

ИГРА В ЭСТЕТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЯХ В. НАБОКОВА

Г. Ф. Узбекиова

Башкирский государственный университет

Поступила в редакцию 20 сентября 2014 г.

Аннотация: статья посвящена игре как основе эстетики русскоязычного творчества В. Набокова-Сирина. Материалом анализа является проявление этого феномена в культуре, литературоведении и художественных произведениях разных периодов. В статье рассматриваются причины, повлиявшие на выбор писателем принципа игры как основы творческого метода и эстетических взглядов.

Ключевые слова: В. Набоков, игра, эмиграция, стиль, ирония, трагическое, лирическое, постмодернизм.

Abstract: the article examines the reasons that the game is a basis of an esthetics of V. Nabokov-Sirin's Russian-speaking creativity. Material of the analysis is manifestation of this phenomenon in culture, literary criticism and fiction literature of the different periods. In article are considered the reasons behind a writer's choice of game as bases of a creative method and esthetic views.

Key words: V. Nabokov, game, emigration, style, irony, tragic, lyrical, postmodernism.

I

С древнейших времен *игра* служила первоначальной формой познания мира. Крупные труды, рассматривающие это понятие как эстетическую и онтологическую категорию, появились в конце XVIII века, когда жизнь и культуру как игру осмыслили в своих трудах И. Кант и Ф. Шиллер. В первой трети XX века игра начинает анализироваться как феномен культуры, литературы и человеческого бытия в работах Й. Хёйзинги, Е. Финка, А. Лосева и др.

Из ряда исследований и словарных статей можно вывести особенности игры. *Во-первых*, игра – это замкнутое, почти фантастическое пространство, внутри которого совершаются события, невозможные в реальной действительности. *Во-вторых*, игра предполагает «удвоение мира», при котором сама она выступает «бытием второго плана» [12, 258], фантазией, «иным миром». Ю. Манн пишет: «Игра – это разрыв установленных связей, а игроки – общество в обществе, точнее, "мир обществом отверженных людей"» [3, 34]. *В-третьих*, основополагающим свойством игры является экзистенциальная свобода, стремление к удовольствию. *И, в-четвертых*, игра провозглашает актуальность настоящего времени. Перечисленные качества игры проявляются в художественных произведениях.

В литературе игра берет свое начало в древних текстах. Й. Хёйзинга в книге «*Homo Ludens*» отмечает, что главное действие древнеиндийского эпоса «Махабхарата» «разворачивается вокруг игры в кости» [8, 19]. Игровой принцип является основным в фольклоре и мифологии. В «Литературной энциклопедии терминов и понятий» А. Николюкина отмечено, что существует гипотеза о происхождении

поэзии из архаических словесных игр (загадывание и отгадывание загадок, словесные состязания).

Игра как способ создания художественной модели мира используется в период *романтизма*. Об этом написаны труды Ю. Лотмана, Ю. Манна, В. Ванслова. Через театрализацию, создание кукольного мира игра воплощена в новелле А. Погорельского «Пагубные последствия необузданного воображения», в повести В. Одоевского «Княжна Мими», в романе «Мюнхгаузен» К. Иммермана. «В художественной литературе XIX в. внимание писателей привлекала психология игрока: страсть к игре рассматривалась как одна из сильнейших человеческих страстей» [3, 52], – отмечает Ю. Манн. Сюда можно отнести «Пиковую даму» А. Пушкина, «Маскарад» М. Лермонтова, романы Ф. Достоевского «Игрок», «Дядюшкин сон», «Записки из мертвого дома», «Бесы», рассказ «Дьявол» Л. Толстого.

Игровой принцип приобретает наибольшую активность в период *постструктурализма*. Как отмечает А. Фёдоров [7, 122], в новейшей культурологии категория игры используется для характеристики постмодернизма и воспринимается как эстетическая категория. В русской литературе XX века игровой сюжет мы находим в произведениях писателей-модернистов: А. Белого, Л. Андреева, Е. Замятина, А. Вампилова, В. Набокова и др.

II

Двадцатый век в русской литературе проходит под знаком игры со словом, стилем, литературными формами и приемами. Русскоязычное творчество В. Набокова-Сирина синтезирует в себе разнообразные грани поэтологической игры – от языковых приемов до игры с образами, смыслами, пространством. Игра становится основой стиля писателя.

