игровой поэтики. – Ростов-на-Дону: Литфонд, 2006. – С. 5-28.
201. Люсый, А.П. Крымский текст русской культуры и проблема мифологического контекста [Электронный ресурс] / Люсый Александр Павлович // автореф. дис. на соиск. учен. степени канд. культурол. наук: (24.00.01) / [Российский ин-т культурологии] Москва, 2003. — URL: <http://www.archipelag.ru/authors/lusy?library=398>

202. Мазин, В.А. Психический автоматизм Клерамбо [Электронный ресурс]/ В.А. Мазин // Введение в Лакана. 2004. – URL: http://modernlib.ru/books/mazin_viktor_aronovich/vvedenie_v_lakana/read/
203. Маккарти, М. Гром среди ясного неба / М. Маккарти // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.349 - 361.
204. Маликова, М., Трезьяк, Дж. Сквозняк из прошлого / М. Маликова, Дж. Трезьяк // Звезда. – 1999. – №4. – С. 81-91.
205. Маликова, М. Дар и успех Набокова / М. Маликова // Империя Н. Набоков и наследники. Сб. статей. Редакторы-составители Ю.Левинг, Е.Сошкин. М.: НЛЮ, 2006. – 544 с. – С.23-37.
206. Малишевская, Н.А. Постмодерн как вечное возвращение: игровые элементы в постмодернистском романе / Н.А. Малишевская // Известия высших учебных заведений. Северо - Кавказский регион. Общественные науки. Спецвыпуск. – 2007. – С. 27-31.
207. Малларме, С. Сочинения в стихах и прозе / С. Малларме. – М.: Радуга, 1995. – 568 с.
208. Мандельштам, О.Э. Конец романа / О.Э. Мандельштам. Памятники литературы. – Москва-Аусбург, 2004. – 35 с.
209. Маневич, Г.И. Роман В. Набокова «Дар» и пушкинская формула творчества / Маневич Г.И. // Оправдание творчества. – М.:1990. С.211-234.
210. Маньковская, Н.Б. Париж со змеями / Н.Б. Маньковская. – М.: ИФРАН, 1994. – 220 с.
211. Маньковская, Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н.Б. Маньковская. – СПб.: Алетейя, 2000. – 347 с.
212. Маритен, Ж. Ответственность художника / Ж. Маритен // Самосознание культуры и искусства XX века. Западная Европа и США. – М.; СПб.: Университетская книга, 2000. – С.249-288.

213. Маркузе, Г. Образы Орфея и Нарцисса [Электронный ресурс] / Г. Маркузе // Эрос и цивилизация. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества. – М: ООО Издательство АСТ, 2002. – 526, [2] с.- (Philosophy).– URL: http://socialistica.lenin.ru/txt/m/marcuse_2.htm
214. Маслов, Б. Традиции литературного дилетантизма и эстетическая идеология романа «Дар» / Б. Маслов // Империя Н. Набоков и наследники. Сб. статей. Редакторы-составители Ю.Левинг, Е.Сошкин. М.: НЛО, 2006. – 544 с. – С.37-74.
215. Медарич, М. Владимир Набоков и роман XX столетия / М. Медарич // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. –Т. 1. – С. 448-468.
216. Медвецкий И.Е. «Игра ума, игра воображенья...» / И.Е. Медвецкий // Октябрь, 1992. – №1. С.188-192.
217. Мейерхольд, В.Э. Статьи. Письма. Речи. Беседы. Часть первая / В.Э. Мейерхольд. – М.: Искусство, 1968. – 325 с.
218. Мелетинский, Е.М. Поэтика мифа / Е.М. Мелетинский – М.: Наука, 2000. – 407 с.
219. Мелетинский, Е.М. От мифа к литературе: Учебное пособие / Е.М. Мелетинский. – М.: РГГУ. 2000а. – 169 с.
220. Мельников, Н.Г. Высмеять пересмешника: Владимир Набоков в зеркале пародий / Н.Г. Мельников // Иностранная литература, 2016. – № 3. – С.232-235.
221. Мережковский Д.С. О причинах упадка и новых течениях современной русской литературы / Мережковский // Литературные манифесты от символизма до наших дней. – М.: XXI-Согласие. 2000. – 608 с.
222. Меркин, Д. Учась у Набокова / Д. Меркин // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 538 - 541.
223. Михайлов, О.Н. Разрушение дара / О.Н. Михайлов // Москва, 1986. – №12. – С.66-72.
224. Михайлов, О.Н. Король без королевства [Электронный ресурс] / О. Н.Михайлов // Набоков В. Машенька. Защита Лужина. Приглашение на казнь.

