

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
ИСТОРИКО-ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ФИЛОЛОГИИ

МОТИВ ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ В. НАБОКОВА

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки
45.03.01 Филология,
профиль Отечественная филология
очной формы обучения, группы 02031307
Булдиной Светланы Владимировны

Научный руководитель
к.ф.н., доцент
Жиленков А.И.

БЕЛГОРОД 2017

Оглавление

Глава 1. Мотив шахматной игры в романе В.В. Набокова «Защита Лужина»	10
Глава 2. Мотив игры в романе В.В. Набокова «Камера обскура»	18
§1. Функция мотива игры в романе	18
§2. Значение образа Роберта Горна в реализации мотива карточных игр в романе	27
§3. Игра с цветом как способ создания «синематографического» романа..	31
Глава 3. Мотив игры в романе В. Набокова «Приглашение на казнь»	39
§1. Мотив игры в мяч в характеристике образа Эммочки	39
§2. Мотив театральной игры как элемент абсурдного мира романа	44
Глава 4. Мотив игры в романе В.В. Набокова «Ада, или Эротиада»	48
§1. Формы воплощения авторской игры с читателем в романе	48
§2. Сюжетная функция мотива игры	54
Заключение	59
Список использованной литературы	62

Введение

Актуальным направлением современного литературоведения является изучение мотивного состава литературного творчества.

И.В. Гёте ввел понятие «мотив» в литературу, и впоследствии началось его изучение в литературоведении. И, несмотря на то, что споры об окончательном определении термина «мотив» еще ведутся среди литературоведов, в настоящее время большинство исследователей подразумевают под мотивом «повторяющийся элемент фольклорного и литературного повествования, обладающий повышенной значимостью» [Веселовский 1940: 58].

В последние три десятилетия интерес к творчеству В.В. Набокова заметно возрос как в России, так и у западных исследователей. При этом всегда остается актуальным постижение миропонимания писателя, особенностей его художественного сознания, которые проявляют себя в поэтике его произведений.

Целью данной работы является всестороннее рассмотрение мотива игры в творческом наследии В.В. Набокова.

Объектом изучения является прозаическое творчество В.В. Набокова.

Предметом исследования является мотив игры в прозе В.В. Набокова.

Задачи исследования:

- рассмотреть художественное своеобразие мотива игры в произведениях В. Набокова разных периодов: «русском» и «американском»;
- проанализировать роль мотива в том или ином произведении;
- проанализировать развитие мотива игры на протяжении всего творчества В. Набокова.

Новизна и актуальность работы заключаются в исследовании своеобразие проявления мотива игры в творчестве В.В. Набокова.

Исследователи В.Е. Хализев и И.В. Силантьев замечают, что мотив может проявляться в самых разных формах: «он может являть собой

отдельное слово или словосочетание, повторяемое и варьируемое, или представлять как нечто обозначаемое посредством различных лексических единиц, или выступать в виде заглавия либо эпиграфа, или оставаться лишь угадываемым, ушедшим в подтекст» [Веселовский 1940: 58]. Кроме того, мотив может быть представлен событиями, схожими в своем содержании.

Сами по себе мотивы могут быть свойственны не только отдельным произведениям, но также и их циклам, организовывая и связывая их между собой. Отметим и то, что мотивы могут быть характерными не только для какого-то определенного автора, но и для целых жанров и литературных направлений.

В настоящее время существуют различные трактовки понятия «мотив» в литературоведении и их классификация.

Так, одной из трактовок является так называемая «семантическая» трактовка, среди сторонников которой можно назвать таких ученых, как А.Н. Веселовский, А.Л. Бем, О.М. Фрейденберг. Как мы уже отмечали, А.Н. Веселовский определяет мотив как неразложимую и устойчивую единицу повествования.

Другим пониманием является понимание мотива, предложенное В.Я. Проппом, и условно обозначаемое как «морфологический» подход к понятию «мотив». Этой же концепции придерживался и Б.И. Ярхо. Мотив изучается через составляющие его элементы, компоненты логико-грамматической структуры высказывания – на набор субъектов, объектов и предикатов, выраженных в тех или иных фабульных вариациях. Следует отметить, что в своей работе «Морфология сказки» В.Я. Пропп вообще отказывается от понятия мотива и вводит в оборот схожую с ним «функцию действующего лица» [Пропп 1998: 220].

Третьим подходом к понятию «мотив» является «дихотомическая» теория, представителями которой можно назвать А.И. Белецкого, Б.Н. Путилова, Е.М. Мелетинского. Дихотомические представления о мотиве

говорят о дуалистичности его природы, которая раскрывается в двух соотнесенных началах:

- 1) обобщенный инвариант мотива, взятый в отвлечении от его конкретных фабульных выражений;
- 2) совокупность вариантов мотива, выраженных в фабулах (алломотивы).

Из работ А.И. Белецкого следует, что мотив – это «простое предложение изъяснительного характера, некогда дававшее все содержание мифу, образному объяснению непонятных для примитивного ума явлений» [цит. по Силантьеву 1999: 78]. Причем А.И. Белецкий различает два уровня реализации мотива в сюжетном повествовании – «мотив схематический», который соотносится с ин-вариантной сюжетной схемой, и «мотив реальный», который является элементом сюжета произведения.

Б. Н. Путилов же ассоциирует с понятием мотива два взаимосвязанных значения:

- 1) схема, формула, единица сюжета в виде некоего элементарного обобщения;
- 2) сама единица в виде конкретного текстового воплощения.

Исследователь выделяет следующие функции мотива:

- 1) конструктивную (мотив входит в составляющие сюжета);
- 2) динамическую (мотив выступает как организованный момент сюжетного движения);
- 3) семантическую (мотив несет свои значения, определяющие содержание сюжета);
- 4) продуцирующую (мотив продуцирует новые значения и оттенки значений – в силу заложенных в нем способностей к изменению, варьированию, трансформации).

Следующий исследователь «дихотомической» теории мотива – Е. М. Мелетинский – утверждает, что «структура мотива может быть уподоблена структуре предложения (суждения)» [цит. по Силантьеву 1999: 80]. При этом

мотив понимается как одноактный микросюжет, основой которого является действие.

Несомненной является тесная взаимосвязь мотива с темой и идеей художественного произведения. Именно из этого положения исходят сторонники тематической трактовки мотива – Б.В. Томашевский и В.Б. Шкловский. Действительно, общим для мотива и темы является их повышенная семантическая значимость в художественном произведении, зафиксированная в виде ключевых слов. В работах В.Б. Шкловского и Б.В. Томашевского мотив рассматривается в качестве смыслового центра как отдельного высказывания, так и целого текста. К примеру, Б.В. Томашевский соотносил тему и мотивы как общее и частное. По его мнению, тему можно разложить на элементарные единицы, описывающие отдельные действия, события и вещи. Эти единицы, подобно атомам, «уже нельзя более дробить» [цит. по Силантьеву 1999: 85], и именно они, по мнению Томашевского, являются мотивами.

Кроме того, у Б.В. Томашевского мотив неизменно оказывается связан с фабулой произведения: «фабулой является совокупность мотивов в их логической причинно-временной связи» [цит. по Силантьеву 1999: 83]. У В.Б. Шкловского же мотив является элементом сюжета. Если говорить о преемственности взглядов, то, например, в современном литературоведении взглядов Шкловского придерживается Г.В. Краснов.

Пятая трактовка рассматривает мотив в теории интертекста. Исследователями, которые придерживаются данного понимания, являются Б.М. Гаспаров и Ю.К. Щеглов.

Так, Б.М. Гаспаров считает, что мотив следует понимать как часть текста и его смысла, а не фабулы. Более того, «мотивы репрезентируют смыслы и связывают тексты в единое смысловое пространство» [цит. по Асоян 2006: 23]. При этом следует понимать, что интертекст не приемлет

границ текста вообще, поэтому мотив в данном случае трактуется предельно широко: это практически любой смысловой повтор в тексте.

Исходя из суждений литературоведов о мотиве, следует отметить, что для мотива характерно следующее:

- функционально-семантическая повторяемость;
- традиционность, т. е. устойчивость мотива в фольклорной и литературной традиции;
- семантический инвариант и его варианты.

Кроме того, мы выяснили, что в основном различаются два понимания термина: мотив как мельчайшая структурная единица текста, ориентированная главным образом на сюжет и повествовательность, и мотив как семантически значимая единица текста, ориентированная в первую очередь на индивидуально-авторскую концепцию.

Следует отметить, что исследование мотивов в литературных произведениях позволило шагнуть литературоведению далеко вперед, так, например, обогатилось научными работами набоковедение, ведь именно мотивы способствуют более полному и глубокому изучению того или иного произведения.

В оценках современников всегда отмечается великий творческий дар В. Набокова. По нашему убеждению, проза В.В. Набокова имеет не только колоссальное значение для истории русской литературы, но и органично вписывается в историко-литературный контекст мировой литературы XX века. Ведь в его биографии, как и в творчестве, несомненно отражается не только русская история XX века. Именно поэтому в наши дни В.В. Набокова оценивают как русско-американского писателя, поэта, литературоведа и переводчика. Современники Набокова особенно отмечали его как утонченного стилиста. К примеру, В.Ф. Ходасевич, говоря о его последнем русском романе «Дар», заметил следующее: «Его [В.В. Набокова] произведения населены не только действующими лицами, но и

бесчисленным множеством приемов, которые, точно эльфы или гномы, сную между персонажами, производят огромную работу: пилят, режут, приколачивают, малюют... Они строят мир произведения и сами оказываются его неустранимо важными персонажами» [цит. по Мельникову 2000, 222]. Так начинается своеобразная игра Набокова.

Методологически значимыми для данной работы являются типологический, биографический методы.

Работа прошла **апробацию** на международном молодежном научном форуме «Белгородский диалог-2017».

Данная работа состоит из введения, четырех глав, заключения и списка использованной литературы.

Во **введении** сформулированы цели и задачи исследования, дано общее понимание мотива в литературоведении, отмечена научная новизна и актуальность данной дипломной работы, обозначены основные методы исследования.

В **первой главе «Мотив шахматной игры в романе В.В. Набокова «Защита Лужина»** всесторонне и тщательно изучен основополагающий мотив данного романа – мотив шахматной игры, рассмотрено сюжетопологающее значение данного мотива.

Во **второй главе «Мотив игры в романе В.В. Набокова «Камера обскура»** изучен мотив игры как игры актерской и игры в карты. Было уделено внимание одной из главных героинь произведения – Магде.

В **третьей главе «Мотив игры в романе В.В. Набокова «Приглашение на казнь»** нами был исследован основной мотив игры в нескольких аспектах: мотив игры в мяч в характеристике образа Эммочки – одной из основных героинь романа, а также мотив игры как способ создания абсурдной художественной реальности произведения.

В **четвертой главе «Мотив игры в романе В.В. Набокова «Ада, или Эротиада»** были всесторонне изучены: мотив игры и его пророческая

функция, функция мотива как иносказания, специфика построения романа на элементах автоцитации, псевдоцитации, каламбурах и словесной игре.

В заключении изложены результаты исследования, отмечен вклад В.В. Набокова в литературу, систематизированы итоги проведенной работы.

Таким образом, дипломная работа нацелена на исследование литературного наследия В.В. Набокова, а в частности – на изучение сюжетных мотивов в произведениях. Данная дипломная работа способствует лучшему пониманию текстов В.В. Набокова.

Глава 1. Мотив шахматной игры в романе В.В. Набокова «Защита Лужина»

Роман В.В. Набокова «Защита Лужина» был написан в 1929 году и сыграл важную роль в утверждении писательской репутации Сирина в так называемый «русский период» его творчества. Большинство читателей встретило произведение с неподдельным восторгом, роман считался «необычайной удачей не только для Сирина, но и для всей современной русской прозы» [цит. по Мельникову, 2000: 53]. Так, в «Последних новостях» было отмечено: «Судя по началу, роман принадлежит к наиболее интересным вещам, напечатанным «Современными записками» за время их существования» [цит. по Мельникову, 2000: 54], тогда как это был один из самых сильных номеров журнала. А.И. Куприн считал «Защиту Лужина» «самым замечательным произведением русской литературы последнего пятилетия» [цит. по Мельникову, 2000: 55], а И.А. Бунин, прочитав роман, сказал свою знаменитую фразу о В.В. Набокове: «Этот мальчишка выхватил пистолет и одним выстрелом уложил всех стариков, в том числе и меня» [цит. по Мельникову, 2000: 55].

Действие романа охватывает почти всю жизнь шахматиста Лужина – от детства героя до его самоубийства. Встреча с шахматами происходит еще в детстве: впервые узнав о них от музыканта, однажды в школе маленький Лужин слышит «особый, деревянно-рассыпчатый звук, от которого стало жарко и невпопад стукнуло сердце» [Набоков, 2009: 330]. Игравшие в шахматы одноклассники привлекли героя, его тянуло к игре, и подсознательно он ощущал, что странным образом понимает игру, хотя «совершенно не знает, как она должна вестись» [Набоков, 2009: 330]. Немного позже свои первые уроки в шахматы он берет у своей тети, а потом играет с ее пожилым поклонником. Постепенно «развитие шахматного дара открывает герою возможность иного чувствования мира» [Дьячковская,

2002: 700]. Здесь следует иметь в виду тот факт, что мотив игры в «Защите Лужина» неразрывно связан с явлением двоимирия. Проявившиеся еще в описании ранних лет героя противопоставления «внутренний мир» – «внешний мир», «беззаботное детство» – «понедельник, в который он стал Лужиным» (день поступления в школу), и, наконец, «цветной «иной» мир» – «серый, шумный мир обыденности» благодаря шахматам перерастают в одно обобщенное противопоставление «реальность» – «ирреальность».

«Основным понятием, связанным с шахматами, является свет» [Дьячковская, 2002: 700]. При этом часто упоминается как бы вскользь, что увлечение Лужиным шахматами – это событие «роковое», «неизбежное». Так, например, описывается день знакомства героя с игрой: «тот неизбежный день, когда весь мир потух, как будто повернули выключатель, и только одно, посреди мрака, было ярко освещено новорожденное чудо, блестящий островок, на котором обречена была сосредоточиться вся его жизнь. Счастье, за которое он уцепился, остановилось: апрельский этот день замер навеки, и где-то, в другой плоскости, продолжалось движение дней, городская весна, деревенское лето – смутные потоки, едва касавшиеся его» [Набоков, 2009: 324]. Отец Лужина также замечает судьбоносный характер увлечения сына: «Страсть сына к шахматам так поразила его, показалась такой неожиданной и вместе с тем такой роковой, неизбежной...» [Набоков, 2009: 340]. Изначально и на протяжении всего произведения именно из-за связанных с мотивом игры понятий «неизбежно», «роковое», «судьбоносное» можно предугадать, что сосуществование двух реальностей является невозможным и что рано или поздно одна из реальностей возобладает над другой.