Сам В. Набоков писал о собственном понимании искусства так: «Обращаясь к художественному произведению, нельзя забывать, что искусство – божественная игра. Эти два элемента – божественность и игра – равноценны. Оно божественно, ибо именно оно приближает человека к Богу, делая из него истинного полноправного творца. При всем том искусство – игра, поскольку оно остается искусством лишь до тех пор, пока мы помним, что в конце концов это всего лишь вымысел, пока ужас или отвращение не мешают нам верить, что мы, читатели и зрители участвуем в искусной и захватывающей игре» [6, 180]. В этой мысли писатель исходит из античной традиции и культуры XVIII века. Шиллер утверждал, что «человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек» [11, 302]; Кант говорил о поэзии как игре, которая создает иллюзию и движет воображением.

В. Набоков определил свой метод как «литературную игру», «литературный *кроссворд*», «мистификацию». Этот принцип лежит в основе художественной структуры русскоязычного метаромана В. Набокова: «Машенька» (1926), «Король, дама, валет» (1928), «Защита Лужина» (1930), «Соглядатай» (1930), «Подвиг» (1932), «Камера обскура» (1932), «Приглашение на казнь» (1936), «Отчаяние» (1936), «Дар» (1937–1938).

Критики и исследователи творчества писателя разных периодов (В. Ходасевич, Г. Струве, О. Михайлов, Н. Букс, Б. Аверин, А. Долинин, А. Люксембург, А. Млечко, А. Мулярчик, А. Злочевская и др.) говорили о многих аспектах игрового начала в его русских романах. В произведениях автора оно охватывает разные грани: стиль; приемы театрализации и театральности; образы героев – «кукол», «масок», «теней», «пародий»; пересоздание реальности и человека, проявляющееся в мотивах тени, сна, воспоминания, бреда, в вещных деталях и символах. Оно сказывается в манипуляции с «чужим словом» (ирония, пародия, сатира), в игре с визуальными и акустико-музыкальными ресурсами и т. д. В романах В. Набокова, как уже отмечали исследователи, игра, с одной стороны, – это эстетика «удовольствия от текста», с другой – интеллектуальный процесс для читателя и автора, комплекс композиционных приемов.

По каким причинам игра стала основным эстетическим принципом книг В. Набокова? Почему от «светлых», как определил их Г. Струве, стихов перо автора переходит к игровой интеллектуальной прозе – «закрытой», пародийной, с героями-масками, «теньями», «призраками» и к изображению эфемерного мира?

Творческую судьбу В. Набокова-Сирина определила эмиграция из России за рубеж в 1919 году и жизнь на чужбине – без русского читателя, без привычного быта и возможности возвращения на

родину – и даже не столько физического, сколько сущного. Эта веха судьбы писателя нашла отражение в тотальной творческой игре, призванной заместить объективную реальность стилем. З. Шаховская писала: «Набоковская Россия очень закрытый мир, с тремя главными персонажами – отец, мать и сын Владимир» [10, 93]. Именно на эту родину писатель намекает в своих романах. В одном из интервью В. Набоков говорит: «Россия, которая мне нужна всегда со мной: литература, язык и мое собственное русское детство» [5, 117]. Темы дома, потерянного рая выражают *трагическое* в книгах писателя.

Вопрос о связи эмигрантской судьбы автора и игры в творчестве впервые поставил Г. Адамович. Он писал о том, что В. Набоков «скорее играет в жизнь, чем живет», пытается «восстановить в сознании все у него отнятое» [4, 198]. Первый издатель романов В. Набокова в России В. Ерофеев отметил, что проза писателя направлена на «обретение рая, доступное в акте творчества» [1, 16]. Поэтому герои его книг – изгнанники, наделенные даром свободы, «тайного знания», но вынужденные совершать «авантюры “я” в призрачном мире декораций» [1, 13]. Ирреальное пространство Тамариных Садов Цинцинната, «пушкинский» мир отца Фёдора Годунова-Чердынцева, Россия Ганина и Мартына Эдельвейса – это зона *лирического* в книгах автора, в которой локализуются сокровенные мысли героев о потерянном рае.

Стиль является основополагающим аспектом игровой эстетики В. Набокова. В. И. Хрулев выделяет три ракурса игры как элемента художественной структуры произведения. В процессе творческой игры, по мнению литературоведа, автор делает читателя соучастником интеллектуальной игры. «Есть игра поэтическая, игра со словом, с его скрытыми возможностями, свечением оттенков, с магией ритма, интонации, с окрыляющим чувством высоты и сокровенного смысла, заключенного в тексте. Она утоляет неуничтожимую потребность в красоте и совершенстве» [9, 45], – отмечает автор статьи. В основе романов В. Набокова лежат творческий и поэтический типы игры. Философская игра в прозе писателя исключена, так как она предполагает архетипичность, нравственный заряд, жизнеподобие, что исключает эстетику автора.

