УДК 821.161.1.09

ПОЭТИКА ИГРЫ В РУССКОЯЗЫЧНЫХ РОМАНАХ В. НАБОКОВА

© В. И. Хрулев*, Г. Ф. Узбекова

Башкирский государственный университет
Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, ул. Заки Валиди, 32.

Тел.: +7 (347) 285 58 19.

*Email: guze-u@yandex.ru

Владимир Набоков – писатель-модернист XX в., мастер изысканного литературного стиля. Искусство игры – это система поэтических приемов, отражающая своеобразие художественного пути и мировоззрения автора. Цель исследования – охарактеризовать приемы поэтики игры и их значение в русскоязычной прозе В. Набокова. Результат исследования: 1. Поэтика игры рассматривается как основа творчества писателя, выражающая мировосприятие автора-эмигранта и его художественный инструментарий. 2. Базовыми приемами игры являются: театрализация, игра с реальностью и сознанием, игра с читателем. 3. Каждый прием поэтики игры – это проекция художественных, жизненных представлений В. Набокова, средство создания ирреального мира, хранящего память о былом, о детстве, о родине. Выводы: Поэтика игры – это многофункциональная система, заложенная в прозе писателя, совокупность приемов, выражающих новаторство автора, его потребность найти свое место в литературе модернизма, отразить понимание счастья, жизни, России, памяти, любви, одиночества.

Ключевые слова: модернизм, эмиграция, игровые приемы в литературе, эстетика, поэтика, театрализация, игра с реальностью в художественном произведении, мотивы ключа, сновидения.

*Почему я вообще написал свои книги?
Во имя удовольствия, во имя сложности.
Я не пишу с социальным умыслом и
не преподаю нравственного урока,
не эксплуатирую общие идеи –
просто я люблю сочинять загадки
с изящными решениями [1].*

В. Набоков

I

В. Набоков – знаковая фигура в русской литературе XX в.: представитель первой волны эмиграции, главным достижением которого стал неповторимый стиль повествования. Культ стиля у писателя связан с установкой на внесоциальность, общественное неслужение литературы, приоритет мира эстетического над объективной реальностью. Набоков отказывал литературе в идейности, дидактизме, морализаторстве, в психологизме и в праве познания жизни. Он открыто утверждал: «Великая литература – это феномен языка, а не идей». Не привыкший быть в одном ряду с другими авторами и причислять себя к литературным объединениям, школам, течениями, писатель называл творчество «божественной игрой», а свой метод определял как «литературную игру», «шараду», «кроссворд». Согласно этой позиции строилась и художественная система романов автора, формировался набоковский стиль, в котором игровые приемы заняли значительное место.

Русскоязычные романы В. Набокова-Сирин, десять книг на родном языке, написаны в берлинской эмиграции с 1920 по 1940 гг. Для писателя это была драматическая ситуация, когда родина оказалась безвозвратно позади, открылся талант сочини-

теля, нестандартный взгляд на природу творчества и литературы. Но по следам классической литературы он идти отказался. Русскоязычное творчество стало пространством самоопределения и способом художественной реализации в нем. Игра явилась инструментарием В. Набокова, с помощью которого он стремился найти свою нишу в литературном мире. В ней заключаются экспериментальность, новаторство и особенность писателя.

Принцип игры доминирует в девяти русскоязычных романах писателя: «Машенька» (1926), «Король, дама, валет» (1928), «Защита Лужина» (1930), «Отчаяние» (1930), «Подвиг» (1932), «Камера обскура» (1932), «Приглашение на казнь» (1935–1936), «Дар» (1937), «Соглядатай» (1938), в автобиографической повести «Другие берега» (1954).

Почему игра стала ключевым звеном поэтики В. Набокова? Это вызвано внешними и внутренними причинами. Во-первых, уже в начале XX в. игра в искусстве соответствовала представлению о зыбкости и непрочности окружающего мира, о способности его решительно измениться за короткое время. Исторические потрясения (Первая мировая война, революции в России и Гражданская война) разрушили надежды на эволюционное развитие и

силу разума. Негарантированность самой жизни порождала чувство неуверенности и случайности происходящего. Во-вторых, в историко-литературном плане XX столетие явилось переломным в художественной культуре, литературе и эстетике. Началу века свойственны ощущение краха традиций, понимание искусства как игры, стремление деформировать реальность и заместить ее «изобретенной» жизнью. Модернизм предложил новые принципы восприятия окружающего мира и способы типизации. М. Голубков в книге «Русская литература XX в. После раскола» отмечает, что в отношении В. Набокова к своим героям сказались элементы модернистской эстетики и черты характера самого автора – индивидуализм, творческое и личное одиночество, неприятие соседства, недоверие к естественным человеческим чувствам: «В творчестве Набокова происходит разрушение традиционного реалистического характера, что является вообще чертой модернистского романа» [2, с. 208].

В эстетическом плане – в начале XX в. обострилась потребность привнести в мир искусство, сделать праздник, ощутить красоту. Балаган, розыгрыши, театр, маскарад, мистификации – это звенья одной цепи. Они призваны вызвать радость, преодолеть боль, неустроенность, одиночество. Это формы самоутверждения и преодоления безысходности. Можно предположить, что через игру и театральность В. Набоков возвращал себе веру в жизнь и надежду на то, что все еще может измениться.