- Другие берега (фрагменты): Романы. - М.: Художественная литература, 1988.–
URL: <http://gagago.ru/korole-bez-korolevstva.html>
225. Млечко, А.В. Игра, метатекст, трикстер: пародия в «русских» романах В.Набокова / А.В. Млечко. – Волгоград: Издательство Волгоградского университета, 2000. – 188 с.
226. Млечко, А.В. «Приглашение на казнь» В.Набокова и русский текст «Современных записок: другой, трикстер и символы «проклятых королей» / А. В. Млечко // Вестник ВолГУ. Сер. 8. Вып. 1 (13). – 2014. – С.38-51.
227. Музиль, Р. Человек без свойств [Электронный ресурс] / Музиль М.: Издательство Ладомир, 1994.– URL: http://www.6lib.ru/books/helovek-bez-svoystv-_kniga-1_-161782.html
228. Мулярчик, А.С. Верность традиции: рассказы В. Набокова 20-30-х гг. / А.С. Мулярчик // Лит. учеба. – 1989. – №1. – С.167-169.
229. Мюссе, А. Исповедь сына века. Новеллы / А. Мюссе. – Л.: Художественная литература, 1970. – 567 с.
230. Набоков, В.В. Собр. соч. В 4 томах / В. В. Набоков. – М.: Правда, 1990.
231. Набоков, В.В. Смотри на арлекинов [Электронный ресурс] / В. В. Набоков. Собр. соч. американского периода. В 5 т. – СПб.: Симпозиум, 1999. – Т. 5. – URL: <http://e-libra.ru/read/118866-smotri-na-arlekinov-.html>
232. Набоков, В.В. / Собр. соч. американского периода. В 5 т. / В. В. Набоков. – СПб.: Симпозиум, 1997а.
233. Набоков, В.В. Стихотворение «Шахматный конь» [Электронный ресурс]. – URL: <http://nabokov.niv.ru/nabokov/stihi/361.htm>.
234. Набоков, В.В. Письмо Милдрет Хортон, редактору женского колледжа в Уэлси // В. В. Набоков. Избранное. – М.: Олимп; ООО издательство АСТ, 1998а. – 640 с.
235. Набоков, В.В. Письмо В.В. Рудневу // В. В. Набоков. Избранное. – М.: Олимп; ООО издательство АСТ, 1998б. – 640 с.
236. Набоков, В.В. Лекции по зарубежной литературе / В. В. Набоков – М.: Издательство Независимая газета, 1998в. – 512 с.

237. Набоков, В.В. Лекции по русской литературе / В. В. Набоков – М.: Издательство Независимая газета, 1999б. – 439 с.
238. Набоков, В.В. Человек и вещи / В. В. Набоков // Звезда. –1999а. – № 4. – С. 19 – 22.
239. Набоков, В.В. Изгнание. Поэты русского зарубежья. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1999в. – 480 с.
240. Набоков, В.В. Лекции о драме [Электронный ресурс] / В. В. Набоков. – М.: Азбука-классика, 2008. – URL: http://royallib.com/book/nabokov_vladimir/lektsii_o_drame.html -
241. Набоков, В.В. Заметки переводчика / В. В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997б. – Т. 1. – С. 102-133.
242. Набоков, В.В. Предисловия к английским переводам / В. В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997в. –Т. 1 – 960 с.
243. Налимов, В.В. В поисках иных смыслов / В.В. Налимов. – М.: Издательская группа Прогресс. – 1993. – 280 с.
244. Ницше, Ф. Генеалогия морали / Ф.Ницше. – Минск: Харвест, 2007а. –1037с.
245. Ницше, Ф. Рождение трагедии, или Эллинство и пессимизм / Ф. Ницше. – Минск: Харвест, 2007б. – 1037 с.
246. Ницше, Ф. Воля к власти / Ф. Ницше. – Минск: Харвест, 2007в. – 1037 с.
247. Ницше, Ф. Так говорил Заратустра / Ф. Ницше. – Минск: Харвест, 2007г. – 1037 с.
248. Ницше, Ф. По ту сторону добра и зла / Ф. Ницше. Малое собрание сочинений. – СПб.: Азбука, 2014. – 1056 с.
249. Ницше, Ф. Философия в трагическую эпоху Греции / Ф.Ницше. – М.: "REEL-book", 1994. – 416 с.
250. Новик, Ал. Рец.: Защита Лужина. Берлин: Слово, 1930 / Ал. Новик // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г.Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.93-95.

