



УДК 821.161.1.09"1917/1991"

ББК 83.3(2=411.2)6-8,3

МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЕ И ЭСТЕТИЧЕСКИЕ КРИТЕРИИ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ КАК ХУДОЖЕСТВЕННОГО МЕТОДА В ТВОРЧЕСТВЕ В. НАБОКОВА

Лариса Юрьевна Стрельникова

Научный сотрудник кафедры отечественной и зарубежной филологии,
кандидат филологических наук, доцент,
Армавирский лингвистический социальный институт
info@alsivuz.ru, lorastrelnikova@yandex.ru
Краснодарский край, г. Армавир, 352901, ул. Кирова, 22-24

Аннотация. В статье исследуются основные принципы игровой поэтики русскоязычного писателя В. Набокова. В модернизме, а затем в постмодернизме игра стала ключевым фактором метапоэтики, автор противопоставляет реалистическому изображению действительности, иронизирует над ней, пародирует мотивы и образы культурных кодов, чтобы показать самоценность искусства и творческого процесса. С их помощью художник творит индивидуальный художественный мир, отвергая детерминистские законы бытия и устанавливая авторские правила игры в искусство.

Ключевые слова: модернизм, постмодернизм, аллегория, Набоков, дегуманизация, деконструкция, интертекстуальность.

Пусть мне не мешают ни идти,
куда хочу, ни оставлять кое-что без
внимания, ни пытаться достичь недо-
стижимого.

Ф. Петрарка (Книга писем).

Феномен творчества В. Набокова является порождением и воплощением европейской и американской культурной парадигмы, поэтому его искусство, обозначившее непосредственно сам процесс трансформации модернистских аспектов в рамках нового эстетического направления, подпитывалось из той же бездны дегуманизационных идей XX века, в частности, таких, как деиндивидуализация и усреднение человека до массового образца, лишённого личностных характеристик, интересного лишь как носителя сгустка «воспаленных» инстинктов и комплекса неполно-

ценности, участь которого быть не выше статусом «воскового актёра», участника балаган-ных представлений.

Писатель модернизма во многом схож с романтическим художником, являясь его преемником, он, по мнению Д. Голышко-Вольфсон «самоидентифицируется с целостным и аутентичным телом своего текста через медиатора-рассказчика или нарратора» [9, с. 753], а также, в духе романтической исключительности, склонен к самовыделению себя как творца-демиурга, ассоциируясь в то же время с ницшеанским артистическим «Первохудожником мира, он и знает кое-что о вечной сущности искусства», для него «только как эстетический феномен бытие и мир могут быть оправданы» [28, с. 469]. С психологической точки зрения в игре искусства происходит вытеснение нетворческого не-Я, удовлет-

воря экзистенциальным притязания личности на статус Творца, так художественная сублимация сверхличности противостоит смерти, позволяя художнику осознать свою непричастность к обыденной жизни. В. Вейдле верно подметил выдвинутое Набоковым осознание специфики искусства, которое является выражением индивидуального стиля писателя, создающего иррациональный внеисторический мир художественной игры, отвечающей эстетическим потребностям: «Сирин интересуется одним: фактом собственного творчества... Художник и хотел бы видеть мир, но он видит только себя, склоненного над миром; он хотел бы прорваться к бытию и остаться прикованным к сознанию» [7, с. 79]. В романе «Дар» Набоков определит игровую стратегию художника как эстетический способ бытия, для него главное – «не утратить руководства игрой... чтобы не выйти из состояния игрища» [18, с. 10].

Модернистско-постмодернистская мысль выразила «познавательное сомнение» в постижении реальности и понимание невозможности «средствами реализма передать опыт XX века со всем его ужасом и безумием» [14, с. 231]. Используя игровой дуализм эстетического и рационального, Набоков вслед за романтиками выступил против действительности в ее материальном и адекватном восприятии, писатель опирается на игровой принцип выхода из настоящей жизни, а также на дух фантазии, свободно соединяющей в себе онтологические противоположности, что позволяло ему разрывать логические связи и нисходить в сферу подсознания, как определит игровое состояние с точки зрения психоанализа К. Юнг, «в область естественных влечений, до животного начала, где он становится инстинктом и возбудителем демонических вожелений» [35], именуемых в модернизме творческим состоянием.