В-третьих, существенную роль играла и внутренняя причина – необходимость самоопределения В. Набокова и выбор своего жизненного поведения. Нахождение в эмиграции с 19 лет – без русского читателя, без привычного быта и возможности вернуться на родину – стало драмой для В. Набокова, испытанием его на жизнеспособность. Одиночество и принципиальный индивидуализм рождали авторское ощущение зыбкости и «ветвистости» жизни, когда «в каждом былом мгновении чувствуется распутие» [3, Т. 2, с. 310]. Отсюда – неожиданные финалы, двойные эпилоги, бесконечные сомнения героев и возвращение сознания к потерянному раю.

Таким образом, вся русскоязычная проза В. Набокова – это акт самоопределения и уход во внутреннюю эмиграцию. И одновременно это процесс создания собственного литературного пути и художественного самовыражения, отдаленного от традиций классики, и от опыта русских эмигрантов, и от современных ему модернистов.

II

Русскоязычная проза В. Набокова имеет многолетнюю историю изучения. Современное набоковедение охватывает разные аспекты творчества писателя. Исследования ведутся в нескольких тематических направлениях, и среди них проблема игры и ее приемов. В творчестве В. Набокова она нахо-

дит выражение в разных формах: в повествовательной игре, в интеллектуальной, в театральной, в интертекстуальности, в игре с реальностью и читательским сознанием.

Игровой принцип не новое явление в литературе, и он исследован многими учеными. Но у В. Набокова мы можем говорить не только о проявлении игровых мотивов, образов, приемов, коллизий, но и о целой системе, которая развивалась и достигла виртуозности, стала искусством. В романе «Приглашение на казнь» театральная игра обрела совершенство и временем стала блестящей. В одном из писем В. Набоков пишет своему другу, американскому критику Эдмунду Уилсону: «Чем дольше я живу, тем больше убеждаюсь: единственное, что имеет значение в литературе, это *shamanstvo* (шаманство) книги; иначе говоря, хороший писатель – это, прежде всего, волшебник» [4, с. 259].

Нужно отметить, что долгое время творчество писателя вызывало неоднозначные трактовки и споры. Начиная с 1980-х гг. игра начала рассматриваться как самоценное и многогранное явление в прозе автора. Она занимала особое место в размышлениях самого писателя (лекции, письма, эссе). В них есть авторские определения этого понятия. По В. Набокову, игра в литературе – это диалог с читателем на эстетическом и интеллектуальном уровнях. Художественная игра в прозе писателя связана с культурными, философскими и литературными характеристиками, которые касаются времени и пространства, субъектной организации, метафизических смыслов.

В набоковедении выделяются два этапа: первый берет начало в 1930-х гг. в эмигрантской критике, второй открывается во второй половине 80-х гг. XX в. Наиболее неоднозначной и многочисленной по количеству работ была эмигрантская критика. Влиятельными представителями первой волны русского зарубежья были Г. Адамович, В. Вейдле, В. Ходасевич, Ю. Айхенвальд, М. Осоргин, Г. Иванов, В. Кадашев, И. Куприн, И. Бунин, П. Бицилли и другие. Они заложили понимание игры в прозе В. Набокова и точно определили мировосприятие молодого писателя. На игру первый указал В. Ходасевич, который отметил, что В. Набоков показывает, «как живут и работают приемы» [5, с. 9]. Бунин говорил, что Сирин «открыл целый мир, за который надо быть благодарным ему» [6, с. 126–127] и одновременно подчеркнул: «Какой талант и какое чудовище!». Ю. Айхенвальд писал в рецензии на роман «Машенька»: «Да, он зорко видит, он чутко слышит, и каждый кусок времени и пространства для него, приметливого, гораздо содержательнее и интереснее, чем для нас» [7].

В советский период интерес к изучению русскоязычного творчества В. Набокова отмечен в 1980-х гг. в связи с возвращением литературы рус-

ского зарубежья на родину. Новое поколение исследователей включило В. Набокова в круг писателей-модернистов, избирающих свои принципы типизации, отношение к изображаемому, к самой реальности (В. Александров, Н. Анастасьев, А. Мулярчик, Б. Носик, М. Шраер и др.).

Оценка творческого метода В. Набокова-Сирина и системный анализ романов представлены в учебных пособиях О. Михайлова «Литература русского зарубежья. От Мережковского до Бродского», В. Агеносова «Литература русского зарубежья», Г. Струве «Русская литература в изгнании», Жорж Нивы «Возвращение в Европу. Статьи о русской литературе», М. Голубкова «Русская литература XX в.: После раскола», Л. Целковой «В. В. Набоков в жизни и творчестве».

Исследователи стали указывать на то, что основой прозы писателя является игра. О. Михайлов утверждал: «Его метод – мистификация, игра, мнимые галлюцинации, «цветное» ощущение, пародии. Жизнь, по Набокову, есть бессмыслица, помарка природы» [8, с. 362]. Г. Струве отметил, что игра присутствует в произведениях В. Набокова не только как художественная условность, но как организованное «по правилам» действо: «Его романы построением напоминают шахматную игру» [9, с. 233].