251. Носик, Б.М. Мир и дар Набокова / Б.М. Носик. – СПб.: Издательство Пенаты, 1995. – 552 с.
252. Одоевский, В.Ф. Сильфида / В.Ф. Одоевский. – М.: Художественная литература, 1988. – 382 с.
253. Осокин, С. Рец.: Приглашение на казнь. Париж: Дом книги, 1938 / С. Осокин // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 140-141.
254. Осоргин, М.А. Рецензии / М.А. Осоргин // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – 688 с.
255. Оутс, Д. Субъективный взгляд на Набокова / Д.Оутс // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство «Новое литературное обозрение», 2000. – С. 584-587.
256. Паперно, И.А. Как сделан «Дар» Набокова / И.А. Паперно // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – 960 с. – С. 485 - 507.
257. Пестерев, В.А. Романная проза запада рубежа XX-XXI в. Статья первая / В.А. Пестерев // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – Пермь, 2011. Вып.3 (15). – С.155-166.
258. Пигулевский В.О. Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму: Научное издание. Ростов-на-Дону: Изд-во «Фолиант», 2002. – 418 с.
259. Пильский, П.М. Рецензии / П.М. Пильский // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – 608 с.
260. Пимкина, А. А. Принцип игры в творчестве Набокова. Автореферат диссертации на соискание ученой степени на соискание кандидата

филологических наук по специальности 10.01.01 – русская литература. Москва, 1999.

261. Платон. Государство. Законы. Политик / Платон. – М.: Мысль, 1998. – 798 с.

262. Погребная, Я.В. Неомифологизм В. В. Набокова: опыт типологической характеристики [Электронный ресурс] / Я.В. Погребная. – Ставрополь: ГОУВПО «СевКавГТУ» – 2006. – 520 с. URL: <http://diplomba.ru/work/93889>

263. Полищук, В.Б. Жизнь приема у Набокова / В. Б. Полищук // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С. 809 - 822.

264. Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий / Гл. научн. ред. Н.Д. Тмарченко. – М.: Изд-во Кулагиной; Интрада, 2008. – 358 с.

265. Пруст, М. По направлению к Свану / М. Пруст. – М.: Республика, 1992. – 368 с.

266. Пурье, Р. Набоков как собственный полугерой / Р. Пурье // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С. 523 -525.

267. Пушкин, А.С. Евгений Онегин / А.С. Пушкин. Полное собрание сочинений. В 10 т.– М. – Л.: Академия наук СССР, 1949. – Т. 5. – 622 с.

268. Пушкин, А.С. Моцарт и Сальери / А.С. Пушкин. Собр. соч. В 3 т. – М.: Художественная литература, 1986. – Т. 2. – 527 с.

269. Пушкин, А.С. Пиковая дама / А.С. Пушкин. Собр. соч. В 3 т. – М.: Художественная литература, 1987. – Т.3. – 528 с.

270. Пятигорский, А.М. Чуть-чуть о философии Владимира Набокова / А.М. Пятигорский // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С.334-341.

271. Пятигорский, А. М. О «постмодернизме» и философской обезьяне» [Электронный ресурс]/А.М. Пятигорский. – URL: <http://www.fassen.net/video/k-esujobshA/>

272. Рассел, Б. История западной философии / Б. Рассел. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2002. – 992 с.

273. Рафаэль Ф. Изгнание: боль и гордыня / Ф. Рафаэль // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н.Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С. 594 – 596.
274. Рахимкулова, Г.Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: Языковая игра в прозе Владимира Набокова: к проблеме игрового стиля: автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.01; 10.02.19 [Электронный ресурс] / Рахимкулова Галина Федоровна. – Ростов-на-Дону, 2004. – 46 с. – URL: <http://cheloveknauka.com/yazykovaya-igra-v-proze-vladimira-nabokova>
275. Резникова, Н.С. Гордость эмигрантской литературы – В.Сирин / Н. С. Резникова // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н.Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С.202-206.
276. Роб-Грийе, А. Собрание сочинений / А. Роб-Грийе. – СПб.: Симпозиум, 2001. – 554 с.
277. Ронен, О. Исторический модернизм, художественное новаторство и мифотворчество в системе оценок Владимира Набокова // О.Ронен. – Philologica. 2001 / 2002. vol. 7. – № 17/18.
278. Роннен, О. Исторический модернизм, художественное новаторство и мифотворчество в системе оценок Владимира Набокова// О.Ронен. URL: https://rvb.ru/philologica/07rus/07rus_ronen.htm
279. Руднев, В.П. Словарь культуры XX века / В.П. Руднев. – М.: Аграф, 1997. – 384 с.
280. Руднев, В.П. Прочь от реальности. Исследования по философии текста. / В.П. Руднев. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
281. Руссо, Ж.-Ж. Исповедь / Ж.-Ж. Руссо. Избранное. – М.: Детская литература, 1976. – 190 с.
282. Рыкунина, Ю.А. Два «немецких» романа Владимира Набокова. [Электронный ресурс] / Ю.А. Рыкунина – URL: <http://sites.utoronto.ca/tsq/25/rykunina25.shtml>