Когда в жизни Лужина появляется «меркантильный импресарио» Валентинов, казалось бы, полностью захвативший в свои руки судьбу героя, разделение двух миров – «внешнего» и «внутреннего», непосредственно связанного с игрой в шахматы, – только усилилось. Несмотря на то, что центром и внешней, и внутренней жизни Лужина становятся шахматы, и как

будто бы все должно было прийти в гармоническое состояние, Лужин будто и не замечает окружающей его реальности. Отдаление «внешнего» и «внутреннего» миров становится явственней. Города становятся чередой подобного: «гостиница, таксомотор, зал в кафе или клуб» [Набоков, 2009: 360]. Не заметивший ни войны, ни революции 1917 года, Лужин действительно как будто в тот апрельский день повернул рычаг своей жизни так, чтобы внешний мир «потух».

«Для погруженного в шахматы героя внешний мир определяется как «мутный» – это прежде всего восприятие на зрительном уровне. Вспомним о прокливаемой Лужиным «необходимости смотреть на что-нибудь» или «куда-нибудь» [Дьячковская, 2002: 702] – отмечает исследовательница Л. Дьячковская. Даже в шахматы Лужин играет вслепую: «Он находил в этом глубокое наслаждение: не нужно было иметь дела со зримыми, слышимыми, осязаемыми фигурами, которые своей вычурной резьбой, деревянной своей вещественностью, всегда мешали ему, всегда ему казались грубой, земной оболочкой прелестных, незримых шахматных сил. Играя вслепую, он ощущал эти разнообразные силы в первоначальной их чистоте» [Набоков, 2009: 358]. Из данного описания стиля игры Лужина можно сделать вывод о том, что герой как бы благодаря шахматам выходит в метафизическую реальность, ту реальность, к которой он принадлежал изначально, казавшись даже для своих родителей ребенком чужим, принадлежащим миру, где властвует тишина («тишайший шахматный клуб, доверчиво расцветший в самую пору гражданской сумятицы» [Набоков, 2009: 350], «сын был молчалив и все посматривал в окно» [Набоков, 2009: 350], «страшная тишина, – думал Лужин-старший. – Он [Лужин-младший] нездоров, у него какая-то тяжелая душевная жизнь...» [Набоков, 2009: 319]).

Таким образом, следует разграничить видение Лужиным двух миров:

Мир «внешний»	Мир игры
Громок	Связан с Тишиной
Мутен, темен	Ослепительно ярок, но незрим
Время неизвестно и неважно	Времени нет
Материален	Нематериален
Декоративен	Истинен

Во время поездки Лужина на заграничный курорт он знакомится с некой русской девушкой, которая впоследствии станет его женой. Невеста Лужина – практически единственный человек, который смог увидеть, что герой относится не к миру реальности, а к чему-то большему. «И вдруг, как бывает в балагане, когда расписная завеса прорывается звездообразно, пропуская живое улыбающееся лицо, появился, невесть откуда, человек, такой неожиданный и такой знакомый, заговорил голос, как будто всю жизнь звучавший под сурдинку и вдруг прорвавшийся сквозь привычную муть» [Набоков, 2009: 362] – так описывается первое ее появление в жизни Лужина. Однако именно невеста оказывается тем, кто встает между Лужиным и его метафизическим миром игры. «Она как будто сама не сознает, что ее любовь-жалость к Лужину покоится на той его необычности, с которой она так героически, так жертвенно борется...» [Савельев, 2000: 63] – справедливо заметил в свое время литературный критик Савелий Шерман, написавший в 1930 году рецензию на «Защиту Лужина» под псевдонимом А. Савельев. Действительно, всеми способами старающаяся «обытовить» Лужина, она и сама не замечает, что неосознанно пытается укрепить связь Лужина с реальным миром. Замечая его неуклюжесть и неловкость, а значит чуждость реальности, жена Лужина приводит его в гости к родителям, покупает ему одежду, а впоследствии встает между героем и его шахматной жизнью.

Перед важным шахматным турниром, на котором главным противником Лужина должен выступить легендарный шахматист Турати,

герой все чаще и глубже погружается в мысли об игре. Постепенно Лужин «начинает воспринимать весь окружающий мир, все происходящее с ним сквозь призму шахмат» [Дьячковская, 2002: 704]. Казалось бы, ущемленный из-за связи Лужина с невестой-женой, а значит из-за связи Лужина с реальным миром, мир игры начинает проявлять свою власть над героем. Лужин перестает «отчетливо чувствовать грань между шахматами и невестиным домом, как будто движение ускорилось, и то, что сперва казалось чередой полос, было теперь мельканием» [Набоков, 2009: 380], и в конце концов происходит некое «раздвоение» героя: «Лужин, томно рассеянный по комнате, спит, а Лужин, представляющий собой шахматную доску, бодрствует и не может слиться со счастливым двойником» [Набоков, 2009: 380].

Заметим, что мотивы двоemiрия и двойничества в эстетике В. Набокова очень тесно переплетены с мотивом игры. По свидетельству Веры Набоковой, двоemiрие также было основной темой писателя: «потусторонность, как некий водяной знак, символизирует все его творчество» [цит. по Долинину, 2002: 695]. В романе «Защита Лужина», на наш взгляд, шахматы – это лишь способ проникновения в ирреальность. Таким же способом могло быть что угодно, возведенное в степень гениальности. Гениальность и безумие, как говорится, идут рука об руку. Но что есть безумие, если не более широкий взгляд на обыденность? Что если безумие – это лишь возможность видеть и ощущать одновременно две реальности нашего мира?

Итак, Лужин доходит до безумия. Ворвавшийся в реальную жизнь мир шахмат вытесняет реальность. Лужину повсюду видятся «черные квадраты боли» [Набоков, 2009: 380]. Погруженный в мир игры, герой придумывает гениальную защиту от победоносной комбинации Турати. Однако, когда начинается игра, Турати не пускает в ход свой «громкий» дебют. Сыграл свою роль жизненный фактор: Турати не решился рисковать. «В логику

шахматного мира вклиняется логика мира реального» [Ходасевич, 2000: 65]. Лужин оказывается бессилён в таком положении: сознание его помутилось, он не завершает партию.

После того как героя отвозят в санаторий, и врач, и жена Лужина постоянно говорят ему о том, что шахматы – лишь «изнурительная игра» [Набоков, 2009: 404], порождающая «ужас, страдание, уныние» [Набоков, 2009: 404]. Все, что было в жизни Лужина – это только «потерянные годы, темная пора духовной слепоты» [Набоков, 2009: 406]. Таким образом, внушаемые женой и врачом понятия о мире игры смешивают в сознании Лужина маркеры-разграничители двух реальностей. То, что было характерно для «внешнего» мира, теперь применяется для описания мира шахмат.

Лужин соглашается вычеркнуть шахматный период из своей жизни, и теперь основным мотивом становятся воспоминания о детстве. Действительно, герой как бы возвращается к отправной точке своей жизни, ведь все это время: от «рокового апрельского дня» и до зрелого возраста всю его жизнь составляли шахматы, «внешнего» мира как бы не было вообще. Однако оставив мир шахмат, Лужин все еще хранит в себе остатки связи с метафизическим: «Несмотря на скудость слов, Лужин таил в себе едва уловимую вибрацию, тень звуков, когда-то слышанных им» [Набоков, 2009: 408].

В полной мере неправильность своей жизни после болезни Лужин осознает на балу, где замечает бывшего одноклассника. Герой пытается избежать разговора и позже осознает, что есть некий «тайный смысл этой встречи, который следовало разгадать» [Набоков, 2009: 429]. Возникают и шахматные понятия: «комбинация еще сложнее, чем он думал сперва» [Набоков, 2009: 429]. И наконец он понимает, что необходимо «вернуться назад, переиграть все ходы жизни от болезни до бала» [Набоков, 2009: 429]. После этого Лужин приходит к пониманию, что «как в живой игре на доске бывает, что неясно повторяется какая-нибудь задачная комбинация,

теоретически известная, – так намечалось в его теперешней жизни последовательное повторение известной ему схемы» [Набоков, 2009: 437].

Лужин начинает выискивать соответствия прошлому в настоящем, приходя к выводу, что нужно «прервать вообще игру» [Набоков, 2009: 438]. Воспринимая жизнь как игру с неведомыми силами по неизвестным правилам, Лужин пользуется единственно известным ему приемом: он решает придумать защиту.

Некоторые исследователи (к примеру, Л. Дьячковская) рассматривают последние главы романы как противостояние Лужина и нависшего над ним рока. Мы же склонны рассматривать их скорее как борьбу двух миров – реального и ирреального, «внешнего» и «внутреннего», мира действительности и мира шахмат.

Как известно, многие события в традиционных романах расшифровываются посредством языка сновидений. Изначально выросший на почве крепкой связи с традицией русского романа XIX века В. Набоков не мог не воспользоваться приемом сна. Так, герою часто снится, что вокруг него «простираются все те же шестьдесят четыре квадрата, великая доска, посреди которой, дрожащий и совершенно голый, стоял Лужин, ростом с пешку, и вглядывался в неясное расположение огромных фигур, горбатых, головастых, венценосных» [Набоков, 2009: 452].

Осознав то, что он является лишь пешкой в игре более могущественных сил, Лужин во что бы то ни стало желает остановить игру. Первая «пробная защита» [Набоков, 2009: 456] заключалась в том, «чтобы по своей воле совершить какое-нибудь нелепое, но неожиданное действие, которое бы выпадало из общей планомерности жизни и таким образом путало бы дальнейшее сочетание ходов, задуманных противником» [Набоков, 2009: 456]. Однако Лужина настигает очередное «повторение», когда внезапно он встречает своего бывшего импресарио Валентинова. Это, на наш взгляд, ход мира реальности, который пытается повторить события

прошлого в бутафорском варианте: Валентинов предлагает Лужину сняться в фильме о шахматисте, сыграть самого себя – гроссмейстера Лужина – и это не что иное как предложение «внешнего» мира показать пародию на метафизическую связь Лужина с шахматами в прошлом, тем самым поставив своеобразный «мат» ирреальности.

Лужин воспринимает встречу с Валентиновым как решающее событие: «Единственный выход. Нужно выпасть из игры» [Набоков, 2009: 463]. Герой выпрыгивает из окна, совершая переход из реальности в ирреальность, тем самым реализуя идеальную «защиту Лужина». «Трагическое несоответствие Лужина реальности предопределяет единственный выход – в «потусторонность» [Дьячковская, 2002: 715] – отмечает Л. Дьячковская.

Только в конце романа читатель узнает имя героя: «Дверь выбили. – Александр Иванович, Александр Иванович! – заревело несколько голосов. Но никакого Александра Ивановича не было» [Набоков, 2009: 465]. Интересен тот факт, что в романе нет полных имен у других персонажей. Жена Лужина так до конца и остается только «женой», Лужин-старший так и именуется автором на протяжении всего произведения, а Валентинов обладает только фамилией. Значимым оказывается, что имя героя мы узнаем только после его перехода в ирреальность. Кажется, только погибнув, Лужин смог обрести личность, поскольку теперь он уже не «чужой», а принадлежит тому миру, где изначально было его место.

Таким образом, мотив игры в романе занимает одно из значимых положений в цепочке «реальность-игра-ирреальность». Шахматы служат своеобразным посредником между Лужиным и его общением с трансцендентальным. Частотная повторяемость и структурная значимость мотива в архитектонике романа позволяет нам говорить о мотиве игры как о лейтмотиве всего произведения.

Глава 2. Мотив игры в романе В.В. Набокова «Камера обскура»

§1. Функция мотива игры в романе

«Камера обскура» – пятый русский роман Владимира Набокова, работа над которым велась с января по май 1931 года. Отдельной книгой роман был опубликован в декабре 1933 года. «Камера» считается вторым из трех романов писателя на «немецкую» тему.

Во время частичного издания произведения в эмигрантских журналах уже начинали появляться отзывы современников автора. В основном, многие из критиков и литераторов оценивали «Камеру обскура» как довольно слабую работу уже успевшего «наделать шум» начинающего писателя. А П. Балакшин и вовсе после выхода романа причислил Набокова к категории «бездумных писателей для бездумного чтения» [цит. по Мельникову, 2000: 97]. Причину прохладного отношения к новому произведению Сирина отметил в своей рецензии Георгий Адамович: «Если с автора «Камеры обскуры» многое спрашивается, то лишь потому, что ему многое дано» [цит. по Мельникову, 2000: 103].

Однако среди рецензентов были и те, кто, однажды поверив в творческое дарование Сирина-Набокова, не изменили ему и в оценке этого нового, абсолютно нехарактерного для автора произведения. Так, В. Ходасевич писал следующее: «По объему дарования Сирин не уступает Леонову или Федину и, разумеется, во много раз превосходит всевозможных Казаковых, Шолоховых, Бабелей. Его последний роман «Camera Obscura» [...] сделан с исключительным блеском и с замечательной находчивостью. По зоркости глаза и меткости сравнений Сирин сейчас почти не имеет соперников среди русских беллетристов» [цит. по Мельникову, 2000: 99].

Фабула «Камеры обскуры» довольно проста: Бруно Кречмар, немецкий искусствовед, примерный семьянин, встречает шестнадцатилетнюю работницу местного кинотеатра, девушку по имени Магда. Между ними

довольно скоро вспыхивает страсть и, поддавшись слепому чувству, главный герой уходит из семьи, бросив жену Аннелизу и умирающую от гриппа маленькую дочь Ирму. Через какое-то время Магда встречает своего первого любовника Роберта Горна, возникает типичная для кинематографа того времени ситуация любовного треугольника. Горн, для того, чтобы видеться с Магдой, легко входит в доверие к ничего не подозревающему Кречмару, который слепо считает, что того «женщины не интересуют» [Набоков, 2006: 334]. Так, втроем, они совершают автомобильное путешествие. Однажды о связи Магды и Горна Кречмару случайно рассказывает его старый приятель Зегелькранц. Будучи в состоянии отчаяния, главный герой намеревается убить свою любовницу, но в итоге они вместе решают уехать, оставив Горна одного. Происходит автокатастрофа, в результате которой Кречмар почти полностью теряет зрение. Магда и Горн, присутствие которого тщательно скрывается, перевозят героя в небольшой домик в Швейцарии для реабилитации. Уже там Магда и Горн свободно предаются своим любовным утехам, забавляясь чувствами Кречмара к Магде и издеваясь над неловким слепцом. В итоге героя спасает почувывший неладное его шурин Макс, а Кречмар узнает про обман, возвращается к жене, однако вскоре для него уже представляется невозможным вернуться к прошлой жизни. Он вновь пытается убить Магду, однако в непродолжительной борьбе за браунинг девушка побеждает и убивает героя.