Исследования последних 25 лет, начиная с 1990-х гг., расширили взгляд на русскоязычную прозу В. Набокова. Основательность подхода к творчеству В. Набокова, к игре и ее приемам отражена в публикациях отечественных и зарубежных специалистов. В России игровому аспекту в произведениях писателя посвящены работы Б. Аверина, Н. Анастасьева, А. Долинина, А. Злочевской, А. Люксембурга, А. Леденева, А. Млечко, И. Медведицкого, А. Мулярчика, Б. Носика, А. Пимкиной, Я. Погребной, Г. Рахимкуловой, О. Сконечной, Л. Стрельниковой, Г. Хасина, О. Осьмухиной и др. Среди европейских и американских трудов о жизни и творчестве, стилистике и эстетике писателя значимы исследования В. Александрова, Б. Бойда, Н. Букс, Д. Бартона, Г. Барабтарло, Д. Грейсона, С. Давыдова, К. Джонсона, Ю. Исхайд, Дж. Коннолли, С. Коуте, М. Медарич, И. Паперно, Б. Ричардсона, Д. Рэмптона, П. Тамми, Э.Филда, М. Шраера и др. В трудах этих ученых отражена поэтика и стилистика прозы писателя, языковая игра, проблема мифологизма и неомифологизма, литературных реминисценций, театральные мотивы, пародия, определено понятие «принцип игры» и его составляющие. Внимание исследователей привлекают и приемы поэтики игры.

Ключевые параметры творческой индивидуальности В. Набокова, как отмечает А. В. Леденев, – это тема «утраченного рая» (расставания с родиной, родным языком и культурой), «тема драматических отношений между реальностью и действительностью» и «тема потусторонности»

[10, с. 328–329]. Исследователь делает вывод о том, что общим знаменателем трех тем можно считать «метатему многослойной реальности».

А. Пимкина в работе «Принцип игры в творчестве В. В. Набокова» соотносит две составляющие – принцип и игровое мироощущение, и делает вывод о том, что игровой принцип в творчестве В. Набокова – это «сознательное построение литературного текста согласно определенным правилам» [11, с. 2].

Докторская диссертация Я. Погребной посвящена проблеме мифологизма и неомифологизма в творчестве В. Набокова [12]. В книге М. Шраера «В. Набоков: темы и вариации» [13] представлен многофункциональный анализ игровых элементов в русскоязычных романах В. Набокова. А. Млечко в кандидатской диссертации и в монографии [14] характеризует пародию как концептуальный элемент поэтики романов В. Набокова. С. Давыдов в монографии «"Тексты-матрешки" Владимира Набокова» [16] определяет русскоязычные произведения как многоуровневую систему и через них показывает эволюцию творческого сознания писателя. В книге Б. Аверина «Дар Мнемозины» [17] характеризуется тема памяти, воспоминания и связанные с ней мотивы дремоты, сновидения как способа преобразования реальности в романах В. Набокова. В работе «Поэтика ранних романов Набокова» [18] исследователь рассматривает проблему сюжета, образа читателя, времени и пространства. Книга крупнейшего американского специалиста Д. Джонсона «Миры и антимирсы Владимира Набокова» [19] посвящена осмыслению мотивов, которые проходят через все романы писателя.

О. Осьмухина в монографии «Русская литература сквозь призму идентичности: маска как форма авторской репрезентации в прозе XX столетия» [20] констатирует общие закономерности в эволюции масочной традиции в русской литературе, в том числе и в повествовательных экспериментах В. Набокова.

Исследование искусства игры на материале всех русскоязычных романов В. Набокова позволяет глубже проследить изменения и особенности поэтики произведений. Проблему игры необходимо рассматривать в историко-культурном и историко-литературном контекстах с учетом интереса автора к традиционным формам и авангардным течениям искусства. Это даст возможность показать эволюцию игры, постоянство художественных приемов и их изменения.

Игра в прозе В. Набокова направлена на интеллектуальное и эстетическое общение с читателем. Последнего в книгах В. Набокова интересует сам процесс игры. Герои, сюжетные ходы являются не носителями интриги произведения, а ключом к разгадке литературного кроссворда. А. Пимкина указывает на то, что у В. Набокова игра ведется на двух уровнях – структуры текста и языка. Анализ

первого позволяет использовать понятие «игровая поэтика», которое подразумевает «всю систему художественных средств, способствующих созданию игровой специфики текста» [11, с. 9]. Нацеленность художественного произведения на игру с читателем является свойством игровой поэтики и игровой стилистики. Эти понятия разграничивает в докторской диссертации «Языковая игра в прозе В. Набокова (к проблеме игрового стиля)» Г. Рахимкулова.

Г. Рахимкулова подчеркивает, что *игровая стилистика* призвана изучать произведения, написанные в игровом стиле: способы усиления выразительности, средства экспрессивности. Игровая стилистика «предполагает изучение различного рода игровых приемов, манипуляций с языком, которые обеспечивают возможность подчинения текста игровой установке, нацеленность его на игру с читателем» [21, с. 45]. Игровая поэтика, как отмечает исследователь, – это система художественных приемов, способствующих созданию игрового текста. Главной его задачей является установление особых, игровых взаимоотношений между читателем и текстом.

А. Люксембург в своих работах [22] характеризует особенности игровой поэтики В. Набокова, среди них: амбивалентность (многовариантное прочтение игрового текста, при котором «массовый читатель» видит только поверхностные значения, а интеллектуальный – глубокий подтекст); принцип недостоверного повествования (ни один факт текста не может поддаваться безусловному доверию); интертекстуальность (множественность сюжета и фабулы, отсылка к предшествующей литературе); пародийность; система «тексты в тексте» (цитация и автоцитация, игра множества текстов внутри одного – как в романе «Дар»); принцип игрового лабиринта (словесные и смысловые «ловушки» для читателя, мистификация).

Стиль писателя многокомпонентен, а его слово – многослойно. Оно требует восприятия музыкального, зрительного, слухового и интеллектуального одновременно. А. Леденев подчеркивает, что важнейшими особенностями прозы В. Набокова является экспрессивность, ассоциативность, тональность, настроение, музыкально-лирическая составляющая (ритмика, фонетическая ткань произведения). Писатель, по мнению исследователя, переносит поэтические особенности в прозу и акцентирует внимание на художественной форме слова.