283. Рымарь, Н.Т. Проблема аутентичности художественного высказывания в ситуации кризиса языка в XX веке. / Н.Т. Рымарь. – Самара, 2013. – 54 с.
284. Рюмина, М.Т. Эстетика смеха: смех как виртуальная реальность / М. Т.Рюмина. – М.: Книжный дом ЛИБРОКОМ, - 2010. – 320 с.
285. Рягузова, Л.Н. Поэтика романов В.Набокова / Л.Н. Рягузова // Русская литература XX века: актуальные проблемы развития. – Краснодар, 1999. – С. 37-52.
286. Рягузова, Л.Н. «Не роман в привычном смысле»: роман В. В. Набокова как «жизненный гибрид» / Л.Н. Рягузова // Сборник статей материалов Международной научно-практической конференции, посвященной 200-летию со дня рождения Н.А. Некрасова. ФГБОУ ВО «Кубанский государственный технологический университет», Краснодар, 2021. – С.10-18.
287. Сабурова, О. Автор и герой в романе «Отчаяние» Набокова / О. Сабурова // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С.741-750.
288. Савельева, Г.Т. Кукольные мотивы в творчестве Набокова / Г. Т. Савельева, // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С.345-354.
289. Савельев, А. Рецензии / А. Савельев // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н.Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000а. – 688 с.
290. Саморукова, И.В. Архетип «двойничества» и художественный код романа В. Набокова «Отчаяние» [Электронный ресурс] / И.В. Саморукова // Вестник СамГУ. – 2000. – №1. – URL: <http://nauka.x-pdf.ru/17kulturologiya/436247-1-krov-slyuni-tak-ironicheski-modeliruet-german-zaglavie-prestupleniya-nakazaniya-kotoroe-chasto-ssilaetsya-svoih-ra.php>
291. Сарнов, Б.М. Ларец с секретом (О загадках и аллюзиях в русских романах В. Набокова) / Б.М. Сарнов // Вопросы литературы. – 1999. – №3. – С.136-182.
292. Сартр, Ж.-П. В.Набоков. Отчаяние / Ж.-П. Сартр // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н.Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С.128-130.

293. Сартр, Ж.-П. Тошнота / Ж.-П. Сартр // Стена: Избранные произведения. М.: Изд-во политической литературы, 1992. – 480 с.
294. Сартр, Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм [Электронный ресурс] / Ж.-П. Сартр. Сумерки богов. – М.: Политиздат, 1989. – URL: <http://psylib.org.ua/books/sartr01/>
295. Сахаров, В.И. Набоков – русский писатель. Независимый бостонский альманах, № 260, 2002. [Электронный ресурс] / В.И. Сахаров – URL: <http://lebed.com/2002/art2836.htm>
296. Семенова, Н.В. Цитация в романе Набокова «Король, дама, валет» / Н.В. Семенова // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С.650-661.
297. Семиотика зеркальности. Труды по знаковым системам XXII. Предисловие / Ученые записки Тартуского университета. Выпуск 831. –Тарту, 1988. – 167 с.
298. Сендерович, С., Шварц, Е. Сок трех апельсинов / С. Сендерович, Е. Шварц // Империя Н. Набоков и наследники. М.: Новое литературное обозрение, 2006. – 544 с.
299. Сервантес, М. Дон Кихот / М. Сервантес. Собр. соч. В 5 т. – М.: Правда, 1961. – Т. 1. – 599 с.
300. Сердюченко, В.Л. Чернышевский в романе В. Набокова «Дар» [Электронный ресурс] / В.Л. Сердюченко // Вопросы литературы. – 1998. – № 3/4. Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/voplit/1998/2/serd1.html>
301. Сконечная, О.Ю. В. Набоков. Два русских интервью [Электронный ресурс] / О.Ю. Сконечная // Старое литературное обозрение. – 2001а. – № 1 (277)– URL: <http://magazines.russ.ru/slo/2001/1/nab1.html>
302. Сконечная, О.Ю. «Отчаяние» Набокова и «Мелкий бес» Ф.Соллогуба / О.Ю. Сконечная // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001б. – Т. 2. – с. – С.520-531.
303. Сконечная, О.Ю. Русский параноидальный роман : Федор Сологуб, Андрей Белый, Владимир Набоков. / О.Ю. Сконечная // М.: Новое литературное обозрение, 2015. С. 56-70.

304. Скоропанова, И.С. Русская постмодернистская литература / И.С. Скоропанова – М.: Флинта: Наука, 2001. – 608 с.
305. Сологуб, Ф.К. Мелкий бес / Ф.К. Сологуб. – Ставропольское книжное издательство, 1988. – 590 с.
306. Смирновский, П.В. Учебник русской грамматики. Часть I. Этимология / П. В. Смирновский. М.: Типография Торгового дома М.Г. Волчанинов и Н.Н. Шарапов, 1915. – 103 с.
307. Старк, В. П. Пушкин в творчестве В. Набокова / В. П. Старк // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С.768-778.
308. Старобинский, Ж. Портрет художника в образе паяца // Ж. Старобинский. Поэзия и знание: История литературы и культуры. Т. 2. – М.: Языки славянской культуры. – 2002. – С. 501-579.
309. Стендаль, Ф. Красное и черное. / Ф. Стендаль. – М.: Художественная литература, 1977. – 589 с.
310. Стрельникова, Л.Ю. Роман В. В. Набокова «Защита Лужина» как игровая модель шахматной гиперреальности / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета. Серия 9: Филология. Востоковедение. Журналистика. – 2015а. – № 1. – С. 41-57.
311. 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. – 2015в. – № 3. – Т. 1. Филология. – С. 26–33.
312. Стрельникова, Л.Ю. Идея «вечного возвращения» как игра с ценностями жизни в романе В. Набокова «Машенька» / Л.Ю. Стрельникова // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. Серия Литературоведение. – 2016а. – Т. 22. – № 4. – С. 97–102.
313. Стихи и смысл «Медного всадника» (обсуждение книги Андрея Белого «Ритм как диалектика» в Государственной академии художественных наук) [Электронный ресурс] // М.: Изд-во Федерация, 1929. – 279 с.– URL: http://az.lib.ru/b/belyj_a/text_1929_ritm_kak_dialektika.shtml