Изучаемый нами в нашей работе мотив игры преломляется в романе в основном как функция персонажей произведения. Мотив проявляется по большей части в характеристике образов Магды и Горна и в меньшей степени связан с образом Кречмара. Так, еще ребенком Магда мечтает стать актрисой – сниматься в голливудских (или «холливудских», по авторскому написанию) фильмах, то есть именно играть какую-то роль. Но игра, игры, игрушечность почти незаметно проскальзывают при описании раннего детства и юности героини и в других формах. Например, описание одного из

дней Магды в прошлом: «госпожа Брок возвращается домой с покупками в сетке, погода проходит горничная Лизбет с левреткой и двумя жесткошерстными фоксами, похожими на игрушки...» [Набоков, 2006: 225]; «Улица, еще освещенная низким солнцем, затихает совсем. Только напротив двое лысых играют на балконе в карты – и слышен каждый звук» [Набоков, 2006: 225]. Два слова, означающие игру или игровое начало, поставленные в описании одного дня, учитывая характер эстетики В. Набокова, писателя, который практически никогда не ставит слово «просто так» – не что иное как подсказка внимательному читателю. Игра сопровождает образ Магды и в дальнейшем: «Когда ей было лет восемь, ее до боли ущипнул без всякой причины почтенный старик, живший в партере. О ту пору она любила участвовать в крикливой и бурной футбольной игре, которую затевали мальчишки посреди мостовой» [Набоков, 2006: 245]. И даже случай, который впоследствии свел ее с оказавшимся для нее роковым Робертом Горном, непосредственно связан с игрой: «Господин, о котором шла речь, не был ни провинциалом, ни скромным человеком, ни даже Мюллером (фамилия, под которой он представился). С Левандовской он познакомился через двух темпераментных коммивояжеров, с которыми играл в покер по дороге из Гамбурга в Берлин» [Набоков, 2006: 248]. Впоследствии Магда устраивается на работу билетершей в кинозал. Именно там происходит ее первая встреча с Кречмаром. Область кино, актерской игры – связующее звено для любовного треугольника Кречмар-Магда-Горн. Так, еще Ходасевич отмечал следующее: «Кречмар не чужд синематографических кругов. Когда Магда становится его содержанкой, он с ними еще более сближается и финансирует фильмовую затею, в которой Магде предоставляется роль. Горн, первый любовник Магды, с которым она вновь встречается и с которым обманывает Кречмара, – художник-карикатурист, работающий для синематографа» [цит. по Мельникову, 2000: 210].

Многие исследователи и рецензенты «Камеры обскуры» отмечают, что роман построен на полемике с актуальной для того времени моды на кинематограф. Почти единогласно утверждается следующая мысль: «Камера обскура» – это пародия на популярные в то время сценарии для фильмов, с обязательной интригой, любовной коллизией и драматичной развязкой. Также высказывается вытекающее из предыдущего замечания мнение, что в произведении поставлена проблема-противопоставление «настоящее искусство и лжеискусство». Одно из основных положений следующее: Кречмар из-за слепой страсти предаёт свое стремление к настоящему искусству и начинает спонсировать фильмы второго сорта единственно ради счастья возлюбленной. В. Ходасевич в своей рецензии на роман пишет следующее: «Сири́н в своих литературных приемах подражает (в данном случае лучше сказать – следует, ибо о действительном подражании не может быть речи) синема́тографу лишь постольку, поскольку ему подражает и следует сама жизнь современная, пропитанная духом этого лжеискусства так, как никогда никаким настоящим искусством она пропитана не была. Эта-то вот пропитанность жизни синема́тографом и есть истинный предмет сири́нского романа, в котором история Магды и Кречмара служит только примером, образчиком, частным случаем, иллюстрирующим общее положение» [цит. по Мельникову, 2000: 280].

Мы не можем полностью согласиться с мнением Ходасевича. Несомненно, проблема «искусство-лжеискусство» в романе присутствует, но не является «истинным его предметом». При анализе «Камеры обскуры», как, впрочем, и любого другого произведения любого другого автора, следует учитывать имеющиеся биографические и автобиографические данные. Так, среди набоковедов широко известно, что примерно в 20-30 годы XX века В. Набоков переживал период страстного увлечения кинематографом. Следует считать, что автор намеренно создавал «синема́тографичный» роман, надеясь на его экранизацию. В подтверждение

наших слов следует привести слова Николая Мельникова: «Именно в это время его творчеством [Набокова] заинтересовался знаменитый голливудский режиссер Льюис Майлстоун. Создатель нашумевшей экранизации романа «На западном фронте без перемен» предложил писателю переработать сценарий «Любовь карлика» [...]. В то же время Набоков завязывает знакомство с представителем Голливуда в Германии С. Бертенсоном. «Камера обскура» была предложена ему в качестве основы будущего фильма» [Мельников, 2000: 200].

Уже в 40-е годы Набоков охладел к своему «синематографическому» эксперименту. Так, в 1941 году в письме к своему американскому издателю Джеймсу Лафлину он называл «Камеру обскуры» своим самым слабым романом. Позже в беседах и интервью неоднократно проскальзывала фраза: «Это мой самый худший роман... Персонажи – безнадежные клише» [Набоков, 2006: 802].

Так или иначе, «Камера обскура» – это роман, который следует считать кинематографическим экспериментом, роман, построенный по правилам и стандартам бульварной беллетристики и массового кинематографа 20-30-х годов XX века. Соответственно, персонажи романа – это стандартные для кино роли, которым предписано логикой сценария поступать определенным образом и говорить то, что от них ожидает массовый зритель. Кречмару суждено было стать денежной игрушкой в руках корыстных любовников, точно так же как и Горну – коварным и наглым соблазнителем, а Магде – убийцей одного из возлюбленных. Кречмар не мог не изменить жене, а Магда – Кречмару, поскольку адюльтерная интрига продиктована спецификой самого романа. И конечно, история никак не могла закончиться на возвращении героя в семью. «По правилам, сформировавшимся в массовой литературе еще в эпоху газетных романов-фельетонов, действие к концу каждой главки нарастает и часто эффектно обрывается на самом напряженном моменте» [Мельников, 2000: 202].

Игра – это всегда притворство, всегда принятие на себя какой-либо роли. Магда, таким образом, играет двойную роль: роль, изначально заданную ей автором и спецификой произведения – роль героини-соблазнительницы, составной части обязательного любовного треугольника – а также различные роли в фильмах, которые спонсирует Кречмар. Видимо, именно поэтому ее актерская игра выходит ужасной: «По залу прошел смешок. Магда не выдержала и стала тихо плакать» [Набоков, 2006: 338]. Невозможно носить несколько масок одновременно. Одна из них, надетая криво и неровно, рано или поздно спадет.

Кречмар, кажется, лишь случайно оказывается в вихре игрового начала: куда бы он не приехал со своей любовницей, повсюду возникают люди, играющие в какую-то игру. «Иногда Кречмар терял ее из виду и тогда вставал и, стуча папиросой о крышку портсигара, шел наугад, попадал в какую-то залу, где играли в карты, на террасу, потом в бильярдную...». В момент, когда герой в приступе ревности намеревается убить свою возлюбленную, Магда, взглянув на браунинг, бросает «чрезвычайно спокойно» следующую фразу: «Не играй с этой штукой» [Набоков, 2006: 330]. Магда, оказывавшая столь сильное влияние на своего любовника, в первый раз заставляет его бросить оружие. «Играть с этой штукой», да и вообще играть позволено любым персонажам романа, кроме Кречмара. Да и сами его отношения с Магдой, которые впоследствии должны превратиться в «игровой» любовный треугольник с Горном, выглядят как будто случайными, изначально не предназначенными для него: Кречмар изначально описывается как примерный семьянин, ни разу не изменивший своей жене. Его роль в этой игре – заведомо трагична. Кажется, поначалу он принимает ее правила. Знакомясь с Магдой, Кречмар представляется ей под фальшивым именем – Шиффермюллер. Однако, как писал в своей рецензии на роман Петр Балакшин, «нельзя не отметить два устоя, на которых главным образом и держатся все эти «переживания», два кардинальных чувства,

довлеющих над остальными: похоть и боязнь. Не страсть, не страх, а именно – похоть и боязнь, чувства низшего порядка» [цит. по Долинину, 1999: 668]. Именно боязнь потерять Магду и похоть к ней не позволяют ни полноценно вступить изначально светлому Кречмару в эту игру (в романе присутствует множество моментов, в которых Кречмар лишь проходит мимо игроков, их замечает, но ни разу не вступает в какую-либо игру), ни выйти из нее живым. Так, гибель героя представляется нам заведомо неизбежной.

Знаменательный момент в романе – описание событий, произошедших на матче хоккея в Спорт-Паласе. Пришедший на игру с Магдой и Горном Кречмар внезапно замечает присутствующих среди зрителей дочь и шурина. Оставляя Магду наедине с Горном, он удаляется. В описании происходящего на льду и в разговоре двух любовников невозможно не заметить явный параллелизм. «Он [Горн] завладел под столом ее маленькой горячей рукой. Магда почувствовала опять, как тогда, на улице, приступ слез, но руки не отняла» [Набоков, 2006: 269]. Сразу же после идет описание женщины, вышедшей на арену: «Ее большие коньки скользили молниевидно и резали лед с мучительным звуком» [Набоков, 2006: 269]. Далее: «Они тут же поссорились...» [Набоков, 2006: 271], «игроки летели во весь опор, то разбегаясь вдруг концентрическими кругами, то соединяясь опять» [Набоков, 2006: 271] – то же самое можно сказать и о характере взаимоотношений Горна и Магды: однажды резко оборвавший отношения с девушкой, Горн так же стремительно сходится с ней. Впоследствии, обманывая Кречмара, любовники точно так же будут разбегаться и соединяться, осознавая свою неуязвимость и невидимость для него.

Финальный аккорд момента на хоккейном матче – забитый гол. Параллельно ставится окончательно разъясняются отношения между Горном и Магдой: они уезжают с матча вдвоем. «Забили гол, шведский вратарь лежал на льду, выбитая палка, тихо крутясь, скользила в сторону, словно

потерянное весло. «Не понимаю, зачем ты откладываешь, Магда. Это случится неизбежно – нечего терять золотое время» [Набоков, 2006: 273].

«Самое удивительное, как они не устают так бегать по льду» [Набоков, 2000: 274] – отмечает присутствующий на игре шурин Кречмара. Учитывая выявленный параллелизм между хоккеем и отношениями между Магдой и Горном, можно предположить, что данные слова принадлежат больше автору, нежели Максу. Губительная страсть, разрушившая семью Кречмара, убившая его дочь и его самого – вот, о чем идет речь. Как не устают они – такие любовники – от своих всеразрушающих отношений, как не устают бегать друг за другом, как же не насытятся своими страданиями. Однажды в интервью В. Набокову задали следующий вопрос: «Почему у физически и морально здорового, спортивного человека все герои такие свихнувшиеся люди?» [цит. по Мельникову, 2000: 456]. Чуть замаявшись, Набоков ответил: «Свихнувшиеся люди?.. Да, может быть. Вы правы. Трудно это объяснить. Кажется, что в страданиях человека есть больше значительного и интересного, чем в спокойной жизни. Человеческая натура раскрывается полней. Я думаю – все в этом. Есть что-то влекущее в страданиях» [цит. по Мельникову, 2000: 456].

Страдание – закономерный результат похоти и страсти. Страсть у Набокова – частый предмет художественного описания. «Камера обскура», «Король, дама, валет», «Лолита», «Ада, или Эротиада» и многие другие произведения в самой своей основе имеют элемент не любви, но страсти. Истинная, чистая любовь встречается в произведениях Набокова намного реже, несмотря на то, что сам автор по-настоящему любил свою жену Веру Слоним, которой посвящал все свои работы. Мы считаем, причина такого явления заключается в характере эстетики В. Набокова. Для него очень важно было игровое, пародийное начало в искусстве. По Набокову любое искусство – это фикция, пародия и «отзеркаливание» реальности, диалог между реальностью и ирреальностью. Именно поэтому – не любовь, а

страсть, не реальность, а мир шахмат, кино или художественного творчества, не жизнь в настоящем, а жизнь, завязанная на прошлом опыте и прошлых переживаниях. В произведениях Набокова как точка отсчета берется какое-нибудь изначальное чувство высшего порядка – любовь, страх, гениальность – и надламывается писателем так, что из него выходит его пародия низшего порядка: страсть/похоть, боязнь, сумасшествие. И поэтому игра, игровые мотивы служат своеобразным ключом для понимания эстетики писателя в целом.

§2. Значение образа Роберта Горна в реализации мотива карточных игр в романе

В романе В. Набокова «Дар» есть такая фраза: «Все самое очаровательное в природе и искусстве основано на обмане» [Набоков, 1999: 676]. Обман и игра, как мы уже заметили, являются первоосновой эстетики В. Набокова. Однако обман может оправдываться в искусстве, тогда как выступая основной характеристикой какого-либо образа героя он превращает этот образ в нечто по своей природе разрушающее и губительное.

Карточные игры – основной мотив, связанный с образом героя романа «Камера обскура» Роберта Горна. Его появление в произведении изначально связано с игрой в карты: «Господин, о котором шла речь, не был ни провинциалом, ни скромным человеком, ни даже Мюллером (фамилия, под которой он представился). С Левандовской он познакомился через двух темпераментных коммивояжеров, с которыми играл в покер по дороге из Гамбурга в Берлин» [Набоков, 2006: 248]. Роберт Горн – это известный немецкий карикатурист, первый любовник Магды, ставший причиной практически всех романских коллизий: из-за ревности к нему Кречмар и Магда уезжают из гостиницы и попадают в автокатастрофу, в результате которой Кречмар слепнет. Из-за обмана, который совершает Горн, Кречмар в конце концов погибает от руки возлюбленной. Образ Горна является движущей силой всего повествования.