Метод «литературного кроссворда» В. Набокова означает, прежде всего, игру *с читателем-игроком* посредством «чужого слова». Текст писателя, наполненный уже известными явлениями, образами, мотивами, коллизиями, должен, по логике автора, создать интеллектуальное напряжение. Этот текст требует не просто чтения и понимания, но и разгадывания. З. Шаховская писала: «Он будет как Пруст, писателем для писателей, а не как Пушкин, символом и дыханием целого народа» [10, 120].

Творчество В. Набокова нередко относят к постмодернистской литературе из-за присутствия в его прозе интертекстуальности, пространственно-временной неопределенности, пародирования и т. д. При всей иронической направленности художественной мысли В. Набокова он остается писателем, приравнивающим истину и слово как ценностное начало, что не свойственно постмодернистской эстетике. В центре его произведений – герои, наделенные даром (Ганин, Лужин, Годунов-Чердынцев, Цинциннат и др.), ищущие опоры в чуждом мире с помощью слова. Известно, что постмодернистский принцип «смерть автора» означает, что художник не стремится создать собственную модель мира и слово о нем. Он играет былыми литературными текстами и отбрасывает их как банальность. Игра в русскоязычном творчестве В. Набокова отражает ценностные установки автора.

Важной гранью эстетики В. Набокова является *ирония*. Писатель смеется над всем, что входит в его понятие творческой «пошлости», – псевдодарованиями, рекламой, банальностями, «значительной, мнимо красивой, мнимо глубокомысленной, мнимо увлекательной литературой» [6, 70], литературными персонажами, олицетворяющими этот порок. В. Набоков с его культом стиля осмеивает не близких ему по духу предшественников (У. Шекспир, А. Пушкин, М. Лермонтов, А. Блок, А. Чехов и др.), а современного человека, отпавшего от мира настоящей культуры.

Таким образом, игра – это не только основа стиля и метода В. Набокова, но и поэтический способ отражения мира, человека и творчества. Русскоязычная проза писателя обладает онтологическими свойствами игры. Среди них культ настоящего времени, присутствие двоимирия, воплощенного в оппозиции «тут» – «там» (былой рай – реальность). Автор изображает закрытое, ирреальное простран-

ство, строит «ловушки» слов и смыслов, требующих творческой реакции читателя-исследователя. Игра в романах В. Набокова – это одновременно эстетика слова, круг стилеобразующих приемов и отражение авторского миропонимания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ерофеев В. Русская проза В. Набокова: Вступительная статья / В. Ерофеев // Набоков В. В. Собр. соч.: в 4 т. – Т. 1. – М. : Правда, 1990.
2. Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А. Н. Николюкина. – М. : Интелвак, 2001.
3. Манн Ю. Мировая художественная культура. XX век. Литература / Ю. Манн. – СПб. : Питер, 2008.
4. Мельников Н. Г. Классик без ретуши: Литературный мир о творчестве В. Набокова / Н. Г. Мельников. – М. : Новое литературное обозрение, 2000.
5. Мельников Н. Набоков о Набокове и прочем: интервью, рецензии, эссе / Н. Мельников. – М. : Независимая газета, 2002.
6. Набоков В. Лекции по русской литературе / В. Набоков. – М. : Независимая газета, 1999.
7. Фёдоров А.А. Введение в теорию и историю культуры: Словарь / А.А. Фёдоров. – М. : Флинта, 2005.
8. Хёйзинга Й. HomoLundes. Статьи по истории культуры / Й. Хёйзинга. – М. : Прогресс – Традиция, 1997.
9. Хрулев В.И. Художественное наследие Л. Леонова и XXI век / В.И. Хрулев // Теоретические и методические аспекты изучения литературы. – Стерлитамак, 2012.
10. Шаховская З. В поисках Набокова / З. Шаховская. – М. : Книга, 1991.
11. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собр. соч.: в 7 т. – Т. 6. – М. : Госиздат-во худ. литературы, 1957.
12. Энциклопедии эпистемологии и философии науки / под ред. И. Т. Касавина. – М. : «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2009.

*Башкирский государственный университет
Узбекова Г. Ф., аспирант кафедры русской литературы
и издательского дела
E-mail: guze-u@yandex.ru*

*Bashkir State University
Uzbekova G. F., Post-graduate Student of the Russian
Literature and Publishing Department
E-mail: guze-u@yandex.ru*