314. Струве, Г. П. Из книги «Русская литература в изгнании» / Г. П. Струве // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С.265-276.
315. Струве, Г.П. – Маркову В. / Г.П. Струве // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н. Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000а. – С.612 - 613.
316. Струве, Г.П. Творчество Сирина / Г.П. Струве // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н.Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000б. – С.181-186.
317. Сурова, О.Ю. Человек в модернистской культуре / О.Ю. Сурова // Зарубежная литература второго тысячелетия. 1000-2000. – М.: Высшая школа, 2001. – 335 с.
318. Суртаев, В. Я. Игра как социокультурный феномен: Учебное пособие -2-е изд. испр. и доп. – Санкт-Петербург, 2005. – 272 с.
319. Табатадзе, Х. Ш. Концепт «русский мир»: компаративные параллели романа Ф. Сологуба «Мелкий бес» и В. В. Набокова «Другие берега» / Х.Ш. Табатадзе // VIII Сургучевские чтения: Вектор духовности в русской литературе и журналистике XIX-XXI веков: сборник материалов Международной научно-практической конференции / под ред. д-ра филол наук, проф. А.А. Фокина. – Ставрополь: Графа, 2011. – 252 с.
320. Тамми, П. Поэтика даты у Набокова / П. Тамми // Литературное обозрение. – 1999. – №2. – С.21-29.
321. Тамми, П. Заметки о полигенетичности в прозе Набокова / П. Тамми // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С.508-522.
322. Теккерей, У. Ярмарка тщеславия: роман без героя. В 2 т. / У.Теккерей. – Казань: Татарское книжное издательство, 1994. – Т. 2. – 384 с.
323. Терапиано, Ю.К. Рец.: Камера обскура. Париж: Современные записки; Берлин: Парабола, 1933 / Ю.К. Терапиано // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под

общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С.111-112.

324. Тертерян, И.А. Человек, мир, культура в творчестве Хорхе Луиса Борхеса / И. А. Тертерян // Борхес Х.Л. Проза разных лет. – М.: Радуга, 1989. – С. 5 – 20.

325. Тодоров, Ц. Введение в фантастическую литературу [Электронный ресурс] / Ц. Тодоров – М.: Дом интеллектуальной книги, Русское феноменологическое общество, 1997. – 144 с. – URL: <http://e-libra.ru/read/132685-vvedenie-v-fantasticheskuyu-literaturu.html>

326. Токер, Л. Набоков и этика камуфляжа / Л. Токер // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С. 377-387.

327. Толстой, И. И. Ходасевич в Кончееве / И.И. Толстой // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С.792-801.

328. Томашевский, Б.В. Театр Кальдерона / Б.В. Томашевский // Кальдерон П. Пьесы. В 2 т. – М.: Художественная литература, 1961. – Т. 1. – С.8.

329. Топоров, В.Н. Набоков наоборот / В.Н. Топоров // Лит. обозрение. –1990. – №4. – С. 71-75.

330. Тынянов, Ю.Н. О пародии / Ю.Н. Тынянов // Поэтика. История литературы. Кино. – М.: Наука, 1977. – 574 с.

331. Уайльд, О. Критик как художник / О. Уайльд // Писатели Англии о литературе. – М.: Прогресс, 1981. – 410 с.

332. Уайльд, О. Портрет Дориана Грея / О. Уайльд // Портрет Дориана Грея. Сказки. Пьесы. – М.: ООО Издательство АСТ, 2004. – 428 с.

333. Уиллис, О. Принципы организации и функции городского пространства в ранней прозе В. В. Набокова берлинского периода / О. Уиллис // Вестник Московского университета. Сер 9. Филология. – 2008. – № 3. – С. 62 - 68.

334. Узбекова Г.Ф. Искусство игры в русскоязычных романах В.Набокова. Автореферат диссертации на соискание ученой степени на соискание кандидата филологических наук по специальности 10.01.01 – русская литература. Тамбов, 2018.