Изначально Роберт предстает как опытный обманщик: представляется Магде другим именем, создает морскую свинку Чипи, но не рассказывает о том, что идея не принадлежит ему, является карточным шулером. Игра в карты – своеобразная страсть Горна, точно так же как и страстью являются его чувства к Магде. Так, например, в романе находим следующее описание: «Деньги, шедшие к нему самотеком, так же от него и уходили. Будучи человеком азартным и большим мастером по части блефа, он из всех карточных игр ставил выше всего покер и в покер мог играть двадцать

четыре часа подряд, а то и дольше» [Набоков, 2006: 256]. Игра – то, что объединяет их с Магдой. Она – актриса, он – карточный игрок. Следует сказать, что довольно часто в романах Набокова есть что-то, что объединяет двух любовников так, что кажется, будто они – две части одного целого. Так, в тексте «Камеры обскуры» читаем следующее: «Оттого он никак не мог понять в себе острое пристрастие к Магде. Он старался его объяснить физическими свойствами Магды, чем-то таким в запахе кожи, в температуре тела, в особом строении глазного райка, в особенной эпителии губ. Но все это было не совсем так. Взаимная их страсть была основана на глубоком родстве их душ – даром что Горн был талантливым художником, космополитом, игроком...» [Набоков, 2006: 260]. Таким образом, отношения Магды и Горна построены на их особом «двойничестве», они повторяют друг друга и дополняют. И Магда, и Горн по своей сути – корыстные соблазнитель и лжецы. Горн обманывает Кречмара, притворяясь мужчиной нетрадиционной ориентации, чтобы тот не заподозрил его отношения к Магде, сама Магда притворяется влюбленной в Кречмара, чтобы получить его деньги и возможность сниматься в фильмах. Именно из-за их природы ни у одного из них не появляется даже намек на чувство жалости, когда они издеваются над Кречмаром. Кречмар для них – лишь источник денег, страсть к которым присуща обоим любовникам.

Интересно, что мотив игры, в тот момент, когда он переплетается с мотивом сна, служит функции предсказания будущего. Так, в тексте произведения говорится: «Ему [Горну], изощренному сновидцу (ибо видеть сны – тоже искусство), чаще всего снилось следующее: он собирает в пачечку сданные ему пять карт [...], смотрит первую – шут в колпаке с бубенчиками, волшебный джокер; затем осторожным и легким давлением большого пальца обнажает край, только край, следующей – в уголку буква «А» и малиновое сердечко; затем край следующей – та же буква и малиновый ромбик (однако, однако), в пятый раз, наконец, выдвигается

карта напором пальца – Боже мой! туз пик... Это было волшебное мгновение» [Набоков, 2006: 268]. Широко известно, что карта масти «черви» – знак любви, «бубен» – деньги, а пиковый туз в европейской и американской культурах считается «картой смерти». Таким образом, в данном отрывке легко читается последующее развитие событий: любовь – это, несомненно, появление в жизни Горна Магды, деньги – это та пачка банкнот, которую после ослепления Кречмара Магда передает Роберту в руки, ну а пиковый туз – смерть – предсказание гибели Кречмара.

Мотив игры, реализуясь в явлении карточных игр, непосредственно связан с образом Роберта Горна на протяжении всего повествования и как бы обозначает его взлеты и падения в отношении ситуации любовного треугольника. Так, в тот момент, когда Кречмар узнает о связи Магды и Горна, Роберту удивительно не везет в игре: «Горн играл в покер на террасе, под тенью платана. Ему очень не везло. Только что он попался с так называемой «полной рукой» против «масти» и «карре». Он уже подумывал, не бросить ли и не пойти ли проведать на теннисе Магду, которая прилежно отправилась учиться бэк-хэнду у американского игрока, – он уже серьезно подумывал об этом, как вдруг сквозь кусты сада по дороге около гаража увидел автомобиль Кречмара; автомобиль неуклюже взял поворот и скрылся. [...] Он поднялся наверх. Дверь в номер Кречмара была открыта. Пусто...» [Набоков, 2006: 288].

Следует также отметить, что тогда, когда он и Магда отвозят слепого Кречмара на реабилитацию в швейцарский домик и живут там вместе с ним, поведение Горна резко преображается: сняв одну из своих масок «хорошего друга», он начинает издеваться над слепцом, ведя себя, «как Петрушка» – казалось бы, новая роль Горна в старой игре, однако, если вспомнить пригрезившийся ему во сне «джокер», то роль эта становится вполне ожидаемой, как бы истинной сущностью героя. «Вошли в коридор; Горн, стоя в глубине у своей двери, показал на эту дверь, и Магда кивнула. Он

несколько раз присел, зажимая ладонью рот. Магда сердито тряхнула головой – опасные игры, он на радостях паясничал, как мальчишка» [Набоков, 2006: 296], «Горн меж тем, свесившись из верхнего окна, делал Магде смешные звуки приветствия, прижимая ладонь к груди, – деревянно раскидывал руки и кланялся, как Петрушка, – все это проделывалось, конечно, совершенно безмолвно. Магда снизу улыбнулась ему и, под руку с Кречмаром, вошла в дом» [Набоков, 2006: 298].

Таким образом, образ Роберта Горна в романе непосредственно связан с мотивом игры, в частности – карточной. Именно символ карты «джокера» становится, на наш взгляд, основной характеристикой героя, поскольку «джокер» – то есть непременно «шут, дурак» – всегда не тот, за кого себя выдает. Так, Роберт Горн, он же – господин Мюллер, в структуре романа выполняет функцию обманщика-соблазнителя. «Единственное, быть может, подлинное в нем была бессознательная вера в то, что все созданное людьми в области искусства и науки только более или менее остроумный фокус, очаровательное шарлатанство» [Набоков, 2006: 225]. В романе неоднократно подчеркивается, что Горн – гениальный художник-карикатурист. А только тот, кто понимает сущность этого обмана, этой игры жизни, может создать идеальную карикатуру на нее. Таким образом, замыкается эстетическая концепция В. Набокова о том, что искусство – это обман и игра.

§3. Игра с цветом как способ создания «кинематографического» романа

По свидетельству отечественного набоковеда Николая Мельникова, период работы над «Камерой Обскура» – это время «наибольшего сближения эпической музыки В. Набокова с кинематографом» [Мельников, 2000: 212]. Для того, чтобы его «кинематографический» эксперимент являл собой нечто яркое и символичное, Набоков широко использовал при создании романа свои синестетические способности.

Нельзя не отметить, что «Камера обскура», как заметил в свое время Георгий Адамович, это «забава мастера, отдых, игра. Игра увлекательная...» [цит. по Мельникову, 2000: 216]. Именно поэтому все художественные элементы структуры романа, в том числе и синестетические метафоры, работают именно на создание этой «игры мастера».

Изучение явления синестезии в произведениях Набокова – сравнительно недавно появившаяся сфера научных интересов литературоведов. Среди недавних работ, затрагивающих значение цвета у Набокова, особой доказательностью и логикой отличается статья Глазуновой С.И. «Цвет и звук как компоненты критических работ Владимира Набокова», в которой большое внимание уделяется интересующему нас феномену синестезии, освещается способность Набокова «видеть буквы в цвете». Глазунова выявляет роль звуковых и цветовых образов, которые берут свою основу в особом факторе наслоения и смешения нескольких ощущений, а также говорит о наличии подобного «дара» у многих поэтов-символистов.

Между тем «дар синестезии» у Набокова – не единственный фактор его особого отношения к цвету. Хорошо известно, что в детстве будущий писатель брал уроки рисования у известного петербургского художника М.В. Добужинского, и мальчику не раз прочили будущее живописца. Уже в зрелом возрасте Набоков в интервью Питеру Дювалю-Смиту признавался, что «...любовь к цвету испытывал всю свою жизнь» [цит. Мельникову, 2002:

С. 124]. И действительно, в его произведениях невозможно не заметить это особое избирательное отношение к цветовой палитре. Набоков выбирает оттенки не случайно, но с определенной целью, превращая цвет в один из своих важнейших помощников при создании образов.

В работах большинства современных исследователей исследование способности к синестезии у Набокова ведется в основном с языковой точки зрения. Нам же хотелось бы отметить, что зачастую интерпретация символики цвета в контексте произведения позволяет шире взглянуть на особенности созданного писателем мира и его героев. Так, при анализе романа В.В. Набокова «Камера обскура» можно заметить, что автор ведет своеобразный диалог и с читателем, и со своими героями посредством цветовой игры, цветовой символики и образов.

Цветовая палитра романа делится на два основных цвета: синий и красный. На протяжении романа мы можем встречать их оттенки, а также явные смешения цветов.

Говоря о синем цвете, следует заметить его соотнесенность в романе с персонажами мужского пола, так или иначе контактировавшими с Магдой. Основным «носителем» цвета, к которому обращено внимание автора, оказывается Кречмар. Еще с описания внешности героя мы встречаем оттенки синего: «Кречмар был несчастен в любви, несчастлив и неудачлив, несмотря на привлекательную наружность, ... на живой блеск *синих* выпуклых глаз...» [Набоков, 2006: 256], «Выглядел он довольно молодо, был отлично одет, косил на нее жадным *голубым* глазом...» [Набоков, 2006: 270]. При этом Горн также часто описывается с помощью оттенков синего цвета: «На нем были замечательная *голубая* рубашка, яркий, как *тропическое небо*, галстук и *сине-вороной* костюм...» [Набоков, 2006: 265]. У одного из друзей брата Магды, с которым она летом ездила купаться за город, была «бирюзовая татуировка». Позже, при повторной встрече с девушкой, он говорит: «...жалко, что ты стала теперь дамой, и нельзя с тобой повозиться,

как раньше» [Набоков, 2006: 344], что также говорит о наличии между ними любовной связи. Брат Магды при встрече с Кречмаром описывается так: «На нем был довольно приличный *синий* костюм воскресного вида, конец лилового галстука уходил, суживаясь, под рубашку» [Набоков, 2006: 299].

В психологии выделяют отрицательные характеристики в значении данного цвета, такие как покорность, подчиненность, фанатизм. Кроме того, следует отметить и тот факт, что синий был цветом костюма рыцаря, желающего продемонстрировать даме верность в любви. Думается, что в нашем случае следует отталкиваться от оттенков синего, употребляемых в соответствии с тем или иным персонажем. И если у Кречмара мы сначала замечаем диапазон оттенков от синего до светло-голубого, то, например, у Горна это постоянно будут непременно темные оттенки синего, граничащие с черным цветом, обладающим, как известно, чаще всего именно негативной символикой. Отмечая такие характеристики синего как «покорность, подчиненность, фанатизм», скажем, что любовь Кречмара действительно доходила до фанатизма, он буквально ослеп и погиб от своей страсти к девушке. О чувстве же Горна мы узнаем из следующей фразы: «Он даже стыдился своей нежности к ней и, собственно говоря, бросил-то Магду потому, что боялся слишком к ней привязаться» [Набоков, 2006: 319]. Здесь можно также говорить о страхе подчиниться девушке, быть ослепленным ею.

Крайне интересной оказывается в романе роль красного цвета и его оттенков. Этот цвет постоянно сопутствует образу Магды, предваряет его и раскрывает влияние девушки на остальных героев. Особо следует отметить, что незадолго до появления в жизни Кречмара героини он ощущал некоторое «предчувствие» будущего: «...Кречмар, трепещущий от странных, тайных переживаний, вот уже неделю мучивших его...» [Набоков, 2006: 255], «...он любит жену по-настоящему, крепко и нежно, – и во всех вещах, кроме сокровенной, бессмысленной жажды обладания какими-то молоденькими красавицами, которых все равно никогда, никогда не коснешься...»

[Набоков, 2006: 258], чуть позже: «И вот после этих выдержанных лет, ..., Кречмар вдруг почувствовал, что на него надвигается то самое невероятное, сладкое, головокружительное и несколько стыдное, что подстерегало и дразнило его с отроческих лет» [Набоков, 2006: 258]. Практически сразу за этими пассажами в повествовании появляется красный цвет. Это и «*красные лампочки*» вывески кинематографа, и «*малиновый снег*», «*малиновая лужа*», в которую ступает Кречмар после посещения кинотеатра, где и происходит роковая встреча, спустя мгновение – «Шел дождь, блестел *красный* асфальт» [Набоков, 2006: 260]. Сама Магда три раза предстает перед нами в «коротком *ярко-красном* платье» в ходе повествования. Иногда оно сменяется «*красным* шелковым халатиком», при этом отмечается следующая деталь, множащая присутствие красных оттенков в образе героини: «Ногти у нее ... не только на руках, но и на ногах отливали *земляничным* лаком» [Набоков, 2006: 293].

Как и в случае с синим цветом, прежде всего следует упомянуть очевидную древнюю связь с его источниками, которыми являются кровь и огонь. Символические значения данного цвета довольно противоречивы, однако мы выделяем такие, которые, на наш взгляд, кажутся соответствующими образу Магды. Во-первых, следует отметить тот факт, что красный цвет, цвет издавна понимаемый как агрессивный, считается цветом страсти, а именно страсть к Магде ослепляет Кречмара сначала духовно, а потом и физически, разрушает семью героя, убивает его дочь и впоследствии его самого. Во-вторых, красный цвет означает власть (в оппозиции синему как цвету подчиненности). В-третьих, существует древнее представление о красном цвете как цвете жизни. Так, например, первобытные люди часто кропили кровью те объекты, которые хотели вернуть к жизни. Жизнь, полнота жизни, краски жизни – все это упоминается в «Камере обскуре» в связи с образом Магды. К примеру, во время вторичного возвращения домой Кречмара после Швейцарии герой в

отсутствии Магды мучится тем, что «*подлинная жизнь ... находилась где-то в другом месте*», а в сцене убийства он «*вцепился в живое, в шелковое*» [Набоков, 2006: 331], т.е. в Магду.

Кроме того, небезызвестно и значение красного цвета как цвета опасности. И мы считаем, что изначальные малиновые лужи, снег, свет следует понимать именно как знаки будущих роковых событий жизни Кречмара.