Таким образом, поэтика и стилистика автора ориентированы на игровое отношение читателя с автором и с произведением на эстетическом и интеллектуальном уровнях. С одной стороны, читатель получает «удовольствие от текста», с другой – вовлекается в композиционные игры «по правилам». Как способ художественного мышления В. Набокова и организации произведения игра мо-

жет проявляться в разных формах: игра с реальностью, с пространством и временем; интеллектуальная игра с читателем; стилевая игра; интертекстуальность; театрализация.

Театрализация в романах способствует артистическому виду игры. Она отсылает к художественному опыту предшественников, к культурной обстановке России XIX–XX вв., передает трагическое мировосприятие писателя-эмигранта. Основными компонентами ее являются сценические образы, жанры народной площадной культуры, элементы сценического пространства, театра абсурда, приемы театральности.

Игра с читателем – важнейшая особенность творчества В. Набокова. Читатель – главный объект, на который направлен интеллектуальный подтекст его книг. В творческом процессе принимают участие двое: автор и читатель. Для В. Набокова игра не является только эстетическим удовольствием, не ограничивается испытанием читателя на способность разгадать его ребусы и «узоры» текста. Она содержит глубокие смыслы, служит инструментом интеллектуального диалога с читателем. Русскоязычные романы содержат «литературный кроссворд», широкий пласт аллюзий на предшествующую литературу, «чужое слово», открытые и скрытые цитаты. Интертекстуальность романов отражает взгляд автора на литературное творчество, является свидетельством его предпочтений в писательском труде.

Игра с пространством-временем и сознанием проявляется в использовании мотива сна. Он выявляет отказ героев от «объективной реальности» и выход в желанное пространство, воспоминание о былой жизни, встречу с близкими людьми, питающими героев творчески и духовно. Образный мотив ключа и связанные с ним мотивы дома, странничества, бесприютности, потерянного времени проходят через основные романы В. Набокова.

III

Игровые установки автора влияют на то, как в структуре произведения на разных уровнях (стиле, образном, композиционном) проявляются те или иные игровые приемы. В связи с этим целесообразно обратиться к видам игры, которые возможно разграничить в творчестве В. Набокова: эстетическая, композиционная и артистическая.

На материале русских романов охарактеризуем каждый из этих видов.

1. *Эстетическая* игра направлена на получение удовольствия от текста: она демонстрирует индивидуальный стиль писателя. Приведем в качестве примера отрывок из романа «Дар», который исследователи называют самым музыкальным романом автора. В нем автор создает визуально-цветовое и акустическое воплощение букв: «Рекомендую вам мое розовое фланелевое "м". Не знаю, обращали ли вы когда-либо внимание на вату, ко-

торую изымали из майковских рам? Такова буква "ы", столь грязная, что словам стыдно начинать с нее. Если бы у меня были под рукой краски, я бы вам так смешал *sienne brûlée* и *сепию*, что получился бы цвет гутаперчевого "ч"; и вы бы оценили мое сияющее "с", если я мог бы вам насыпать в горсть тех светлых сапфиров, которые я ребенком трогал, дрожа и не понимая, когда моя мать, в бальном платье, плача навзрыд, переливала свои совершенно небесные драгоценности из бездны в ладонь, из шкатулок на бархат ...» (Здесь и далее при цитировании произведений автора курсив наш.) [3, Т. 3, с. 115].

Так, словесная ткань В. Набокова создается с помощью акустико-визуальных приемов изобразительности. Произведение требует не просто прочтения, а пристального вчитывания, зрительного, слухового и музыкального восприятия одновременно.

В произведениях писателя часто создается иллюзия реальности, спонтанность воображения. В романе «Подвиг» присутствуют сказочные мотивы. Книга построена как путешествие главного героя Мартына Эдельвейса. В ней часто возникают ситуации, когда сознание героев переключается с окружающей их обстановки на игру воображения. Так, например, происходит во время разговора Софьи Дмитриевны и Мартына после смерти отца. Мать говорит мальчику: «Если бы тебе было не пятнадцать, а двадцать лет, если бы гимназию ты уже кончил и если б меня уже не было на свете, ты бы, конечно, мог, ты, пожалуй, был бы обязан...» [3, Т. 2, с. 161]. И в этот момент мысль прерывается, и читатель оказывается в фантазиях Софьи Дмитриевны: «Она задумалась посреди слов, представив себе какую-то степь, каких-то всадников в папах и стараясь издать узнать среди них Мартына. Но он, слава Богу, стоял рядом» [3, Т. 2, с. 161]. Далее она вновь пытается продолжить разговор с сыном: «А ехать в Петербург...» – вопросительно произнесла она, и на неизвестной станции разорвался снаряд, паровоз встал на дыбы...» [3, Т. 2, с. 161]. Здесь отражено точно схваченное и переданное психологическое состояние. И субъектом игры воображения становится читатель.

То же происходит с Мартыном: то он представляется себя рыцарем, то капитаном корабля, то героем, спасающим даму сердца. Показателен эпизод в третьей главе, когда мальчики купаются в море: «Коля плавал по-татарски, кувырком, а Мартын гордился быстрым и правильным кролем. Ни тот, ни другой, впрочем, далеко не уплывал, – и одной из самых сладостных и жутких грез Мартына была темная ночь в пустом, бурном море, после крушения корабля, – ни зги не видать, и он один, поддерживающий над водой креолку, с которой накануне танцевал танго на палубе. Коля принимал эти кипарисы, и восторженное небо, и дивно-синее, в ослепительных чешуйках, море, как не-

что должное, обиходное, и было трудно завлечь его в любимые Мартыновы игры и превратить его в мужа креолки, случайно выброшенного на тот же необитаемый остров» [3, Т. 4, с. 166].