335. Унамуно, М. О трагическом чувстве жизни [Электронный ресурс] / М. Унамуно. – М.: 1997. – URL: <http://detectivebooks.ru/book/download/27804750/>
336. Федотов, О. И. И Моцарт, и Сальери... Метастихопоэтика романа Владимира Набокова «Дар» [Электронный ресурс] / О. И. Федотов. – Нева, 2013. – №8. – URL: <http://magazines.russ.ru/neva/2013/8/14f.html>
337. Филатов, И. Е. Поэтика игры в романах В. В. Набокова 1920-1930 гг. и «Лекциях по русской литературе»: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.01. / Филатов Игорь Евгеньевич. – Тюмень, 2000. – 26 с.
338. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия [Электронный ресурс] / Э. Финк – М: Канон+, 2017.– 432 с.– URL: <http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt>.
339. Фрейд, З. Введение в психоанализ. Лекции / З. Фрейд. – М.: Наука, 1991. – 456 с.
340. Фрейденберг, О. М. Поэтика сюжета и жанра / О. М. Фрейденберг – М.: Лабиринт, 1997. – 448 с.
341. Фромм, Э. Человек для себя [Электронный ресурс] / Э. Фромм. – Минск: Коллегиум, 1992. – 253 с. – URL: http://elly17.narod.ru/psyc/books/Fromm_man_himself.htm
342. Фуко, М. История безумия в классическую эпоху / М. Фуко. – СПб.: Университетская книга, 1997. – 575 с.
343. Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер. – М.: AD MARGINEM, 1997. – 451 с.
344. Хализев, В.Е. Теория литературы / В.Е. Хализев. – М.: Высшая школа, 1999. – 398 с.
345. Хасин, Г.Л. Театр личной тайны. Русские романы В. Набокова / Г.Л. Хасин. – М.: СПб.: Летний сад, 2001а. – 188 с.
346. Хасин, Г. Л. Между микро и макро: повествование и метафизика в романе В.Набокова «Король, дама, валет» / Г. Л. Хасин // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001б. – Т. 2. – С. 619-649.

347. Хатчеон, Л. Историческая метапроза: Пародийность и интертекстуальность. [Электронный ресурс] / Л.Хатчеон. – URL: <http://gefter.ru/archive/8455>
348. Хейбер, Э. «Подвиг» Набокова и волшебная сказка / Э. Хейбер // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 2001. – Т. 2. – С. 696-729.
349. Хейзинга, Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
350. Хейзинга, Й. Осень Средневековья / Й. Хейзинга. Соч. в 3 т. – М.: Издательская группа «Прогресс» «Культура», 1995. – Т. 1. – 416 с.
351. Хлебников, В. В. Стихотворения. Поэмы. Драммы. Проза / В. В. Хлебников. – М.: Советская Россия, 1986. – 368 с.
352. Ходасевич, В. Ф. О Сирине / В. Ф. Ходасевич // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии // под общей редакцией Н. Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000а. – 688 с. – С. 219-224.
353. Ходасевич, В. Ф. Рецензии / В. Ф. Ходасевич // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н. Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000б. – 688 с.
354. Хосе, Ортега-и-Гассет. Дегуманизация искусства / Хосе Ортега-и-Гассет // Восстание масс. – М.: Ермак, 2005. – 269 с.
355. Хохлов, Г. Д. Рец.: Возвращение Чорба. Берлин: Слово, 1930 / Г. Д. Хохлов// Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 47-48.
356. Хрулев, В.И., Узбекова, Г.Ф. Поэтика игры в русскоязычных романах В. Набокова / Хрулев, В.И., Узбекова, Г.Ф. // Вестник Башкирского университета. – 2019. Т. 24. – № 1. – С. 140-148.
357. Цетлин, М. О. Рец: Король, дама, валет. Берлин: Слово, 1928 / М. О. Цетлин // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова.