Писатель неоднократно противопоставлял себя всяческому «идеям» и «комплексам», говоря, что только «посредственность кормится «идеями», и призывал опасаться модных проповедей» [21, с. 593], сделав для себя творческим приоритетом поэзию, понимаемую им как «тайны иррационального, познаваемые при помощи речи» [23, с. 443], признавая только авторитет текста в его риторическом воплощении как способ манипуляции эстетическим сознани-

ем и восприятием читателя. Действительно, произведения Набокова в социальном и нравственном аспекте безыдейны, безнациональны, как и сам автор, главной целью творчества для которого становятся постмодернистская концепция, сформулированная Р. Бартом – получения удовольствия от текста, лишённого какого-либо иного содержания, чем просто знаковое: «... почему я написал любую из моих книг? Ради удовольствия, ради сложности. У меня нет социальной цели, нет нравственного учения, нет никаких общих идей, чтобы их рекламировать, я просто люблю составлять задачи с изящными решениями» [25, с. 574].

Свою приверженность к творческой игре, которая была необходима писателю как фактор творческого вдохновения и свободы от литературных норм, Набоков никогда не скрывал, особенно его привлекала возможность художественной мимикрии, аллегии, фантазии, изначально заложенных в онтологию игры, «е можно помыслить только как нонсенс» [8, с. 89] по отношению к действительности, но для творческого процесса она является основополагающим деконструктивным принципом, призванном разрушить стереотипные формы с целью создания текстов нового уровня, где на первый план выдвигаются иррациональные параметры искусства, проявляющиеся в художественных приемах, усиливающих образность и риторичность письма, выводящих текст в пространство гиперреальности, порождающей фантазмы симуляций, в частности, отмечается возрожденный из средневековой традиции модернизированный аллегоризм, показывающий «отношение к жизни как своего рода “инобытию”» [4, с. 219]. В своих наблюдениях П. Бицилли подметит у Набокова «тон, стиль» аллегии, обусловленный кризисным состоянием искусства и поиском новых форм, что сопоставимо с «осенью средневековья», «когда старая культура отмирала, а новая еще не пробилась на свет», отсюда образная иносказательность, не связанная с внутренними смыслами и идейностью, выявляющая карнавальную, парадоксальную сторону изображения жизни как фантазмагии, «мира наизнанку», чтобы поставить непреодолимую границу между искусством и действительностью: «сочетание смешного и ужасного, “гротеск”» [4, с. 219].

Следуя в направлении художественной деконструкции традиционной поэтической системы, Набоков привлек игру как иррациональный фактор искусства, выстроенного на фантазмах вымысла, писатель вывел в литературное пространство игровую поэтику как эстетическую парадигму модернистско-постмодернистской литературы, разграничив игровую и жизненную реальность, устранив из нее человеческий аспект, набоковские герои нередко озвучивают мысль о своей непричастности к действительности, как скажет Смуров из повести «Соглядатай», «ведь меня нет, есть только тысячи зеркал, которые меня отражают» [27, с. 344].

Поставив перед собой задачу создания искусства нового типа, содержанием которого должно быть только искусство, В. Набоков проявил вместо воли к изображению жизни «волю к игре» [31, с. 72], чем показал приверженность модернистским установкам о дегуманизации и секуляризации творчества, выведения из него человеческих элементов ради установления чисто художественных форм, «в произведении искусства, – по словам одного из идеологов модернизма Ортеги-и-Гассета, – эта озабоченность собственно человеческим принципиально несовместима со строго эстетическим удовольствием» [29, с. 222]. Ориентируясь на иррациональные эстетические категории, не направляемые художественным каноном, Набоков следовал свободным формам творческого самовыражения, у него, как и в обозначенном Й. Хейзинга определении игры в поэзии, «поэтическое выступает как смысловая игра, выпад, намек, игра слов, а также игра звуков, где смысл иной раз совершенно теряется» [31, с. 123]. Как играющий дух «перескакивает из области вещественной в область мысли» [31, с. 12], так и в набоковской эстетической игре дуалистическое восприятие действительности и человека направлено на искоренение источников подлинного и традиционного в пользу наджизненного, гиперреального, «сверхъестественного и сюрреального в коренном смысле этих обесцененных слов» [2, с. 20], таким образом, происходит утверждение господства «культурного бессознательного», не требующего логической обусловленности реалистического воплощения.