2. Композиционная игра представляет собой поэтические правила организации произведения. Важными здесь являются образные мотивы (ключ, дверь, дом, путь, река, лес), символы (бабочка, белка), сюжетные мотивы (переправы, инициации). Они переходят из одного романа в другой. Например, мотив ключа явно и через опосредованные образы звучит как в дебютном романе «Машенька» (1926), так и в поздних романах «Приглашение на казнь» (1935–1936) и «Дар» (1937).

В романе «Приглашение на казнь», на первый взгляд, изображается существование в тюремной крепости Ц. Цинцинната, приговоренного к отсечению головы. Перед читателем открывается мир кукольных, марионеточных персонажей, оживленных вещей и одновременно «исповедь», которую пишет главный герой. Его внутренние монологи, процесс размышления составляют содержание рукописи. Таким образом, идет процесс чтения двух творений: одного – Цинцинната, другого – авторского, набоковского. В финальных эпизодах романа, герой, пытаясь успеть написать то, что еще не успел, говорит: «Сохрани эти листы, – не знаю, кого прошу... Мне необходима, хотя бы теоретическая возможность иметь читателя, а то, право, лучше разорвать. Вот это нужно было высказать. Теперь пора собираться» [3, Т. 4, с. 112].

По правилам композиционной игры построен роман «Защита Лужина». В центре книги незаурядный герой, наделенный даром блистательного шахматиста. Сквозной метафорой романа является сравнение жизни с законами шахматной игры. Даже в случайной фразе герой говорит «не играет значения» [3, Т. 2, с. 116] вместо устойчивого «не имеет значения». Жизненная борьба соотносится с удачными ходами в игре. Например, отец невесты Лузина – русский богач, который, переехав в Германию, вновь разбогател, а значит, выиграл партию. Он говорит: «Я всегда интересовался, нет ли в шахматной игре такого хода, благодаря которому всегда выигрываешь. Я не знаю, понимаете ли вы меня, но я хочу сказать...» [3, Т. 2, с. 69]. На что Лузин отвечает: «Нет, я понимаю. Мы имеем ходы тихие и ходы сильные... Сильный ход – это, который сразу дает нам несомненное преимущество. ... Тихий ход – это значит подвох, подкол...» [3, Т. 2, с. 69]. Согласно этому правилу на следующий день, с помощью тихого хода, Лузин выигрывает партию у соперника.

Игры «по правилам» действуют и в отношениях В. Набокова с читателем. Так, в романе «Отчаяние» герой-рассказчик Герман Карлович повторяет: «Я бы обратил внимание читателя», «дорогой читатель», «мой читатель». На протяжении всего романа он ведет читателя по сюжету, строит с ним диа-

лог («Нахожу нужным сообщить читателю»), но и обманывает его. Например, в самом начале романа он, представляя себя, говорит: *«Покойный отец мой был ревельский немец, по образованию агроном, покойная мать – чисто русская. Старинного княжеского рода. Да, в жаркие летние дни она, бывало, в сиреневых шелках, томная, с веером в руке, полулежала в качалке, обмахиваясь, кушала шоколад...»* [3, Т. 4., с. 333]. Затем, после странного рассказа о себе, происходит резкий переход: *«Маленькое отступление: насчет матери я соврал. По-настоящему она была дочь мелкого мещанина, – простая, грубая женщина в грязной кацавейке»* [3, Т. 3, с. 334]. В десятой главе Герман примеряет на себя новую личность – Феликса: *«Я с детства люблю фиалки и музыку. Я родился в Цвикау. Мой отец был сапожник, мать – прачка. Когда сердилась, то шипела на меня по-чешски»* [3, Т. 4, с. 349]. Это несовпадение ситуаций вводит читателя в заблуждение, что создает впечатление неправдоподобности книги от начала до конца.

Романы В. Набокова наполнены мистификациями, цели которых – ввести читателя в заблуждение. Так, в романе **«Король, дама, валет»** не раз упоминается о странном фокуснике, знаменитом иллюзионисте, у которого провинциал Франц снимает комнату. Известно, что у этого же фокусника когда-то жил таинственный изобретатель и об этом «никогда не узнал никто». Еще одна загадка состоит в том, что изобретатель электрических манекенов проделывает тот же путь к дому Драйера, что и Франц. Оба приехали из провинции, остановились в одной гостинице. С той разницей, что один хочет разбогатеть ценой преступления, другой – подарить миру результаты своего ума и таланта. Мотивы этих совпадений в романе читатель должен разгадать сам.