Интересен тот факт, что при пересечении Магды с любовниками происходит смешение двух цветов в один сложный. Набоков играет с цветом, перемешивая, казалось бы, несопоставимые цвета. Так, когда Магда встречалась с Горном, тот ходил по комнате в «ослепительной малиново-лазурной пижаме» [Набоков, 2006: 267]. Ощущения Кречмара от ее поцелуя описываются следующим образом: «Пламя этого поцелуя осталось при нем и вокруг него, будто смутный цветной ореол...». После проведенной с ней ночи Кречмар замечает, что «в комнате электричество стало *оранжевым*, а окно *дымно-синим*» [Набоков, 2006: 290]. Логичным становится данное выше описание лилового костюма брата Магды (лиловый как смешение синего и красного цветов в определенной пропорции). Впоследствии подобные сочетания ненавязчиво мелькают рядом с героями. На матче хоккея в Спорт-Паласе Горн и Магда остаются одни. Автор отмечает, что «лед отливал *маслянисто-сизым* блеском», а позже на него выходит «женщина в *красном*». Когда Кречмар слушал рассказ друга, из которого и узнал об измене Магды, он лежал рядом с «*желтыми и лиловыми* цветами» и при этом «загляделся на *синеву* неба».

Следует отметить значимость смерти дочери Кречмара в плане цветовой палитры произведения. Внезапно цвета начинают меняться, цветовая картинка переворачивается, как переворачивается изображение в камере-обскуре. Жена Кречмара Аннелиза, которая до тех пор присутствовала в тексте под знаком бледных цветов, по сути, оттенков

белого (возможно, очередной «цветовой полюс» произведения: «бледноволосая барышня, с бесцветными глазами» [Набоков, 2006: 217], во время беременности «ела снег пригоршнями», «очень бледная, очень нежная Аннелиза») после смерти дочери замечает мороженщика, и «странно было, что он – весь в белом, а она – вся в черном» [Набоков, 2006: 364]. Друг Кречмара Зегелькранц, который и рассказывает ему об отношениях между Горном и Магдой, описывает Магду как «девицу в белом джемпере ... сквозь светлую кожу виднелись бирюзовые вены» [Набоков, 2006: 354], а впоследствии и сам автор неоднократно на протяжении последующей главы настойчиво «окрашивает» Магду в белый: «Магда поморщилась ... и стала расшнуровывать белую туфлю», «...она лежала ничком на постели, в своем белом нарядном теннисном платье» [Набоков, 2006: 360]. Все происходит так, словно после смерти Ирмы было перевернуто с помощью камеры-обскуры цветовое соотношение персонажей и красный цвет начинает скрываться за отсутствием цвета, предвещая потерю зрения Кречмара. Следует отметить также и то, что это своеобразное «сокрытие цвета» происходит одновременно с сокрытием от Кречмара правды об отношениях между Горном и Магдой. Однако все это – обман и иллюзия, игра, и вот мы видим уже «на пятке ... красное пятно, кровь просочилась сквозь белый чулок» Магды [Набоков, 2006: 358]. Сам герой смутно чувствует неладное: «Наконец он встал, подошел к ней, посмотрел на ее сморщенную розовую пятку с черным квадратом пластыря, – когда она успела наклеить?..» [Набоков, 2006: 360]. Наконец Кречмар и Магда уезжают вдвоем из отеля. Горн в поисках девушки входит в комнату, где происходило объяснение героев, и видит «обнаженный красный матрац на двуспальной кровати» [Набоков, 2006: 361]. В следующей главе происходит автокатастрофа, и перед ней также даны некоторые значимые детали. К примеру, неоднократно упоминается «белая дорога», и сам автор будто постепенно готовит читателя и своего героя к тому, что произошло еще при встрече с Магдой, но на

другом уровне – к ослеплению: «Кречмар ... почувствовал, как слезы горячей мутью застилают зрение» [Набоков, 2006: 362], ненавязчиво на фоне пейзажа упоминается «человек в темных очках», при езде «солнце било в глаза» герою. Таким образом, Кречмар оказывается ослепленным дважды. Однако только сейчас он понимает, что цвет, способность видеть именно цвета, а не предметы была не только важна Кречмару в связи с его искусствоведческой работой, но по сути была основой всей его жизни: «Все, даже самое грустное и стыдное в прошлой жизни, было прикрыто обманчивой прелестью красок, его душа жила тогда в перламутровых шорах», однако «он не видел тех пропастей, которые открылись ему теперь. Да и полно, умел ли он до конца пользоваться даром острого зрения. Он с ужасом замечал теперь, что, вообразив, скажем, пейзаж, ... , он не умеет назвать ни одного растения, ... , ни одной птицы... Специальностью Кречмара было в конце концов живописное любопытство» [Набоков, 2006: 375]. Тем не менее, мы видим, что герой отчасти понимает, что «физическая слепота есть в некотором смысле духовное прозрение». Вместе с этим автор как бы снимает покровы с остальных героев. Читатель становится свидетелем ужасающей жестокости Магды и Горна. Магда, описывая цвета предметов в доме («синие обои, желтый абажур») меняет их на другие, так как «Горну казалось весело, что слепой будет представлять себе свой мирок в тех красках, которые он, Горн, продиктует» [Набоков, 2006: 377].

Анализируя последние главы романа, необходимо упомянуть момент, когда Кречмар пытается застрелить Магду. Между ними происходит борьба за браунинг. Это значимо в раскрытии темы о значимости цвета в данном романе: «Кречмар вцепился в *живое*, в шелковое, и вдруг – невероятный крик, как от щекотки, но хуже, и сразу: звон в ушах и нестерпимый толчок в бок, как это больно, нужно посидеть минутку совершенно смирно, посидеть, потом потихоньку пойти по песку к *синей* волне, к *синей*, нет, к *сине-красной* в *золотистых прожилках* волне, как хорошо видеть краски, льются они,

льются, наполняют рот, ... , она меня убила...» [Набоков, 2006: 392]. Потом дается вид со стороны, и мы видим «мертвого человека в *бледно-лиловом* костюме», что, на наш взгляд, позволяет сделать вывод о том, что не имея возможности вернуться назад к «бесцветной» Аннелизе и одновременно не имея уже пути к той Магде, в которую он был влюблен (Магда в ярко-красном платье, Магда, не изменившая ему с Горном, Магда, существующая, пожалуй, лишь в воображении Кречмара), герой не находит другого выхода, кроме как умереть от руки той, которая однажды и подарила ему представление о «подлинной жизни». Таким образом, Кречмар заранее предчувствовал свою смерть, о чем отчасти можно догадаться по описанию Набоковым его последнем пути к квартире Магды: «Он вышел, шагнул, но, не совсем рассчитав направление, сошел одной ногой в *бездну*...»[Набоков, 2006: 391].

Таким образом, цветовая игра – это отдельно существующий мир, пересекающийся с миром героев и отражающий его, он предсказывает события будущего, поясняет настоящее. Пожалуй, только цветовая палитра, соотнесенная с игровой эстетикой автора, мотивом игры, предоставляет исследователем тот ориентир, который позволяет провести адекватный анализ произведения. Наблюдая за поведением цветовых сочетаний в творчестве В.В.Набокова, мы отчасти можем понять и позицию автора, его отношение к тем или иным событиям и героям, а также прийти к более полному пониманию образов, а, соответственно, и замысла самого писателя. При этом мотив игры как элемент сюжета дополняет общее понимание самой сущности романа «Камера обскура».

Таким образом, в романе «Камера обскура» мотив игры – многоаспектное явление. В ходе нашей работы мы заключили, что мотив игры может проявляться в характеристике образов героев произведения, дополняя и расширяя их. Кроме того, игра с цветом в романе углубляет сюжет, открывая читателю новый уровень прочтения произведения.

Глава 3. Мотив игры в романе В. Набокова «Приглашение на казнь»

§1. Мотив игры в мяч в характеристике образа Эммочки

«Приглашение на казнь» считается самым «неавтобиографичным» романом В. Набокова, созданным автором в рекордно короткие сроки. Так, в книге Н. Мельникова «Классик без ретуши» приводятся следующие сведения о создании книги: «Первый вариант романа был написан всего за две недели – с конца июня до середины июля 1934 г. Доработка и отшлифовка романа (по ходу которой Набоков периодически возвращался к «Жизни Чернышевского») была закончена в декабре этого же года» [Мельников, 2000: 512]. Собственно жанровое обозначение «роман» является авторским, поскольку по литературоведческим стандартам «Приглашение на казнь» больше тяготеет к повести: повествование раскрывается на чуть более чем пятидесяти страницах, и количество персонажей не столь велико, как, например, в классическом романе.

В «Приглашении» говорится о молодом человеке Цинциннате, который в возрасте Христа был приговорен к смертной казни за некую «гносеологическую гнусность»: «Обвиненный в страшнейшем из преступлений, в гносеологической гнусности, столь редкой и неудобосказуемой, что приходится пользоваться обиняками вроде «непроницаемость, непрозрачность, препона...» [Набоков, 2000: 529]. Ожидая конца, дата которого не раскрывается ни заключенному, ни читателю (будто он томится вместе с ним), Цинциннат предается размышлениям, записывает свои мысли на клочках бумаги, периодически играет и ведет незамысловатые беседы с несколькими персонажами: соседом-сокамерником м-сье Пьером, начальником тюрьмы и тюремщиком Родригом Ивановичем-Родионом, собственной женой, а также с дочерью начальника тюрьмы Эммочкой. В этом и заключается весь роман. Однако, как отмечал В. Ходасевич, «Сирин – серьезный писатель для серьезных

читателей. За каждой его строкой – большая творческая работа, и такой же работы требует он от читателя. В новом своем романе он в особенности понуждает читателя быть зорким и внимательным к малейшим деталям, к отдельным, словно вскользь брошенным замечаниям, к легким намекам...» [цит. по Мельникову, 2000: 423]. К таким деталям, которые часто ускользают от внимания так называемого «первочитателя», относится и образ двенадцатилетней дочери начальника тюрьмы Эммочки.

Первое появление Эммочки в романе описано так: «В одном месте, где неожиданно и необъяснимо падал сверху небесный луч и дымился, сиял, разбившись на щербатых плитах, дочка директора, Эммочка, в сияющем клетчатом платье и клетчатых носках, – дитя, но с мраморными икрами маленьких танцовщиц, – играла в мяч, мяч равномерно стучался об стену. Она обернулась, четвертым и пятым пальцем смазывая прочь со щеки белокурую прядь, и проводила глазами коротенькое шествие. Родион, проходя, ласково позвенел ключами; адвокат вскользь погладил ее по светящимся волосам; но она глядела на Цинцинната, который испуганно улыбнулся ей» [Набоков, 2000: 520]. Уже в данном фрагменте видно, что основное понятие, связанное с образом Эммочки, – это свет, светящееся. Девочка ярко выделяется на фоне мрачной, серой и унылой тюрьмы, и это не случайно: Эммочка, как уже замечали многие исследователи романа, это одушевленная надежда Цинцинната на спасение. Именно ее он неоднократно просит ему «помочь», и основа этого – жалость, которую, как считает Цинциннат, девочка должна была к нему испытывать: «А тебе меня не жалко? – спросил Цинциннат. На это она не ответила ничего. ... Про себя улыбнулась, а затем хмуро, как на низкое солнце, взглянула на Цинцинната, продолжая сползать. По всему судя, – это было дикое, беспокойное дитя. «Неужели тебе не жалко меня?» – сказал Цинциннат. – «Невозможно, не допускаю...» [Набоков, 2000: 526].

Однако еще один мотив, связанный с образом Эммочки, это мотив игры, разделенный на мотив цирка и собственно мотив игры в мяч, являющийся основным атрибутом Эммочки.

«Это был мерный, мелкий, токающий стук, и Цинциннат, у которого сразу затрепетали все листики, почувал в нем приглашение. Он пошел дальше, очень внимательный, мерцающий, легкий; в который раз завернув за угол. Стук прекратился, но потом словно перелетел поближе, как невидимый дятел. Ток, ток, ток. Цинциннат ускорил шаг, и темный коридор загнулся. Вдруг стало светлее, – хотя и не по-дневному, – и вот стук сделался определенным, довольным собой. Впереди бледно освещенная Эммочка бросала об стену мяч» [Набоков, 2000: 530]. Мяч – это игра, это же – одновременно – символ. Мы считаем, что мотив света и игры в образе Эммочки – непременно взаимосвязанные элементы, исходя из сущности самого образа героини. Эммочка – это персонаж «мира тюрьмы», который разыгрывает для Цинцинната последний спектакль: данное положение мы будем доказывать с следующим параграфом. Но как Эммочка подбрасывает в своих руках мяч, так и подбрасывает она надежду Цинцинната на спасение – надежду, безусловно, изначально ложную. Впервые заговорив с героем лишь в пятой главе романа, Эммочка то приближается к нему, то отдаляется, то дает надежду, то игнорирует всякие попытки Цинцинната обратить на него внимание.

«Завтра,» – вдруг сказала она, сжимая его и смотря ему в переносицу. «Завтра умру?» – спросил Цинциннат. «Нет, спасу,» – задумчиво проговорила Эммочка» [Набоков, 2000: 552]. И далее: «Эммочка, нарочито стуча стулом, егозя и облизываясь, села за стол и, навсегда забыв Цинцинната, принялась посыпать сахаром, сразу оранжевевшим, лохматый ломоть дыни...» [Набоков, 2000: 559].

С чем же связана упорная надежда Цинцинната на Эммочку, по сути, двенадцатилетнего ребенка, который и не может сделать ничего решающего

в уже решенной судьбе заключенного? Мы считаем, что она связана именно с метафизической, ирреальной сутью образа самого Цинцинната. Ведь на протяжении всего романа говорится о «иной породе» героя: он «мерцающий», «прозрачный», «просвечивающий». Сама его «гносеологическая гнусность» [Набоков, 2000: 513], которая в авторском английском переводе становится «гностической» («gnostical turpitude» [Набоков, 2000: 856]) – основное отличие его от остальных персонажей романа, передавшаяся ему «от отца по наследству». То есть в тюрьме Цинциннат оказывается просто потому, что он «другой».

Цинциннат действует по логике мира, к которому он принадлежит (когда казнь совершается, он идет «в ту сторону, где, судя по голосам, стояли существа, подобные ему» [Набоков, 2000: 568]), поэтому верит в возможность спасения Эммочкой.

Образ Эммочки в принципе довольно сложен, и среди набоковедов нет единого мнения о том, что же он из себя представляет. Сам Набоков в предисловии к американскому изданию «Приглашения» отмечал: «Люди зломыслящие увидят в Эммочке сестру Доллиньки» [Набоков, 2000: 768], то есть Лолиты, героини одноименного романа автора. Тем не менее, мы считаем, что Эммочка, в силу своего полудетского возраста, находится в пограничном положении между мирами Цинцинната и тюрьмы. Именно поэтому, думается нам, так частотен образ света, обладающий в эстетике Набокова несомненно положительными качествами и сопутствующий Эммочке на протяжении всего романа. Но по мере того как Эммочка взрослеет, она все крепче становится связанной с «миром тюрьмы».