Внедряясь в новое искусство, опровергнувшее принципы традиционного реализма,

Набоков считал, что в современной литературе значимость приобретает не столько изображение человека во всей полноте характера, сколько его живописный отпечаток, оставленный им след, уподобленный платоновским обезличенным и окарикатуренным теням, писатель подменяет человека маской, как верно подметил П. Пильский, он «щелкает их по лбу и радуется, что все сумел так сконструировать, что при щелчке в лоб получается звонкий звук, будто из пустого сосуда» [30, с. 152]. Тогда и возникает «узор, арабеска, игра линейных и пространственных форм» [6, с. 363], демонстрируя власть стиля, внутренний потенциал риторических приемов, стимулирующих эстетическую игру. Набоковское элитарное искусство замыкалось в самом себе, иронизируя над жизнью и выставляя человека в качестве пародийного образа, часто героя – трикстера, уделом которого может быть только ницшеанское скоморошество, на творчество он смотрит как на шутовство, маскарад, «остроумный фокус, очаровательное шарлатанство», допускающее «смешное или пошловатое, если этого требовало восприятие слушателя» [26, с. 134].

Эстетическая игра важна для определения художественного метода Набокова прежде всего тем, что в ее рамках разрешается онтологический вопрос об отношении искусства к действительности, демонстрируя амбивалентность рационального и эстетического во взглядах на человека и мир, что в результате должно было породить не картины жизни, а продукт творчества как авторитет стиля, «письмо бесконечного духа» (творческого подсознания) [13, с. 142], возвышающегося над рациональным логосом, что и есть «возникновение игры», как будут считать постмодернисты [13, с. 121]. По признанию Набокова, процесс создания произведения связан с внутренними, неосознанными побуждениями, когда «вдохновение... уже работало, молча указывая мне на то на се, заставляя собирать известные материалы для неизвестной постройки... затем наступает минута, когда мне сообщают изнутри, что постройка полностью завершена» [24, с. 574].

Игровой подход к творчеству сложился из обращения писателя к современным экспериментальным практикам неклассического

искусства – ассоциациям Пруста, фантастическим парадоксам Л. Кэрролла, абсурдам Ф. Кафки, потокам сознания Джойса, оголенному эстетизму О. Уайльда, театру жестокости А. Арто, теории убийства как искусства Т. Квинси, лабиринтам Роб-Грийе и Борхеса и др., что сформировало в совокупности метахудожественную синкретичную систему Набокова, цель которой – деконструкция как художественная игра с элементами структуры, способ изобретения непредставимого, создание зрелищного парадоксально – абсурдного фантастического представления, в котором проблематизируется принцип единства и целостности произведения, выставляются вперед группы смыслов, которые предназначены для разыгрывания, а не для понимания. В статье «О хороших читателях и хороших писателях» Набоков говорит об этой магической, фантастической стороне искусства: «Три грани великого писателя – магия, рассказ, поучение – обычно слиты в цельное ощущение единого и единственного сияния, поскольку магия искусства может пронизывать весь рассказ, жить в самой сердцевине мысли» [19, с. 29].

Аксиома творчества В. Набокова – эстетизм в его чистом виде, реализуемый в парадигме идеальной объективно-субъективной игры, которую, по словам постмодерниста Ж. Делеза, «можно помыслить как нонсенс» (абсурд), она не связана с законами детерминизма и является «бессознательным чистой мысли», способной порождать только произведение искусства» [10, с. 90]. Написание произведения, как считал Набоков, и соотносится с творческой игрой, условия которой диктует не жизнь, а «волшебная способность творить жизнь из ничего» [23, с. 498], в чем и заключается значимость произведения искусства для будущего, единственная гарантия его бессмертия, о чем писатель высказался в одном из интервью: «литературное произведение защищено от плесени и ржавчины не его значением для общества, а силой искусства в нем, и только искусства» [24, с. 576].