- Критические отзывы, эссе, пародии / Под общей редакцией Н.Г. Мельникова. – М.: Издательство Новое литературное обозрение, 2000. – С. 43-44.
358. Шадурский, В. В. Интертекст русской классики в прозе Владимира Набокова / В. В. Шадурский. – Великий Новгород, 2004. – 95 с.
359. Шапиро, Г. Поместив в своем тексте мириады собственных лиц / Г. Шапиро // Литературное обозрение. – 1999. – №2. – С. 30-36.
360. Шаховская, З. А. В поисках Набокова. Отражения. / З. А. Шаховская. – М.: Книга, 1991. – 319 с.
361. Шекспир, У. Гамлет / У. Шекспир // Полн. собр. соч. В 8 т. – М.: Искусство, 1960а. – Т. 6. – 632 с.
362. Шекспир, У. Макбет / У. Шекспир // Полн. собр. соч. В 8 т. – М.: Искусство, 1960б. – Т. 7. – 632 с.
363. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании [Электронный ресурс] / Ф. Шиллер // Собр. соч. В 7 т. – М: Государственное издательство художественная литература, 1957. – Т.6. – 936 с. – Режим доступа: <http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm>.
364. Шкловский, В. Б. Искусство как прием / В. Б. Шкловский. О теории прозы. – М.: Советский писатель, 1983. – 384 с.
365. Шкловский, В. Б. Гамбургский счет. Статьи. Воспоминания / В. Б. Шкловский [Электронный ресурс]. – М.: Советский писатель, 1990. – 543 с. – URL: http://www.kniga.com/books/preview_txt.asp?sku=ebooks309717
366. Шлегель, Ф. Фрагменты / Ф. Шлегель // Зарубежная литература XIX века. Романтизм. Под ред. Я.Н. Засурского. – М.: 1976. – 512 с.
367. Шпенглер, О. Закат Европы. В 2 т. / О. Шпенглер. – М.: Айрис-пресс, 2006. – Т. 1. – 528 с.
368. Штайн, К. Э. Метапоэтика: «размытая парадигма» / К. Э. Штайн // Текст: Узоры ковра. Научно-методический семинар “Textus”. Сборник статей. Выпуск 4. –СПб. – Ставрополь, 1999. – С.5-14.
369. Шульман, М. Ю. Набоков, писатель: Манифест / М. Ю. Шульман – М.: Издательство А и Б, Издательство Независимая газета, 1998. – 224 с.

370. Эйхендроф, И. Из жизни одного бездельника / И. Эйхендроф // Избранная проза немецких романтиков. – М.: Художественная литература, 1979. – 430 с.
371. Эко, У. Имя розы / У. Эко. – СПб.: Симпозиум, 2004. – 640 с.
372. Эпштейн, М.Н. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX - XX веков / М.Н. Эпштейн. – М.: Сов. писатель, 1988. – 416 с.
373. Эразм Роттердамский. Похвала глупости / Эразм Роттердамский. – М.: ЭКСМО – ПРЕС, 2000. – 688 с.
374. Эскина, Н. А. Три этюда о Набокове / Н. А. Эскина // Художественный язык литературы 20-х годов XX века. – Самара, 2001. – С. 47-60.
375. Юнг, К. О становлении личности. Конфликты детской души [Электронный ресурс] / К.Юнг. – М., 1995. – URL:<http://www.aquarun.ru/psih/soul/soul7.html>
376. Юнг, К. Психологические типы [Электронный ресурс] / К.Юнг. – СПб.: Азбука, 2001. – URL: <http://lib.ru/PSIHO/JUNG/psytypes.txt>
377. Яблоновский, С. В. Соглядатай / С. В. Яблоновский // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н. Г. Мельникова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С.81-85.
378. Яновский, В. С. Из книги «Поля Елисейские: Книга памяти» / В. С. Яновский // В. Набоков: pro et contra. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 1. – С. 189-193.
379. Ясперс, К. Разум и экзистенция // К. Ясперс. – М.: Канон, РООИ Реабилитация, 2013. – 336 с.
380. Acroid, P. Soi-disant//Spectator. 1975. № 7660 (April 19). – P. 476.
381. Alexandrov, V.E. Nabokovs Otherworld. Prineceton: Princeton University Press, 1991.
382. Alter, R. Lectures on Literature: British, French and German Writers, by Vladimir Nabokov//New Republic. 1980. Vol. 183. № 14 (October 4). – P.32-35.
383. Amis, M. The Sublime and Ridiculoua // Vladimir Nabokov: His Lif. His Word. A tribute. London: Weidenfeld and Nicolson, 1979. – P. 73-87.
384. Amis, M. Dark Laughter // New Statesman. 1977. July 8. – P. 55-56.

385. Appel, A. Jr. Nabokov's Puppet Show // *New Republic*. 1967. Vol. 156, N 2 (January 14). P. 27–30; N 3 (January 21). – P. 25–32.
386. Appel, A. *Nabokov's Dark Cinema*. N.Y., 1974. – P. 262.
387. Boyd, B. *Vladimir Nabokov. The Russian years*. Princeton, New Jersey, 1990.
388. Barton, D. *Worlds in Regression: Some Novels of Vladimir Nabokov*. Ann Arbor: Ardis, 1985. – P. 155.
389. Barabtarlo, G. *Aerial View: Essays on Nabokov's Art and Metaphysics*. *American Literature*. Vol.40. N.Y.: Peter Lang, 1993.
390. Bell, Gene H. A World of Shiny Surfaces// *Nation*. 1975. May 31. – P. 664-667.
391. Bodkin, M. *Archetypal Patterns in Poetry. Psychological studies of imagination*. New-York, 1963 (1st ed 1934).
392. Broyard, A. Snag in a Strip Tease // *The New York Times*. 1974. Oktober 10. P. 45.
393. Clancy, L. *The Novels of Vladimir Nabokov*. London, 1984. – P. 26.
394. Connolly, Julian W.: "Vladimir Nabokov's Early Fiction: Patterns of Self and Other". Cambridge: Cambridge University Press, 1992. 759 p.
395. Connolly, J.W. Nabokov's «Invitation to a Beheading»: A Critical Companion. *Northwestern/Aatseel Critical Companions to Russian Literature*. First edition by Connolly, JW. Northwestern University Press, 1997.
396. Davydov, S/ *Teksty-matreshki Vladimira Nabokova*. München: Otto Sagner, 1982. – C.76.
397. Dennis, N. It's Hard to Name This Butterfly! // *Sunday Telegraph*. 1962. 11 November. P. 6.
398. Fadiman, H. *New York*. 1938. May 7. – P. 92.
399. Fild, A. *Nabokov: His Life in Art A critical narrative*. Boston Toronto Little brown and company, 1967.
400. Foster, L. Nabokov's Gnostic Turpitude: The Surrealistic Vision of Reality in «Priglasenie na kazn'» /*Mnemosina: Studia literaria russica in honorem Vsevolod Setchkarev*, ed. J. T. Baer and N.W. Ingham. – München: Fink, 1974.
401. Gadamer, H.-J. *Was ist Literatur*& München, 1981.