Еще один элемент, связанный с Эммочкой, это мотив цирка. Так, однажды в момент разговора с Цинциннатом она «отскочила, взвилась, – и вот уже отдыхала на чуть качавшейся трапеции, сложив и вытянув клином носки» [Набоков, 2000: 547]. Казалось бы, откуда в тюремной камере трапеция? Другой пример из текста: «Лицо Эммочки ... выглядывало из

тюремной решетки, ... и было в этом что-то от клоунады, из пустоты возникали разноцветные шары» [Набоков, 2000: 562]. Элемент абсурда, появляющийся благодаря данному мотиву, как отмечает Т. Смирнова, как ни странно, в эстетике романа вполне логичен. «Так как в тексте нет «реальности» в прямом смысле этого слова, то, следовательно, для него не может быть и ничего «невозможного», «фантастичного» – отсутствует то, по сравнению с чем фантастика является фантастикой» [цит. по Долинину, 1999: 650]. Цирк, бутафория, игра, в свою очередь, как считает Варшавский, «становится метафорой омертвления души, без которой человек перестает быть человеком, превращаясь в «убогого призрака», в «куклу» [цит. по Мельникову, 2000: 345]. Именно поэтому в конце романа дается эпизод, в котором Цинциннат рассматривает «сильно подправленные снимки с сегодняшнего лица Эммочки» [Набоков, 2000: 560]: «При помощи ретушировки и других фотофокусов как будто достигалось последовательное изменение лица Эммочки» [Набоков, 2000: 560]. Данные эпизоды, на наш взгляд, говорят об окончательном разграничении мира Цинцинната от мира остальных персонажей романа, в число которых входит и Эммочка.

Таким образом, мотив игры в романе «Приглашение на казнь» реализуется в двух аспектах: во-первых, это мотив игры в мяч в самом начале романа как символ надежды, а во-вторых, это мотив цирка, непосредственно связанный с мотивом игры-притворства, служащий элементом построения бутафорского мира, в котором нет самой реальности как романной основы и в котором основной двигатель происходящего – абсурдность как ситуации, так и «мира тюрьмы» в целом.

§2. Мотив театральной игры как элемент абсурдного мира романа

Как писал в своей рецензии на первые главы романа Набокова «Приглашение на казнь» Владислав Ходасевич, «мир, в который нас вводит Сирин, жуток, и воздух его наполнен обрывками каких-то не то смешков, не то рыданий» [цит. по Долинину, 1999: 715]. И действительно, «Приглашение» – самый мрачный роман писателя. Мрачность в нем создается не только посредством некоего налета «кафкианской» эстетики, но и с помощью художественных элементов, либо обладающих абсурдной характеристикой, либо в целом создающих абсурдную ситуацию.

Само по себе понятие «абсурд» стало популярным еще на рубеже XIX-XX вв. Следуя толкованию Оксфордского словаря этимологии английского языка, слово «абсурд» происходит из сложения двух латинских слов: *absonus*, что значит «какофонический», и *surdus* – «глухой» [цит. по Oxford dictionary of English Etymology, 1994: 27]. В своем латинском варианте «абсурд» означает «нелепость, бессмыслицу» [цит. по Белокуровой 2006: 5].

В современном литературоведении до сих пор остается спорным вопрос определения данного понятия. При этом усугубляет ситуацию накопленный опыт работ предшествующих поколений, которые рассматривали понятие применимо непосредственно к объекту исследования, не разрабатывая какие-либо наиболее общие положения. Однако, например, философскую трактовку абсурда можно найти в трудах Л. Шестова, М. Хайдеггера, Ф. Ницше. Но при этом ближе к объекту нашей работы становится понятие абсурда как категории текста. В таком ключе абсурд в свое время рассматривали В. Шмидт, Д.В. Токарев, а также и сам В. Набоков.

Если смотреть определение понятия «абсурд» по современным словарям, то, например, в словаре литературоведческих терминов С.П. Белокуровой данному понятию дается следующее, на наш взгляд, самое точное определение: «Абсурд – способ изображения действительности, для

которого характерны подчеркнутое нарушение причинно-следственных связей, гротескность, продиктованные стремлением продемонстрировать нелепость и бессмысленность человеческого существования (например, поэтические опыты ОБЭРИУтов)» [Белокурова 2006: 5].

Мы считаем, что в романе «Приглашение на казнь» именно игровое начало занимает значимое место в построении абсурдного художественного мира произведения. Еще в начале романа Цинциннат называет своих тюремщиков «призраками, оборотнями, пародиями» [Набоков, 2000: 539], считая, что сам он – единственный «живой» среди них. Прекрасно осознавая, что весь мир вокруг него – фальшивый и поддельный, он пишет: «Ошибкой попал я сюда – не именно в темницу, – а вообще в этот страшный, полосатый мир: порядочный образец кустарного искусства, но в сущности – беда, ужас, безумие, ошибка» [Набоков, 2000: 536].

Т. Смирнова считает, что ненатуральность мира, окружающего главного героя, «овеществляется» в финале романа, когда небо «рвется» [цит. по Мельникову, 2000: 335]: «Свалившиеся деревья лежали плашмя, без всякого рельефа, а еще оставшиеся стоять, тоже плоские, с боковой тенью по стволу для иллюзии круглоты, едва держались за рвущиеся сетки неба» [Набоков, 2000: 566]. Однако театральность и ненатуральность мира подчеркивается автором на протяжении всего произведения: так, например, в момент, когда м-сье Пьер демонстрирует свою силу: «Из коридора донесся гул рукоплесканий – и потом, отдельно, на ходу, расхлябанно, захлопал клоун, но бацнулся о барьер... Тихо отпахнулась дверь, – и в ботфортах, с бичом, вошел директор цирка» [Набоков, 2000: 555]. Кроме того, часто начальник тюрьмы и надзиратель как бы меняются местами, несмотря на то, что по сути являются одним человеком, а адвокат и прокурор по закону должны быть единоутробными братьями. Подобные элементы создают некую абсурдность художественного мира произведения, которая в свою очередь служит задумке автора: показать нереальность данной реальности.

«Мои персонажи – галерные рабы. Каждый персонаж следует путем, придуманным мною» [цит. по Долинину, 1999: 765] – так говорил Набоков о своих героях. Персонажи «Приглашения на казнь» – это нечто особенное. К моменту создания романа Набоков уже был известен как создатель «механизированных» типов, неких марионеток, действующих по воле и желанию создателя-демиурга. Однако в «Приглашении на казнь» проявляется особенность: марионетками автора являются все персонажи, кроме Цинцинната. Он подчиняется авторской задумке лишь по воле случая, связавшего его с «миром тюрьмы». Так, Цинциннат – автор собственных предсмертных записок, еще с детства был не совсем «нормальным» ребенком, а был изгоем: «Детство на загородных газонах. Играли в мяч, в свинью, в карамору, в чехарду, в малину, в тычь... Он был легок и ловок, но с ним не любили играть» [Набоков, 2000: 544]. Здесь начинается мотив игры в романе. Словно Люсетта из «Ады, или Эротиады», Цинциннат так же поначалу не допускается к играм. Однако «пятнадцать лет было Цинциннату, когда он начал работать в мастерской игрушек» [Набоков, 2000: 546]. Там же он встречает свою будущую жену Марфиньку, которая сразу же после свадьбы начнет ему изменять. Когда Цинциннат попадает в тюрьму, к нему почти сразу же приводят соседа, «наперсника, товарища по играм и занятиям» [Набоков, 2000: 530], м-сье Пьера.

Многие исследователи считают, что м-сье Пьер – это «образ-двойник» Цинцинната, поскольку даже начальные буквы имен героев составляют перевернутые «двойники». При этом при описании м-сье Пьера, в отличие от Цинцинната, довольно часто возникает мотив игры: «Не хочу хвастаться, но во мне вы найдете редкое сочетание внешней общительности и деликатности, разговорчивости и умения молчать, игривости и серьезности...» [Набоков, 2000: 532], «А я принес вам еще много забавного. Хотите сперва в шахматы? Али в картишки? В якорек умеете? Знатная игра! Давайте я вас научу!» [Набоков, 2000: 541], «Я делился с ним сердечным

опытом, учил искусству шахматной игры, веселил современным анекдотом» [Набоков, 2000: 550] и т.д.

Вся подготовка к казни – это театральное представление, игра, в которой каждый персонаж играет свою роль. Именно поэтому при разговоре с матерью Цинциннат произносит: «Играйте свою роль, – побольше лепета, побольше беспечности, – и ничего, – сойдет» [Набоков, 2000: 540], «Нет, нет, не сбивайтесь на фарс. Помните, что тут драма» [Набоков, 2000: 540]. Таким образом, Цинциннат, на наш взгляд, понимает и принимает правила игры, но при этом осознает, что для него единственным выходом из нее будет только смерть. Как отмечает П. Бицилли, «умереть для Цинцинната и значит – вытравить из себя м-сье Пьера, то есть безличное» [цит. по Долинину, 1999: 720], поскольку «м-сье Пьеровское начало есть в каждом человеке, откуда он живет» [цит. по Долинину, 1999: 720]. А как заметил сам м-сье Пьер, «хорошие игроки никогда много не думают» [Набоков, 2000: 543].

В подтверждение нашей мысли можно привести фрагмент из финала романа, когда Цинциннат говорит: «Я прошу три минуты, – уйдите на это время или хотя бы замолчите, – да, три минуты антракта, – после чего, так и быть, доиграю с вами эту вздорную пьесу» [Набоков, 2000: 560]. И когда наконец происходит казнь, сам театральный мир разрушается: «Все расплзлось. Все падало...» [Набоков, 2000: 568]. Несмотря ни на что Цинциннат побеждает, со смертью переходя «в ту сторону, где, судя по голосам, стояли существа, подобные ему» [Набоков, 2000: 568].

Глава 4. Мотив игры в романе В.В. Набокова «Ада, или Эротиада»

§1. Формы воплощения авторской игры с читателем в романе

Игровые приемы в произведениях В.В. Набокова – не редкость. Так, крупнейший американский набоковед Дональд Бартон Джонсон в своей книге «Миры и антимирy Владимира Набокова» пишет следующее: «Игра является неотъемлемой частью взглядов Набокова на искусство, и он неоднократно подчеркивал как эстетическое наслаждение от придумывания и процесса игры, так и ее родство с сочинением и удовольствием от художественного произведения, в особенности, своего собственного» [Джонсон, 2001: 77]. Следует заметить, что хотя большинство произведений писателя строятся по подобию некой головоломки и игры, некоторые из них «открыто инкорпорируют настоящие игры» [Джонсон, 2001: 77]. И поэтому в этом ключе мы можем говорить о мотиве игры в произведениях В.В. Набокова.

«Ада, или Эротиада» – роман, написанный Набоковым в 1969 году. По справедливому замечанию многих исследователей, в творчестве Набокова «Ада» занимает исключительное место. «В идейно-художественной концепции этого произведения нашли наиболее полное и законченное выражение главные эстетические принципы «позднего» Набокова» [Мельников, 2000: 86] – так отзывается о произведении Виссарион Ерофеев, он же – Николай Мельников, одна из значимых фигур в набоковедении.

Данный роман-семейная хроника является одной из самых ярких головоломок В.В. Набокова. В «Аде» авторское игровое начало может присутствовать в любом слое структуры произведения, причем во многих случаях «играет» Набоков абсолютно незаметно для рядового читателя. Гениальность произведений автора открывается лишь благодаря многократному скрупулезному прочтению. «Литературу, настоящую литературу, не стоит глотать залпом, как снадобье, полезное для сердца или

ума, этого «желудка» души. Литературу надо принимать мелкими дозами, раздробив, раскрошив, размолов, – тогда вы почувствуете ее сладостное благоухание в глубине ладоней» [Набоков, 2012: 184] – вот своеобразный «рецепт» чтения, предложенный Набоковым в его «Лекциях по русской литературе», который, несомненно, относится и к произведениям самого русско-американского автора.

Игра с читателем в «Аде» начинается уже с имени главного героя – Вана Вина. Невозможно не обратить внимание на то, что полное имя героя – Ivan – сложено из I и Van – то есть из сокращенной формы имени и личного местоимения первого лица в английском языке. Как отмечает в своей статье «Особенности повествования в романе В.В. Набокова *Ada or Ador: a family chronicle*» И.А. Смирнов, подобное явление можно расшифровать как «Я», отделенное от самого себя, на поиски которого направлено действие романа, подобно тому как это происходит в «Поисках утраченного времени» М. Пруста». Некоторые современники даже интерпретировали данный факт как указание на то, что в образе главного героя сокрыто некое «авторское «Я». Действительно, в образе Вана, в описании Ардис-холла много автобиографичности: так, зарубежный критик и литературовед Элизабет Долтон увидела в «Аде» некую беллетризованную версию автобиографической книги Набокова «Память, говори» и отметила следующее: «Очевидно, что сам автор стоит в конце длинной вереницы анаграмм и удвоений: Ван Вин – В.В. – Владимир Владимирович; Вин – Вэ. эН» [цит. по Мельникову, 2000: 93]. Несомненно, данный вариант «разгадки» тайны имени главного героя возможен, но все же представляется нам маловероятным. В отношении возможной прототипичности сам Набоков говорил так: «...Сам я, в сущности, никакого особенного сходства не замечаю, как не замечаешь в себе общих с каким-нибудь препротивным родственником ужимок. К Вану Вину я питаю гадливость» [Набоков, 2006: 591]

Однако возможен и другой вариант дешифровки имени Вана: данная сокращенная форма имени «Иван» идентична по звучанию с английским словом «one», что значит «один». И действительно, на Ване и его возлюбленной сестре-кузине Аде прерывается огромное семейное древо семьи Винов. Ван физически неспособен иметь детей, и эта деталь является несомненно важной при дешифровке замысла романа. Набоков рассказывает историю великой страсти, которая является причиной гибели многих персонажей романа: двоюродной сестры обоих главных героев Люсетты, любовников Ады – юноши Перси и господина Рака, слуги семьи мальчика Кима, которому не посчастливилось быть свидетелем любовных игр детей. Таким образом, запретные отношения Ады и Вана не приносят миру ничего, кроме разрушения и смерти.

На протяжении всего повествования Набоков продолжает начатую им игру с читателем: роман пронизан всевозможными аллюзиями, каламбурами, анаграммами, реминисценциями, в нем присутствуют элементы автоцитации, псевдоцитации, приемы ложной атрибуции, мистификации и т.п.