В духе модернистской эстетики и культурологических учений XX века (Ницше, Хейзинга) Набоков отождествляет искусство со священнодействием, придавая ему статус «божественной игры», утверждая превосходство вымысла над реальностью: «... мы, чи-

татели или зрители, участвуем в искусной и захватывающей игре» [20, с. 180]. В своей лекции о Достоевском Набоков, определяя взаимосвязь между игрой и искусством, делает установку на выявление сакральной сущности игры в художественном творчестве. Именно статус художника-жреца, творящего священный культ искусства, соответствует притязаниям Набокова: «Обращаясь к художественному произведению, нельзя забывать, что искусство – божественная игра. Эти два элемента – божественность и игра равноценны. Оно божественно, ибо именно оно приближает меня к Богу, делая из него истинного полноправного творца. При всем том искусство – игра, поскольку оно остается искусством лишь до тех пор, пока мы помним, что в конце концов это всего лишь вымысел» [20, с. 180].

Приравнивая искусство к божественной игре, Набоков имел в виду бога-художника и эстета, не имеющего отношения к религии, что объясняется в контексте проблем онтологии рассматриваемого периода, так как с аксиологической точки зрения модернизм ликвидировал понятие Бога, что привело к тотальной секуляризации, о чем выскажется О. Шпенглер в «Закате Европы», имея в виду атеизм как свойство современной буржуазной цивилизации: «Атеизм присущ большому городу; он присущ “образованному” человеку большого города, который механически усваивает то, что органически пережили его предки, творцы его культуры» [34, с. 473]. Однако заявленная в модернизме божественность искусства – не более, чем химера, обезбоженный феномен деканонизированной культуры, порожденный буйной фантазией художника с его бессознательным стремлением в парадоксальной пародийной форме игры реализовать творческую саморефлексию художественного опыта, а также жестко опровергнуть идею классического мимесиса. В духе модернистской эмансипации эстетического сознания Набоков большей степени соответствовал демоническому ницшеанскому типу дионисийского поэта, призванного создавать «комедию искусства», но уже не для романтического преобразования мира, а устранения из него реальности или стирания границ между искусством и действительностью, в его творчес-

ком гении воедино сливаются «поэт, актер и зритель», воспринимающий действительность в ее художественной проекции, ибо «только как эстетический феномен бытие и мир могут быть оправданы» [28, с. 469].

В противовес отживающей в эпоху модернизма классической традиции писатель будет внедрять замкнутую на самой себе индивидуальную эпистему творчества как абсурда, игры как нонсенса, закрепляя в качестве новаторских достижений эстетическую игру с сюжетами и образами известных произведений, интертекстуальную цитацию и аллюзии, переводение языка в сферу аллегорических знаков, что в совокупности утверждало господство риторического текста, превратившего произведение искусства в бездушную «желающую литературную машину», способную производить, по определению постструктуралистов Ж. Делеза и Ф. Гваттари, только «групповые» фантазмы, принципом функционирования которых является авторская «поломка» традиционной структуры текста как протест против правил в искусстве [11, с. 57]: «Нет преемственности, традиции», – так озвучит свою позицию Набоков в «Даре» [18, с. 177].

Закрепившаяся характеристика феноменальности творчества Набокова – плод собственных усилий писателя по воздействию на читателя и критиков, своего рода психологическое кодирование имитацией искусства, превращенного им самим в некую мифологизированную тайну, в которой нет четко выраженной литературной позиции, приверженности какому-либо художественному направлению. Творчество Набокова действительно сложно вписать в какую-либо определенную литературную систему, его метод абсолютно индивидуален и эклектичен, но в то же время именно синкретичный подход позволяет охарактеризовать художественный мир писателя как не поддающийся однозначному толкованию, как верно заметила М. Медарич, «мы не найдем высказываний писателя о чувстве принадлежности к какой-нибудь поэтике ... формально он не принадлежал ни к одной литературной группе или школе» [17, с. 448]. Следует согласиться с точкой зрения Г. Левинтона, по замечанию которого, художественный текст Набокова необходимо видеть «как единую структуру» [15, с. 306], в которой игра

выступает не как частный случай поэтики, а своего рода канон иррациональной эстетики модернизма и постмодернизма, деконструирующий рациональные оппозиции смыслов, снимая противоречия между понятиями реальное – воображаемое, смех – ужас, прекрасное – безобразное, разумное – безумное и т. п., как говорил Набоков, «в порыве к асимметрии, к неравенству, слышится мне вопль по настоящей свободе, желание вырваться из кольца жизни» [18, с. 308].