Примеры организованной игры есть и в автобиографической повести **«Другие берега»**. Например, В. Набоков конструирует образ матери, составляя каждую деталь, как декорации: *«Клеенчатые тетради, в которые она списывала в течение многих лет нравившиеся ей стихи, лежали на кое-как собранной ветхой мебели. Ужасно скоро треплющиеся томики эмигрантских изданий соседствовали со слепком отцовской руки. Около ее кушетки, ночью служившей постелью, ящик, поставленный вверх дном и покрытый зеленой материей, заменял столик, и на нем стояли маленькие мутные фотографии в разваливающихся рамках. Впрочем, она едва ли нуждалась в них, ибо оригинал жизни был утерян. Как бродячая трупна всюду возит с собой, поскольку не забыты реплики, и дюны под бурей, и замок в тумане, и очарованный остров, – так носила она в себе все, что душа отложила про этот серый день»* [3, Т. 4, с. 157]. Или в другом отрывке, где описывается пейзаж у дома маленького мальчика: *«Декорации между тем переменились. Инеистое дерево и кубовый сугроб*

убраны безмолвным бутафором. Сад в бело-розово-фиолетовом цвету, солнце натягивает на руку ажурный чулок аллеи – все цело, все прелестно, молоко выпито, половина четвертого... <...> Летний день, проходя через ромбы и квадраты цветных стекол, ложится драгоценной росписью по беленым подоконникам и оживляет арлекиновыми заплатами сизый ленкор одного из длинных диванчиков...» [3, Т. 4, с. 191].

3. **Артистический** вид игры представляет художественную реальность произведения, «текст в тексте» (А. Люксембург), «текст-матрешку» (С. Давыдов). Определяющая ее часть – игра с реальностью и человеком. Она выражает одну из тем прозы В. Набокова: приоритет мира вымышленного над объективной реальностью. Сон, дремота, бред, воспоминания героя являются сквозными в структуре русскоязычных романов и часто представляют возвращение героя и автора к прошлой живой жизни. Это не только стиливые или поэтические приемы, а способы, передающие состояние автобиографического героя.

Игра с человеком и реальностью отражает авторское понимание искусства и трагическое мировоззрение. Поэтому романы писателя по жанру определяются как роман-воспоминание («Машенька»), роман-сновидение («Приглашение на казнь»), роман о романе («Дар»). У писателя было особое отношение к категориям времени и пространства. В одном из интервью он сказал: «Время не имеет ничего общего с пространством, и это не “измерение” в том смысле, в каком мы называем измерением Пространство» [1]. Время он определяет как «отрезок существования между двумя воспоминаниями» [1]. Сон – это прием игры с реальностью. Многие произведения русскоязычного В. Набокова можно рассматривать как развернутые сновидения. Так создается иллюзия потерянного времени.

Приемом артистической игры является создание многослойного произведения, «текста-матрешки». Так, в роман **«Дар»**, который посвящен повествованию о творческом пути писателя Федора Годунова-Чердынцева, включена четвертая глава как отдельная книга – это жизнеописание Чернышевского, центральная часть романа «о русской литературе». В своем произведении Годунов-Чердынцев ставит целью разоблачение революционного деятеля. Глава посвящена подробному описанию биографии Чернышевского, но перед читателем предстает и панорама общественной и литературной жизни шестидесятых годов, настроения «шестидесятников». Одновременно В. Набоков сравнивает Чернышевского с предшественниками – с Пушкиным, Гоголем, рассуждает о личностях Гегеля, Фейербаха, Маркса, Ленина. Так, отдельная глава предстает как полноценное произведение внутри романа.

Артистическая игра В. Набокова включает в себя и театрализацию. Она характеризуется обра-

зами кукол-марионеток, мотивами декораций, перевоплощений, двойников, элементами жанров народного и современного театра. Так, роман-аллегория, фантастическая антиутопия «Приглашение на казнь» является самой театрализованной книгой В. Набокова. Само пространство романа выглядит как театральная сцена: в камеру к заключенному Цинциннату входят куклы – палач, адвокат, директор тюрьмы, они говорят искусственными голосами, жеманятся, используют неестественные жесты. На этой площадке разворачиваются отдельные сценические номера – выступления Пьера, Эмочки, визит Марфиньки и родственников, сцена казни. Таким образом создается многоуровневая структура произведения.

Роман «Камера обскура» построен по принципу киноискусства, элементы которого появляются и на композиционном уровне, и на уровне деталей. Например, в истории женитьбы Кречмара идет быстрая смена пространственных пластов, характеристик персонажей: «Они повенчались в Мюнхене. <...> Цвели каштаны. Один из лакеев в гостинице говорил на восьми языках. У жены был нежный маленький шрам – след аппендицита» [23, с. 10]. Это дает эффект идущих друг за другом кинокадров. Признаком киноискусства в романе выступают задержка действия и крупный план: книжная картинка с гримирующей перед зеркалом Гретой Гарбо, изображение карикатурной морской свинки Чипи в окошке автомобиля, «угрюмая бабица с красными, как сырое мясо, руками», фарфоровая балерина на столике, вывернутая перчатка даны в подчеркнуто замедленном изображении.

Несмотря на игровую природу романов, индивидуальной и значимой темой писателя было изображение внутреннего мира героя-творца и процесса его мышления. В этом смысле не стоит относить к спонтанной игре размышления героев. Например, совершенно иначе проявляет себя автор, описывая героя повести «Другие берега» в один из зимних вечеров, в метель, после встречи Mademoiselle: «Совершенно прелестно, совершенно безлюдно. Но что же я-то тут делаю, посреди стереоскопической феерии? Как попал я сюда? Точно в дурном сне, удалились сани, оставив стоящего на страшном русском снегу моего двойника в американском пальто на викуньевом меху. Саней нет как нет; бубенчики их – лишь раковинный звон крови у меня в ушах. Домой – за спасительный океан! Однако двойник медлит. Все тихо, все околдовано светлым диском на русской пустыне моего прошлого. Снег – настоящий на ощупь; и когда наклоняюсь, чтобы набрать его в горсть, полвека жизни рассыпается морозной пылью у меня промеж пальцев» [3, Т. 4, с. 187]. В процессе чтения чувствуется, как повествователь дает волю своим переживаниям, он становится откровеннее. И в других романах воспоминанию сопутствует проявление искренности, душевности в стиле и языке писателя.