Как отмечает Дональд Бартон Джонсон, «набоковские подтексты и аллюзии на предшественников часто пародийны» [Джонсон, 2011: 185]. Так, сам подзаголовок «Ады» «Семейная хроника» отсылает читателя к известному в русской литературе произведению Сергея Аксакова о его предках. И Аксаков, и главный герой его мемуаров Степан Багров появляются уже в тексте «Ады» как эпизодические персонажи: «Он, как ему представляется, отсутствовал, отправился promenading («на прогулку») по мрачному еловому бору, вместе с Аксаковым, своим учителем, и Багровым-внуком, соседским мальчиком...» [Набоков, 2006: 148].

В подражание русскому «семейному роману» «Ада, или Эротиада» начинается с перевернутой цитаты из романа Л.Н. Толстого «Анна Каренина»: «Все счастливые семьи довольно-таки не похожи, все несчастливые довольно-таки одинаковы» [Набоков, 2006: 13]. Как отмечает

Кингсли Шортер, данным приемом «Набоков оповещает нас, что мы вступаем в зеркальный мир, где сходятся противоположности, а единство времени и места действия подчинено безумной логике сновидений; мир, где жизнь имитирует литературу и литературный перевод с языка одной земли на язык параллельно существующей» [цит. по Мельникову, 2000: 107]. Действительно, действие романа происходит на вымышленной автором планете Антитерре, или «Демонии», которая является своеобразным двойником нашей планеты, тогда как Терра – привычная нам Земля – всего лишь плод многочисленных слухов, которые считаются домыслами и видениями душевнобольных. В Эстотии, стране, представляющую собой своеобразную смесь России, Америки и Франции, и разворачивается действие «Ады». В этом «искажающем зеркале нашей искажившейся планеты» [цит. по Мельникову, 2000: 107] Набоков мог себе позволить, пожалуй, самую грандиозную языковую игру за все время своего творчества.

Каламбур – это «игра слов, основанная на смысловом сходстве и звучальном различии их» [Бродский, 1925: 343], чаще всего данный прием используется для достижения особого комического эффекта. Прием каламбура очень частотен для произведений В.В. Набокова, и «Ада» – не исключение. Так, например, «Алиса в Камере обскуре» – это контаминация заглавий повести «Алисы в Стране чудес» и романа самого Набокова «Камера обскура». «Сестры твоей жизни» – каламбур отца главного героя Демона Вина – не что иное как отсылка на название одной из книг Б.Л. Пастернака «Сестра моя жизнь». Расшифрованная многими исследователями почти сразу «Травердиата» – также контаминация, которая соединила в себе фамилию итальянского композитора Джузеппе Верди и название знаменитой оперы «Травиата». «Страдания юного Вина» – в данной фразе главный герой обыгрывает название известного романа И. Гете. А «Избранное» Фолкнерманна» – соединение имен писателей, к которым сам автор относился крайне отрицательно: Т. Манна и У. Фолкнера.

Часто на страницах «Ады» В.В. Набоков воспроизводит в различных вариациях заимствованные из других текстов разных эпох фразы, конструкции и стилистические ходы.

«Умираю, следовательно, я существую» [Набоков, 2006: 151] – своеобразное переосмысление афоризма Р. Декарта: «Я мыслю – следовательно, существую».

«Мимо, читатель» [Набоков, 2006: 50] – фраза, взятая автором из романа И.С. Тургенева «Дым». «С тобой в самый раз играть в крокет ежами и фламинго» [Набоков, 2006: 59] – игра Королевы из «Алисы в Стране Чудес» Л. Кэрролла.

«Но, бедняжка моя, оно было фальшивым» [Набоков, 2006: 185] – несколько переделанная заключительная фраза новеллы Ги де Мопассана «Ожерелье» («О моя бедная Матильда! Но мое ожерелье было поддельным»).

Кроме того, зачастую в своем романе В.В. Набоков прибегает к приему автоцитации, как скрытой, так и явной. Так, однажды Люсетта произносит следующую фразу: «Я как Долорес – которая говорит: «Я – лишь портрет, написанный на небе» [Набоков, 2006: 447]. Долорес – полное имя Лолиты из одноименного романа В.В. Набокова. «Весна в Фиальте и жаркий май на Минотавре, прославленном искусственном острове, покрыли ее тело персиковым загаром...» [Набоков, 2006: 459]. «Весна в Фиальте» – название сборника рассказов В.В. Набокова 1956 года.

Данные примеры – лишь малая часть многочисленных приемов языковой игры в романе. Их основная цель – подчеркнуть условность создаваемого автором мира Анти-Терры, существующего по принципу альтернативной истории. Специально для Анти-Терры В. Набоков придумал «эль-катастрофу», после которой запрещено было пользоваться электричеством, специальные водяные «дорофоны», заменяющие персонажам романа привычные нам телефоны, и даже своего Бога-Лога, упоминаемого не иначе как в фразе «Слава Логу!». Кроме того, языковая

игра – это излюбленный автором способ проверить компетентность читателя в сфере рецепции текстов и реалий искусства, поскольку необходимо обладать достаточной эрудицией, чтобы быть готовым разгадывать головоломки автора. «Ее [литературу] нужно разгрызать, с наслаждением перекатывая языком во рту – тогда и только тогда вы оцените по достоинству ее редкостный аромат, и раздробленные, размельченные частицы вновь соединятся воедино в вашем сознании и обретут красоту целого, к которому вы подмешали чуточку собственной крови» [Набоков, 2012: 185].

§2. Сюжетная функция мотива игры

«Набоков обожает играть с читателем и подшучивать над ним» [цит. по Мельникову, 2000: 451] – отмечает один из ведущих американских критиков послевоенного периода Альфред Кейзин. Следует добавить: не только с читателем, но и с персонажами его собственных произведений. «Ада, или Эротиада» в сюжетном плане кажется тем, что в музыковедении именуется термином «попурри»: «Весь «сюжет» фактически ... возникает из череды шаблонных картин традиционного романа – возвращение молодого человека в родовое поместье, празднование именин на природе, званый ужин, полуночный лик старого поместья, неистовый побег героя на рассвете из родного дома в результате недоразумения, дуэль, распутная жизнь героя в большом городе и т.п.» [цит. по Мельникову, 2000: 472]. Таким образом, автор проводит своих героев через события, которые служат пародией на традиционные романские события. Он разводит и снова сводит молодых любовников, и единственное, что оказывается неизменным и истинным – их любовь: «Ада» становится им [традиционным романам] прямой противоположностью, являясь попыткой возвратиться к раю, фактически утвердить яркий образ молодости и первой любви как наиболее сильный неизбежный и реальный опыт нашей жизни» [цит. по Мельникову: 472].

Мотив игры в «Аде» в традиционном его понимании присущ в основном той части повествования, где описывается детство главных героев – Вана Вина и его (официально) двоюродной сестры Ады. Впервые мотив появляется в первый приезд Вана в поместье Ардис-холл, когда в первые дни Аду попросили показать гостю владения.

«Нет, – сказала она [Ада]. – Мы будем играть в мои игры. В игры, которые я сочинила сама» [Набоков, 2006: 56] – так начинается мотив игры в произведении, именно со слов Ады. Дети начинают играть в игру, именуемую героиней «тень на плетень». «Тень листвы на песке по-разному

перемежалась глазками живого света. Играющий выбирал глазок ... и острым кончиком палки крепко его обводил ... Затем игрок палочкой или пальцами осторожно вычерпывал из кружка землю. Получался земляной кубок ... Побеждал игрок, сумевший изготовить больше кубков, скажем, за двадцать минут» [Набоков, 2006: 57], при этом если листва приходила в движение от ветра и тень закрывала выкопанный «кубок», то игрок терял очко.

Другая игра, которую предложила Ада: «Ты обводишь тень, лежащую сзади меня на песке. Я сдвигаюсь. Ты снова обводишь. Потом помечаешь следующую границу ... Если теперь я отступаю назад...» [Набоков, 2006: 58] – Ада не успевает объяснить игру, поскольку Ван перебивает ее и справедливо замечает, что игры эти «скудоумные».

При анализе мотива следует учитывать, во-первых, явный эротический подтекст практически многих эпизодов, описанных в «Аде», а во-вторых, то, что именно детские игры в эстетике Набокова связаны с явлением пророчества будущего героев. Так, именно слово «глазок», используемое при объяснении первой игры, можно трактовать следующим образом: впоследствии, когда Ван узнает, что многие эротические моменты детства героев с помощью фотоаппарата тайно запечатлит «кухонный фото-бес» Ким, он прикажет ослепить несчастного.

Вторая игра, которую Ада так и не успела объяснить кузену, похожа на сам замысел романа. «Семейная хроника» построена как воспоминания, которые пишут уже состарившиеся Ван и Ада, однако большее количество текста принадлежит, как мы узнаем впоследствии, именно Вану. Таким образом герой как бы «обводит тень» прошедшего. Кроме того, следует отметить, что Набоков специально предлагает нам на протяжении романа как будто «ходить» рядом с Ваном, поскольку когда тот уезжает из Ардуса, мы следим именно за его жизнью и узнаем факты о других персонажах вместе с

героем. Что происходит в эти моменты в поместье или других локациях, читатель не узнает до того момента, пока об этом не узнает сам Ван Вин.

Интересно замечание, которое делает Ван Аде, когда та объясняет ему суть игр. «Что ты заладила «игрок» да «игрок»? Это либо ты, либо я» [Набоков, 2006: 58] – говорит Ван. Данная фраза подчеркивает, что в основном мотив игры должен быть завязан именно вокруг судеб двух любовников и нет никакой возможности, чтобы кто-то другой включился в их «игру». И впоследствии эта фраза становится ключевой для развития сюжета романа: узнав, что Ада изменяет ему, Ван покидает Ардис, ибо героиня позволила «вмешаться» другим в их «игру». И Перси, и Раку это вмешательство стоило жизни. Кажется, именно из-за разрушительной силы их страсти Ван и не может допустить того, чтобы Люсетта – кузина Ады и Вана – также приняла в этом участие: «Еще одной disaster или сестры, даже половинной, мне не пережить» [Набоков, 2006: 374].

Игра в «Флавиту» (анаграмма русского слова «алфавит», игра, именуемая в наше время как «Скрэббл») – один из ключевых моментов произведения, мастерски разобранный в книге Дональда Бартона Джонсона «Миры и антимирy Владимира Набокова». Отмечая пророческий характер игры, Джонсон ставит акцент, в основном, на эротический подтекст. Действительно, тема сексуальных отношений между героями буквально пронизывает каждую игру героев в «Скрэббл». Интересным оказывается тот факт, что комплект игры подарил детям «старый друг семьи (как было принято называть отставных любовников Марины) барон Клим Авидов» [Набоков, 2006: 215]. Сам барон ни разу не появляется на протяжении всего повествования, однако имя барона – абсолютная анаграмма имени самого Владимира Набокова. «В мире Демонии-Анти-Терры барон, бывший любовник Марины – словесный отец детей, так же как Демон, другой любовник Марины, – биологический отец Вана и Ады» [Джонсон, 2011: 89].

Однако игра в «Скрэббл», как замечают многие исследователи, в основном пророчит развитие в будущем сексуальных отношений между Ваном, Адой и их единоутробной сестрой Люсеттой. Уже в более зрелом возрасте, когда Ван и Ада завлекут героиню в свои отношения, Ван напишет письмо, адресованное ей: «Обоим нам очень жаль, что ты нас так скоро покинула. Еще пуще того нам жаль, что мы втянули нашу nereиду и Эсмеральду в нечистые шалости. Милая жар-птица, мы никогда больше не станем играть с тобой в подобные игры. We apollo...» [Набоков, 2006: 408]. Как можно заметить, мотив снова повторяется, и лексема «игры» является в данном случае эвфемизмом. «Секс», «игра» и «любовь» стоят в романе на одной идейной линии, особенно ярко проявляя свою взаимосвязь, когда речь заходит о детстве героев: «...но известно ли тебе, какая легенда, подлинная легенда, выросла вокруг нас, пока мы играючи предавались любви?» [Набоков, 2006: 395].

Следует отметить, что с самого детства Люсетта осознавала связь между Адой и Ваном и подсознательно пыталась стать их соучастницей: «Люсетта желала, чтобы они брали ее с собой на прогулки. Люсетта требовала, чтобы они поиграли с ней «в чехарду», – и Ада с Ваном обменивались мрачными взглядами» [Набоков, 2006: 206]. Тем не менее, на протяжении всего повествования Ван отталкивает Люсетту, как ни странно, понимая, что связь эта будет «порочной, неправильной». И тем не менее, Люсетта, будучи уже девушкой, приходит к Вану и, чтобы заполучить желаемое, «играет» в Аду: «Тогда-то я и узнала... – смыкая веки, заключила Люсетта, и Ван скорчился, услышав, с какой дьявольской точностью она воспроизводит деланно-скромный Адин завой конечного блаженства» [Набоков, 2006: 362]. «Я понимала, что все бессмысленно, – глядя вбок, сказала она [Люсетта]. – Но я старалась. Разыграла все ее [Адины] little stunts (штучки). Актерствую я лучше нее, но и этого мало, я знаю» [Набоков, 2006: 373]. Таким образом, во «взрослом» периоде жизни героев мотив игры из

своей реализации в детских играх перерастает в реализацию актерской игры (интересно, что Ада стала актрисой – играя как в фильмах, так и в жизни, притворяясь любящей «мадам Андре Виноземцев»). Люсеттина невозможная любовь к Вану и приводит ее к самоубийству – неизбежному событию в судьбе героини, которую так упорно не хотели включать в «игру» оба любовника.

Таким образом, мотив игры в романе «Ада, или Эротиада» является сложным по своей структуре. Это и словесная игра автора с читателем, и игра автора со своими героями, а также игра как действие, которое выполняет несколько литературных функций. Во-первых, несомненна пророческая функция игр в романе (как традиционных детских, так и уже многократно исследованной игры в «Скрэбл»), во-вторых, игра выполняет «функцию украшения темы взаимоотношений с помощью эротически заряженного подтекста» [Джонсон, 2011: 90], а в-третьих – это несомненный «язык страсти и взаимоотношений» Люсетты и Вана. Таким образом, в «Аде» иллюстрируется один из принципов эстетического канона В.В. Набокова: «чистое искусство никогда не бывает простым, всегда – сложный, волшебный обман» [Набоков, 2006: 593].