Опираясь на достижения самых разных, порой противоречивых творческих направлений (от романтизма и реализма, до авангардистских и декадентских течений), Набоков стремился к созданию обособленного, не похожего ни на какой иной собственный художественный мир, исключительный по своей индивидуальности и интертекстуально-интермедийной переимчивости, поэтому он не признавал никаких влияний и воздействий и часто подвергал критике тех, с кем его сравнивали: «В моем представлении о литературоведении вообще нет места “духовному сродству”» [22, с. 37]. На место традиции ставится интеллектуально-поэтическая игра, создание произведения оказалось похоже, по словам писателя, «на составление красивой задачи – составление и одновременно решение, потому что одно – зеркальное отражение другого, все зависит от того, с какой стороны смотреть» [24, с. 562], что свидетельствует о глобальном пересмотре и разрушении традиционного миметизма и логоцентризма в неклассическом искусстве модернизма и постмодернизма.

Исходя из описанной ситуации, следует отметить, что Набоков использует игру как модель деконструкции существующих художественных форм, он создал фантастическую игровую гиперреальность, населенную персонажами-актерами, извлеченными из глубин его воображения, не предполагающих жизненных прототипов, чем открывал «эру симуляров» [5, с. 17], не имеющих отношения к какой-либо реальности. Его ложный и фальшивый мир составлен из абсолютно подлинных деталей, но в художественной интерпретации он выполняет предназначенную ему задачу границы между искусством и реальностью.

Говоря об особенностях интерпретации набоковского творчества с позиций модерниз-

ма, М. Липовецкий отмечает специфику игровой поэтики писателя, утверждая, что «исследователи русских романов Набокова акцентируют внимание на таких константных чертах их поэтики, как общий игровой подход автора к тексту, проявляющийся, с одной стороны, в обнажении авторской роли в литературной конструкции, тематизации процесса собственно литературного оформления; а с другой – во включении читателя в творческую игру и постоянном разрушении предварительно созданного эффекта достоверности и миметичности самого романа» [16, с. 54].

Действительно, в каждом произведении Набокова можно проследить каламбурное цитирование, перепев известных образов, искажение мотивов, сюжетов произведений русской и мировой классики, побуждая говорить не о сближении (диалоге) с традициями литературы, как считает большинство исследователей, а их преодолении посредством игрового комбинирования культурных кодов, введения интертекстов, аллюзий, что становится инструментом децентрации художественного текста, так как фиксированный логический центр является препятствием игровому релятивизму. В набоковской дихотомии мир, созданный художником, должен быть «совершенно нереальным», как считал писатель, но одновременно «этот мир должен вызывать доверие у читателя или зрителя» [20, с. 180], вызывать иллюзию правды, содержать тот поэтический вымысел, который и дает игра как фактор господства художественного воображения и фантастичности в искусстве. Набоков сам формулирует иррациональные принципы своей творческой методологии, напрямую соотнося их с онтологией игры, поэтическое у писателя «выстраивается на полярных модусах письма – “искренность” и “пародия”», реальное и фантастическое, все вместе выступает как «смысловая игра, выпад, намек, игра слов, а также звуков, где смысл иной раз совершенно теряется» [32, с. 124], но высоко ценится виртуозность и выдумка. Такая поэзия, отмечает Й. Хейзинга, «поддается описанию только в терминах игры» [32, с. 124]. Известный своим пристрастием к «узoram» языка и затемнению смыслов, Набоков стоит также у истоков постмодернистских дискурсов, направленных на зна-

ково-аллегорическое восприятие текста и игру с языком письма, смешаясь в сферу риторики, руководимой игрой «означающих», демонстрируя господство стилистических приемов, чья задача – вывести текст из-под власти смысла и довести до абсурда, что созвучно установкам Ж. Дерриды: «нет ни одного такого означаемого, которое бы ускользнуло из той игры означающих отсылок, которая образует язык» [13, с. 121]. Исследователи творчества писателя единодушны в мнении, что «Сирин любит игру слов, верит, что таинственная сила их сочетаний приближается к бредовому лепету (“по ковру”, “пока врем”)), как скажет П. Пильский [30, с. 152], свидетельствуя о безжизненности, искусственной «красивости» стиля, «выделка кажется машинной, а не ручной», подытожит Г. Адамович [1, с. 123], чем лишает текст не только центра, но и превращает его в бессубъектный артефакт – конструктор, «тело без органов», лишенного своей генеалогии.