В романе «Приглашение на казнь» множество приемов игры. Однако ткань произведения составляют внутренние мучения, сомнения, самоанализ, Цинцинната – героя, ожидающего смерти. В конце 8 главы он пространно рассуждает о многом: о муках творчества, о предстоящей казни, о страхе, о своем идеальном мире: «Это как в пасмурный день валяешься на спине с закрытыми глазами, – и вдруг трогается темнота под веками, понемножку переходит в томную улыбку, а там и в горячее ощущение счастья, и знаешь: это выплыло из-за облаков солнце. Вот с такого ощущения начинается мой мир: постепенно яснее дымчатый воздух, – и такая разлита в нем лучающаяся, дрожащая доброта, так расправляется моя душа в родимой области <...> Замаяла меня жизнь: постоянный трепет, утайка знания, притворство, страх, болезненное усилие нервов – не сдать, не прозвонить... И до сих пор у меня еще болит то место памяти, где запечатлелось самое начало этого усилия, то есть первый раз, когда я понял, что вещи, казавшиеся мне естественными, на самом деле запретны, невозможны, что всякий помысел о них преступен» [3, Т. 4, с. 53].

Итак, поэтика игры является основой художественного мышления В. Набокова. Обращение к ней вызвано стечением внешних и внутренних факторов: исторических, общекультурных, индивидуальных. Внутренняя эмиграция писателя, его приверженность к замкнутому, внесоциальному искусству явилась отражением жизненных обстоятельств и творческих исканий. Принцип игры стал инструментом его самовыражения.

Игра в произведениях В. Набокова проявляется в поэтике и стилистике. Структура его творчества представляет собой иерархию от художественного направления (модернизм) к творческому методу («литературная игра») и видам игры. Она распадается на несколько крупных видов (артистическую игру, эстетическую, композиционную). Каждый из них включает в себя приемы, отражающие игру со стилем, с композицией, пространством и временем, с «чужим словом», с аллюзиями, образными мотивами, культурными и литературными подтекстами.

Игра в русскоязычной прозе В. Набокова призвана показать многоликость бытия, хрупкость реальности; она позволяет избежать копирования действительности, морализаторства. Истоки ее уходят в детство, язык, литературу, в увлечение шахматами, поддержаны памятью о «потерянном рае». Искусство игры состоит в создании и использовании художественных приемов, которые имеют разное назначение. Одни из них помогают понять содержание произведения и сложность мировосприятия автора. Другие придают тексту виртуозность и изящество, дополняют сюжет и конструкцию, усиливают интеллектуальность повествования и театрализацию. Сочетание этих приемов образует игровое пространство романов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Набоков о Набокове и прочем: интервью, рецензии, эссе / под ред. Н. Г. Мельникова. М.: Независимая газета, 2002.
2. Голубков М. М. Русская литература XX в. После раскола. М.: Аспект Пресс, 2002.
3. Набоков В. В. Собр. соч.: В 4-х тт. М.: Правда, 1990. Т. 2.
4. Набоков В., Уилсон Э. Дорогой Пончик. Дорогой Володя: Переписка. 1940–1971. М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2013.
5. Ходасевич В. О Сирине // Возрождение. 1937. №4065.
6. Кузнецова Г. Грасский дневник. М.: Мирь, 2009.
7. Цит. по: Федоров В. С. О жизни и литературной судьбе Владимира Набокова // Набоков В.В. Стихотворения и поэмы. М.: Современник, 1991.
8. Михайлов О. Н. Литература русского зарубежья. От Мережковского до Бродского. М.: Просвещение, 2001.
9. Струве Г. Русская литература в изгнании. Париж: YMCA-Press; М.: Русский путь, 1996.
10. Леденев А. В. Дух вечного возвращения: В. Набоков // Агеносов В. В. Литература русского зарубежья. М.: Терра Спорт, 1998.
11. Пимкина А. А. Принцип игры в творчестве В. В. Набокова: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 1999.
12. Погребная Я. В. Неомифологизм В. В. Набокова: способы литературоведческой идентификации особенностей художественного воплощения: дис. ... д-ра. филол. наук. Ставрополь, 2006.
13. Шраер М. Д. Набоков: темы и вариации. СПб.: Академический проект, 2000.
14. Млечко А. В. Пародия как элемент поэтики романов В. В. Набокова: дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 1998.
15. Млечко А. В. Игра, метатекст, трикстер: пародия в русских романах В. Набокова. Волгоград: изд-е ВГУ, 2000.
16. Давыдов С. «Тексты-матрешки» Владимира Набокова. СПб.: Кирцидели, 2004.
17. Аверин Б. В. Дар Мнемозины: романы Набокова в контексте русской автобиографической традиции. СПб.: Амфора, 2003.
18. Аверин Б. В. Поэтика ранних романов Набокова // Набоковский вестник. Вып. 1. СПб., 1998.
19. Джонсон Д. Миры и антимир В. Набокова. М.: Симпозиум, 2011.
20. Осьмухина О. Ю. Русская литература сквозь призму идентичности: маска как форма авторской репрезентации в прозе XX столетия. Саранск: изд-во Мордовского ун-та, 2009.
21. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: К проблеме игрового стиля: дис. ... д-ра. филол. наук. Ростов н/Д, 2000.
22. Люксембург А. М., Рахимкулова Г. Ф. Магистр игры Вивиан Ван Бок: Игра слов в прозе Владимира Набокова в свете теории каламбура. Ростов н/Д, 1996; Люксембург А. М. Структурная организация набоковского метатекста в свете теории игровой поэтики. М., 2001.
23. Набоков В. В. Камера obscura: роман; рассказы. М., 2000.