Заключение

Многие исследователи отмечали целый ряд особенностей прозы В.В. Набокова, однако среди них всегда присутствовало упоминание «игрового аспекта прозы» автора. Так, например, исследовательница Магдалена Медарич отмечала, что «игровой подход автора к тексту и читателю, общая интертекстуальность его романов, и особенно аспект автотематизирования занимают ... значительное место во всех русских романах Набокова, и не только в его русских» [цит. по Долинину, 1999: 425].

Игровой аспект прозы В. Набокова не только напрямую связан с мотивом игры, но и обладает своей спецификой.

Во-первых, игра представлена в произведениях Набокова как интеллектуальное развлечение. Как раз это имеют в виду исследователи, которые говорят об игре Набокова со своим читателем. «Автор вовлекает читателя в интеллектуальную игру. 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» [цит. по Долинину, 1999: 426]. Игра с читателем в произведениях Набокова заключается в различных каламбурах, играх слов и их значений, скрытых и явных цитациях. Иногда это могут быть и некие «намекы-ключи», которые читатель может и заметить, а может и нет. Все эти «ловушки для читателя» способствуют наличию параллельных прочтений одного и того же произведения.

Во-вторых, игровой аспект произведений В. Набокова – это не только игра с читателем и его эрудицией, но и игра с собственными персонажами. Этот аспект проявляется чуть менее явно в ранних романах автора и наиболее четко выражен уже в поздних произведениях. Мы здесь говорим о некой «заданности» мира произведения, о которой тому или иному герою только следует догадаться. Так, например, в романе «Защита Лужина» герой

осознает заикленность своего существования в борьбе двух реальностей и делает шаг вперед, который позволяет ему «выйти» из мира романа. Ада и Ван из «Эротиады» осознают неизбежность их общей судьбы только к моменту написания общей «Семейной хроники». Герои, которые замечают эти «швы собственного мира», стоят в иерархии самого Набокова намного выше своих остальных собратьев. В романе «Приглашение на казнь» главный герой Цинциннат Ц. замечает даже, как разрушаются, словно дешевые декорации, окружающие его предметы. Может быть, именно поэтому на вопрос, «которое из своих творческих дитятей автор больше всего любит и почитает» [Долинин, 1999: 432], Набоков сказал: «Люблю – «Лолиту», почитаю – «Приглашение на казнь» [Долинин, 1999: с. 432].

В-третьих, мотив игры – несомненная составляющая практически всех произведений Набокова. По нашему разумению, данный мотив играет исключительную роль в реализации эстетических положений автора. Так, например, именно благодаря мотиву игры в произведения вводятся выше перечисленные игровые начала прозы писателя. Однако помимо данной функции для мотива игры значимо также следующее:

- 1) пророческая функция; автор вводит игру как намек на будущее героев как для них самих, так и для читателя. Игра возникает в таком ключе именно ради демонстрации того, что будущее возможно изменить, если правильно расшифровывать знаки судьбы. Мы не согласны со словами некоторых критиков, в число которых входит, к примеру, Г. Адамович, которые отмечают «марионеточность» персонажей Набокова. Напротив, именно мотив игры дает шанс увидеть самим персонажам «сделанность» окружающего их мира. Так, к примеру, замечает эту особенность Цинциннат Ц., Лужин. Из неисследованных нами романов и их персонажей можно также отметить Федора Константиновича Годунова-Чердынцева, главного героя знаменитого романа «Дар».

- 2) зачастую игра – это характеристика того или иного персонажа. Например, данная функция мотива реализуется в романе «Камера обскура». Игра в данном случае указывает на фальшивость, ненатуральность человеческой природы.
- 3) в некоторых романах игра – это некий «эзопов язык», посредством которого происходит общение персонажей. Например, мотив игры подобным образом реализуется в романе «Ада, или Эротиада: Семейная хроника», в романе «Лолита», «Дар» и некоторых других произведениях писателя; функция мотива игры как иносказания в основном возникает вследствие некой особой специфики самого произведения.

В нашей работе мы детально проанализировали четыре произведения В.В. Набокова и для каждого из них выявили свою специфику воплощения мотива игры. Мотив игры – основа реализации игровой эстетики творчества Набокова. Данный мотив присутствует практически во всех крупных произведениях автора. На наш взгляд, в настоящее время изучение мотивного состава творческого наследия В.В. Набокова – перспективное направление в набоковедении, которое позволит найти новые варианты прочтения произведений автора.

Список использованной литературы

1. Аверин, Б.В. От Толстого до Набокова. Из истории русской литературы. – СПб.: Издательство имени Н.И. Новикова, 2014. – 392 с.
2. Александров, В.Е. Набоков и потусторонность: метафизика, этика, эстетика. – СПб.: Алетейя, 1999. – 312 с.
3. Анастасьев, Н. Владимир Набоков. Одинокий король. – М.: ЗАО Изд-во Центрполиграф, 2002. – 525 с.
4. Анастасьев, Н.А. Феномен Набокова. – М.: Сов. писатель, 1992. – 317 с.
5. Барабтарло, Г. Сочинение Набокова. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 462 с.
6. Бахрах А. По памяти, по записям. – Paris: La Presse Libre, 1980 – 204 с.
7. Белокурова, С.П. Словарь литературоведческих терминов. – СПб.: Паритет, 2006. – 316 с.
8. Бло, Ж. Набоков. – СПб.: Русско-Балтийский информационный центр БЛИЦ, 2000. – 239 с.
9. Бойд, Б. «Ада» Набокова. Место сознания. – СПб.: Симпозиум, 2012. – 480 с.
10. Бойд, Б. Владимир Набоков: Американские годы: Биография. – СПб.: Симпозиум, 2010. – 950 с.
11. Бойд, Б. Владимир Набоков: Русские годы: Биография. – СПб.: Симпозиум, 2001. – 695 с.
12. Букс, Н. Роман-оборотень: О «Даре» В. Набокова. // Cahiers du monde russe et soviétique. – 1990. – Vol. 31. № 4. – P. 587-624.
13. Букс, Н. Эшафот в хрустальном дворце: О романе «Приглашение на казнь». // Звезда. – №11. – СПб., 1996 – с. 134-139.
14. Веселовский, А.Н. Историческая поэтика. – Л.: Художественная литература, 1940. – 652 с.

15. Владимирова, Н. Куклы и кукольность в литературе XX века. (Проза В. Набокова). // Некалендарный XX век. – Великий Новгород, 2003. – Вып. 2. – с. 184-192.
16. Воронина, О. «Игра миров» и художественная реальность: онтологическая проблематика в творчестве В.В. Набокова. // Набоковский вестник. Набоков и Серебряный век. – СПб., 2001. – № 6. – с. 156-166.
17. Глазунова, С.И. Цвет и звук как компоненты критических работ Владимира Набокова / С.И. Глазунова. – Вестник костромского государственного университета им. Н.А.Некрасова – Т.18 – №1 – 2012. – С. 276-279.
18. Горкин, А.П. Литература и язык. Современная иллюстрированная энциклопедия под ред. проф. Горкина А.П. – М.: Росмэн, 2006. – 584 с.
19. Гус, М. Модернизм без маски. – М.: Советский писатель, 1966. – 308 с.
20. Давыдов, С. «Тексты-матрешки» Владимира Набокова. – СПб.: Кирцидели, 2004. – 160 с.
21. Джонсон, Д. Миры и антимирры Владимира Набокова. – СПб.: Симпозиум, 2011 г. – 352 с.
22. Дмитриенко, О. Сквозь витражное окно. Поэтика русской прозы В. Набокова. – СПб.: Росток, 2014. – 336 с.
23. Долинин, А. Поглядим на арлекинов: Штрихи к портрету В. Набокова. // Лит. обозрение. – 1988. – № 9. – с. 15–20.
24. Долинин, А.А. В.В. Набоков: Pro et contra. Т. 1. – СПб.: РХГИ, 1999. – 960 с.
25. Долинин, А.А. В.В. Набоков: Pro et contra. Т. 2. – СПб.: РХГИ, 2001. – 1021 с.
26. Ерофеев В. «My style is all I have» («Мой стиль — это все, что у меня есть»). // Иностран. лит. – 1991. – № 8. – с. 249–251.
27. Жирмунский, В.М. Введение в литературоведение. – СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 1996. – 440 с.

28. Зангане, Л. Волшебник. Набоков и счастье. – М.: Азбука-Аттикус, 2013. – 256 с.
29. Зверев, А. Набоков. – М.: Молодая гвардия, 2016. – 512 с.
30. Злочевская, А. Парадоксы зазеркалья в романах Г. Гессе, В. Набокова и М. Булгакова. // Вопросы литературы. – №2. – М., 2008. – с. 201-221.
31. Кожевников, В.М. Литературный энциклопедический словарь под ред. В.М. Кожевникова, П.А. Николаева. – М.: Советская энциклопедия, 1987. – 752 с.
32. Кожевников, В.М. Литературный энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1987. – 751 с.
33. Левинг, Ю. Империя Н. Набоков и наследники. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – 544 с.
34. Липецкий, В. «Анти-Бахтин» – лучшая книга о Владимире Набокове. – СПб.: Типография им. И.Е. Котлякова, 1994. – 316 с.
35. Медведев, А. Перехитрить Набокова. // Иностранная литература. – 1999. - № 12. – с. 96-124.
36. Мельников, Н.Г. О Набокове и прочем. – М.: Новое литературное обозрение, 2014. – 424 с.
37. Мельников, Н.Г., Коростелева, О.А. Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – 688 с.
38. Михайлов О. Король без королевства. // Набоков В. Машенька. Защита Лужина. Приглашение на казнь. Другие берега (фрагменты): Романы. – М., 1988. – с. 3–14.
39. Мулярчик, А.С. Русская проза Владимира Набокова. – М.: Издательство Московского университета, 1997. – 144 с.
40. Набоков, В.В. Собрание сочинений русского периода в 5 томах. – Том 5. – СПб.: Симпозиум, 2008 г. – 832 с.

41. Набоков, В.В. Собрание сочинений русского периода в 5 томах. – Том 2. – СПб.: Симпозиум, 2009 г. – 784 с.
42. Набоков, В.В. Собрание сочинений русского периода в 5 томах. – Том 3. – СПб.: Симпозиум, 2006 г. – 848 с.
43. Набоков, В.В. Собрание сочинений русского периода в 5 томах. – Том 1. – СПб.: Симпозиум, 1999. – 832 с.
44. Набоков, В.В. Собрание сочинений русского периода в 5 томах. – Том 4. – СПб.: Симпозиум, 2000. – 784 с.
45. Набоков, В.В., Мельников, Н.Г. Набоков о Набокове и прочем. Интервью, рецензии, эссе. – М.: Независимая газета – 2002. – 704 с.
46. Носик, Б. Мир и дар Владимира Набокова (первая русская биография писателя). – Л.: Совместное изд. «Пенаты» и фирма РиД, 1995. – 550 с.
47. Пимкина, А.А. Принцип игры в творчестве В.В. Набокова: Автореферат диссертации кандидата наук. – М., 1999.
48. Потресов, В. «Люби лишь то, что редкостно и мнимо...». // Огонек. – 1992. – № 47–49. – с. 16–18.
49. Приходько, В. «Колыбель качается над бездной», или Тайна Владимира Набокова // Набоков В. Круг: Стихотворения, повесть, рассказы. – М.: Сов. Россия, 1991. – с. 5–14.
50. Пропп, В.Я. Поэтика фольклора – М.: Лабиринт, 1998. – 351 с.
51. Рахимкулова, Г.Ф. Олакрез Нарцисса. Проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. – Ростов-на-Дону:, 2003. – 320 с.
52. Роупер, Р. Набоков в Америке. По дороге к «Лолите». – М.: АСТ, 2016. – 384 с.
53. Силантьев, И.В. Сюжетологические исследования – М.: Языки славянской культуры, 2009. – 224 с.
54. Силантьев, И.В. Теория мотива в отечественном литературоведении и фольклористике: очерк историографии. – Новосибирск: Издательство ИДМИ, 1999. – 104 с.

55. Сконечная, О. Черно-белый калейдоскоп // Лит. обозрение. – 1994. – № 7/8. – с. 34–46.
56. Толстой И. Арлекины в степи // Звезда. 1989. № 5. С. 149–152.
57. Томашевский, Б.В. Теория литературы. Поэтика. – М.: Аспект-Пресс, 1996. – 333 с.
58. Трифонов, А.Г. Абсурд // Культурология. XX век. Энциклопедия. – СПб.: Университетская книга, 1998. – 447 с.
59. Тюпа, В.И., Ромодановская Е.К. Словарь мотивов как научная проблема. // Материалы к словарю сюжетов и мотивов русской литературы: от сюжета к мотиву. – Новосибирск: Институт филологии СО РАН, 1996 – с. 3-15.
60. Хализев, В.Е. Теория литературы. – М.: Высшая школа, 2002. – 437 с.
61. Шаховская, З. В поисках Набокова. Отражения. – М.: Книга, 1991. – 320 с.
62. Шраер, М.Д. Сексография Набокова. // Культура русской диаспоры. – Таллинн, 2000. – с. 32-51.
63. Absurd // Oxford dictionary of English Etymology. Ed. by C.T. Onions. – Oxford: Clarendon Press, 1994.
64. Appel, A.J. Nabokov's Dark Cinema. – New York: Oxford University Press, 1974. – 324 p.
65. Kuzmanovich, Z. Nabokov's poetics of surprise. // Contemporary lit. – Vol. 42, N. 3. – Madison, 2001. – p. 640-655.
66. Proffer, C.R. Keys to Lolita. – Bloomington, London: Indiana University Press, 1968. – 160 p.
67. Shute, J. Nabokov and Freud. // The Garland Companion to Vladimir Nabokov. – N.Y., 1995. – p. 412-420.
68. Stuart, D. Nabokov: The Dimensions of Parody. – Baton Rouge, LA: Louisiana State University Press, 1978. – 191 p.

69. Taker Leona. Nabokov: The Mystery of Literary Structures. – Ithaca, New York: Cornell University Press, 1989 – 312 p.
70. Tammi P. Problems of Nabokov's Poetics: A Narratological Analysis. – Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1985 – 390 p.
71. Wood, M. The Magician's Doubts: Nabokov and the Risks of Fiction. – London: Chatto & Windus, 1994. – 252 p.
72. Ключев, Е.В. Теория литературы абсурда. – М.: УРАО, 2000. – 104 с.
73. Ключев, Е.В. RENVYXA: Литература абсурда и абсурд литературы. – М.: Луч, 2004. – 384 с.