В этой декламации эстетизированной игры набоковская онтология не оригинальна и заключает в себе игру художественных дискурсов, он синтезирует романтическую, модернистскую и постмодернистскую философско-эстетическую парадигму, породившую традиционные для западной неклассической эстетики темы трагической раздробленности мира и обитания в нем бесконечного количества психически неустойчивых героев, обезличенных «личностей»-двойников (Герман, Смуров, Лужин, Цинциннат, Федор и др.), признающих себя лишь в качестве собственных зеркальных отражений, где разумное «Я» подменяется бессознательным, но творческим «не-Я», выводя героя произведения на уровень актерской маски.

Особое значение имеет то, что каждое произведение писателя амбивалентно с точки зрения отношения искусства к действительности, структурируясь, с одной стороны, как авторский неомиф, направленный на утверждение сакральности индивидуального художественного слова, а с другой стороны, демонстрирует демифологизированный постмодернизм, транслирующий деформацию традиционных литературных канонов, подменяя их подчеркнута искусственными внеисторичными метатекстами с их интертекстуальным

декором, пародийной игрой текстами разных культур, что ведет к крушению адекватного видения мира вплоть до его устранения из произведения и подмены эстетическими фикциями, доведенными до бессмыслицы, а также введение фальшивых экзистенциальных ситуаций, вызванных авторским стремлением представлять все стороны жизни человека как игровые зрелищные комбинации - спектакли, например, немотивированное, в порыве сумасшествия, выпадение Лужина из окна, фиктивная казнь – спектакль Цинцинната, доведенная до абсурда ницшеанская идея «вечного возвращения» в «Машеньке», псевдорыцарский подвиг Мартына, саморефлексия Смурова как псевдосоглядатайство из вымышленного потустороннего мира, симуляция творческого процесса в романе «Дар», подмена реальной жизни и ценностей человеческих отношений фантазмами карточной игры в романе «Король, дама, валет», киносценарий как суррогат жизни в «Камере обскура» и т. п.

Становится очевидным, что принцип игры является в творчестве писателя самодовлеющим, утверждающим приоритет иррационального и фантастического воображения, что заложено в онтологии игры, кардинально противореча детерминистским законам, опровергнутым в искусстве, начиная с романтизма, замечанию А. Арьева, его «главным врагом была реальность, от которой отчуждено художественное воображение...» [3, с. 192]. Внедрившись как эстетическая категория, игра переходит в художественный опыт литературного произведения, как отмечает Г. Гадамер, «"субъект" художественного опыта... это не субъективность того, кому принадлежит опыт, а само произведение искусства», существующее в форме эстетической игры, «независимой от сознания тех, кто играет» [8, с. 147], что позволяет говорить об игре как самодостаточной «собственной сущности», обособленной от причинно-следственных, социальных и моральных отношений.

Главное, что давала Набокову игра – бесконечные творческие возможности в свободе вымысла, стилистических экспериментах, жанровом синкретизме и языковом плюрализме, он считал, что все великие достижения литературы базируются на «феноменах языка, а не идей» [23, с. 511], поэтому если

читателя интересуют «идеи», «факты», «тенденции», великим писателям (например, Гоголю) «нечего вам сказать» [23, с. 510]. Но в то же время было бы неверным видеть в Набокове только «художника формы, писательского приема» [33, с. 222], как судят о нем большинство исследователей. По отношению к игровому методу писателя риторическая форма произведения (стиль), оформленная, по классическому определению В. Ходасевича, как «игра декораторов-эльфов» [33, с. 222], вторична и подчинена ему, на первом же месте стоит художественный принцип функционирования искусства как эстетической игры, в которой объектом разыгрывания становятся культурные коды и приемы письма, обеспечивающие процесс творческой коммуникации между читателем, писателем и текстом, обеспечивая взаимодействию высоких и низких форм литературы.