Поступила в редакцию 06.08.2018 г.

PLAY POETICS IN RUSSIAN NOVELS OF VLADIMIR NABOKOV

© V. I. Khrulev*, G. F. Uzbekova*

*Bashkir State University
32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

Phone: +7 (347) 285 58 19.

**Email: guze-u@yandex.ru*

Vladimir Nabokov is a modernist writer of the 20th century, a master of refined literary style. The art of play is a system of poetic techniques that reflects the uniqueness of author's artistic path and the worldview. The purpose of the study is to characterize the methods of poetics of the play and their significance in the Russian prose of Nabokov. There are the following results of the study: 1) the poetics of the play is considered as the basis of the writer's creative work, expressing the worldview of an emigrant author and his artistic means; 2) the basic techniques of the play are as follows: theatricalization, play with reality and consciousness, play with the reader, play motifs (dream, key); 3) each technique of the play's poetics is the projection of Nabokov's artistic and life ideas, a means of creating an unreal world that keeps the memory of the past, of childhood, of the Motherland. Conclusion: poetics of the play is the multifunctional system that is embedded in the prose of the writer; a set of methods that expresses the author's need to find his place in the modernist literature and to reflect his understanding of happiness, life, Russia, memory, love, loneliness.

Keywords: modernism, emigration, play techniques in literature, aesthetics, poetics, theatricalization, play with reality in an artwork, motifs of key, dreams.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at bulletin_bsu@mail.ru if you need translation of the article.

REFERENCES

1. Nabokov o Nabokove i prochem: interv'yū, retsenzii, esse. Ed. N. G. Mel'nikova. Moscow: Nezavisimaya gazeta, 2002.
2. Golubkov M. M. Russkaya literatura XX v. Posle raskola. Moscow: Aspekt Press, 2002.
3. Nabokov V. V. Sobr. soch.: V 4-kh tt. Moscow: Pravda, 1990. Vol. 2.
4. Nabokov V., Uilson E. Dorogoi Ponchik. Dorogoi Volodya: Perepiska. 1940–1971. Moscow: KoLibri, Azbuka-Attikus, 2013.
5. Khodasevich V. O Sirine. *Vozrozhdenie*. 1937. No. 4065.
6. Kuznetsova G. Grasskii dnevnik. Moscow: Mir, 2009.
7. Tsit. po: Fedorov V. S. Nabokov V.V. Stikhotvoreniya i poemy. Moscow: Sovremennik, 1991.
8. Mikhailov O. N. Literatura russkogo zarubezh'ya. Ot Merezhkovskogo do Brodskogo. Moscow: Prosveshchenie, 2001.
9. Struve G. Russkaya literatura v izgnanii. Parizh: YMCA-Press; Moscow: Russkii put', 1996.
10. Ledenev A. V. Agenosov V. V. Literatura russkogo zarubezh'ya. Moscow: Terra. Sport, 1998.
11. Pimkina A. A. Printsip igry v tvorchestve V. V. Nabokova: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Moscow, 1999.
12. Pogrebnaya Ya. V. Neomifologizm V. V. Nabokova: sposoby literaturovedcheskoi identifikatsii osobennostei khudozhestvennogo voploshcheniya: dis. ... d-ra. filol. nauk. Stavropol', 2006.
13. Shraer M. D. Nabokov: temy i variatsii. Saint Petersburg: Akademicheskii proekt, 2000.
14. Mlechko A. V. Parodiya kak element poetiki romanov V. V. Nabokova: dis. ... kand. filol. nauk. Volgograd, 1998.
15. Mlechko A. V. Igra, metatekst, trikster: parodiya v russkikh romanakh V. Nabokova. Volgograd: izd-e VGU, 2000.
16. Davydov S. «Teksty-matreshki» Vladimira Nabokova. Saint Petersburg: Kirtsideli, 2004.
17. Averin B. V. Dar Mnemoziny: romany Nabokova v kontekste russkoi avtobiograficheskoi traditsii. Saint Petersburg: Amfora, 2003.
18. Averin B. V. Nabokovskii vestnik. No. 1. Saint Petersburg, 1998.
19. Dzhonson D. Miry i antimiry V. Nabokova. Moscow: Simpozium, 2011.
20. Os'mukhina O. Yu. Russkaya literatura skvoz' prizmu identichnosti: maska kak forma avtorskoi reprezentatsii v proze XX stoletiya. Saransk: izd-vo Mordovskogo un-ta, 2009.
21. Rakhimkulova G. F. Yazykovaya igra v proze Vladimira Nabokova: K probleme igrovogo stilya: dis. ... d-ra. filol. nauk. Rostov n/D, 2000.
22. Lyuksemburg A. M., Rakhimkulova G. F. Magistr igry Vivian Van Bok: Igra slov v proze Vladimira Nabokova v svete teorii kalambura. Rostov n/D, 1996; Lyuksemburg A. M. Strukturalnaya organizatsiya nabokovskogo metateksta v svete teorii igrovoy poetiki. Moscow, 2001.
23. Nabokov V. V. Kamera obskura: roman; rasskazy. Moscow, 2000.

Received 06.08.2018.