402. Hutcheon, Linda. *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. London and New York: Methuen, 1985.
403. Janeway, E. Nabokov the Magician//Atlantic. 1967. Vol. 220. № 1 (July). – P. 66-71.
404. Karlinsky, S. Nabokov's Literature Partisan // Review. 1983. N 1. – P. 94–100.
405. Kazin, A. In the Mind of Nabokov // Saturday Review. 1969. May 10. - P. 28–30.
406. Kazin, A. Wisdom in Exile // New Republic. 1977. July 23. – P. 12-14.
407. Kristeva J. *Le texte du roman*. – P., 1970. – 209 p.
408. Kristeva, J. *Semeiotike: Recherches pour une semanalyse*. P.: Seuil, 1969.
409. Lilly, M. Nabokov: Homo Ludens//Vladimir Nabokov: His Life. His work. His World. A tribute. London: Weidenfeld and Nicolson, 1979. – P. 88-102.
410. Livak, L. Vladimir Nabokov's apprenticeship in André Gide's "science of illumination": From "The Counterfeiters" to "The Gift" // Comparative lit. – Eugene, 2002. –Vol. 54, N3. – P. 197-214.
411. Lyotard, J.-F. *La condition postmoderne: Rapport sur le savoir*. – P, 1979. – 109 p.
412. Malmgren, C. D. Fictional space in the modernist and postmodernist American novel. – Lewisburg, 1985. – 240 p.
413. McCarty, M. A Bolt from the Blue New Republic. 1962. Vol. 146. June 4. - P.21-27.
414. Merkin, D. Learning from Nabokov // New Leader. 1980. Vol. 63. – № 19. (October 20). – P. 13-14.
415. Miguel de Unamuno. *Del sentimiento trágico de la vida en los hombres y en pueblos*. Madrid, 1913.
416. Nabokov, V. *Strong Opinions*. New -York. McGraw-Hill, 1.
417. Nabokov, Vladimir, *Lectures on literature*. – New York and London, 1.
418. Oates, D. C. A Personal View of Nabokov // Saturday Review of the Arts. 1973. – № 1. – P. 36-37.
419. Oraic. Dubravka. Цитатность // Russian Literature. Amsterdam. 24:8 (1988). P.123.
420. Pifer, E. *Nabokov and the Novel*. Cambridge: Harvard University Press, 1980.

421. Poirier, R. Nabokov as His Own Half-Hero//NYTBR. 1974. October 13, P. 2, 4.
422. Raphael, F. The pain and pride of exile//Sunday Times. 1977. July 10.
423. Rothman, Natan L. Puppet Under Tyrant // Saturday Review. 1947. Vol.30. August 2. – P. 33.
424. Sartre, J.-P. La chronique de J.-P. Sartre//Europe.1939. № 198.P. 240-249.
425. Schlegel F. Gespräch über die Poesie. – In: Fr. Schlegels Jugendschriften herausg. v. J. Minor, 1882, II, S.364.
426. Stohenhill, B. The Self-conscious novel. Artifice in Fiction from Joyce to Pynchon. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1988. – P.188.
427. Strauss, H. // The New York Tims. 1938. May. 8. – P. 7.
428. Strehl, S. Fiction in the Quantum Universe. Chappel Hill: The U of Carolina 1992. –P. 17.
429. Tammi, Pekka. Problems of Nabokovs Poetics: A Narratological Analysis. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1985.
430. Updike, J. Nabokov's Look Back a National Loss // Life 1967. Vol. 61. 13 January. – P. 9-15.
431. Vidal, G. Black Swan s Way // Observer. 1974. May 12. P. 36.
432. Werth, A. Speak, memory. Weidenfeld & Nikolson, 1966 // London Magazine. 1967. August. - P. 80–83.