Набоков чутко уловил эстетическую потребность эпохи в массовом искусстве при тогдашнем господстве джаза, фокстрота, мюзикла, цирка, поняв, что жизненное серьезное творчество не способно принести художнику известность и выделить его индивидуальность, актуальность приобретает подделка под творчество, реализуемая в игре массовых зрелищ, доставляющих удовольствие зрителю и признание автору. Переняв у модернистов принцип химерической «божественности» в значении эстетичности и элитарности искусства, Набоков уже в постмодернистском направлении синтезировал его с идеей стирания границ между массовостью и избранностью, выдвинутой в конце 60-х годов XX века Лесли Фидлером, чем расширил возможности художника в свободном самовыражении индивидуальных стратегий творчества.

Таким образом, игра в творчестве Набокова представляет собой симбиоз модернистской ницшеанско-хейзинговской игры с ее особым духом (творческим подсознанием), давшим жизнь поэзии, и постмодернистским деконструктивизмом, выводящим произведение в семиотическое пространство фантастических обезличенных знаков – это не метод и не анализ, а, перефразируя Ж. Деррида, художественная транскрипция литературы, основанная на риторических принципах и приемах «машинности» – сборки из деталей – «марио-

неток» (интертекстов, сюжетных ответвлений, обезличенных персонажей, стилистических приемов и т. п.), бесконечного множества симулятивных миров, не имеющих прототипов в реальности, существующих в контексте выработанного автором метаязыка, формирующая тем самым эстетическое отношение к бытию, что отвечает задачам либеральной глобализации в постмодернизме, ориентированном на воспроизведение отсутствующей действительности, создающей у читателя ощущение искусственности мира.

Значимо то, что создание новой самобытной творческой системы «происходит за счет разрыва с собственным прошлым», тогда «история выносится за скобки» [12, с. 424], выводя вперед себя эстетическую игру как альтернативу жизненному инстинкту в искусстве. В заключение следует отметить, что творчество Набокова во многом способствовало формированию игровой парадигмы в культуре XX века как альтернативы художественному канону с его обращением к высокой культуре, в которой главное значение имела человеческая личность в определенной жизненной среде, но в контексте модернистско-постмодернистской парадигмы игровое искусство, избавившись от серьезности и человеческого содержания, составило основной продукт потребления для массового читателя и зрителя, низводя интеллектуальную элиту до уровня масс, возродив выработанную в античности эстетико-онтологическую парадигму бытия («весь мир лицедействует...»), что будет усугубляться в западном искусстве по мере маргинализации и деградациии как эстетического, так и интеллектуального сознания.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Адамович, Г. В. Рец.: «Современные записки», книга 56 / Г. В. Адамович // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С. 121–123.
2. Апдайк, Д. Предисловие / Д. Апдайк // Набоков В.В. Лекции по зарубежной литературе. – М.: Независимая газета, 1998. – С. 9–23.
3. Арьев, А. Ю. Вести из вечности / А. Ю. Арьев // В. В. Набоков: pro et contra. Личность и творчество Владимира Набокова в оценке русских и зарубежных мыслителей и исследователей. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 2. – С. 169–193.
4. Бицилли, П. М. Возрождение аллегории / П. М. Бицилли // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С. 208–219.
5. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. – Тула, 2013. – 204 с.
6. Вейдле, В. В. Умирание искусства / В. В. Вейдле // Самосознание культуры и искусства XX века. Западная Европа и США. – М.; СПб.: Университетская книга, 2000. – С. 352–378.
7. Вейдле, В. В. Рец.: «Современные записки», книга 44 / В. В. Вейдле // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии. – М.: Новое литературное обозрение, 2000. – С. 78–79.
8. Гадамер, Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
9. Голышко-Вольфсон, Д. Фавориты отчаяния («Отчаяние» В. Набокова: преодоление модернизма) / Д. Голышко-Вольфсон // В. В. Набоков: pro et contra. Личность и творчество Владимира Набокова в оценке русских и зарубежных мыслителей и исследователей. – СПб.: РХГИ, 1997. – Т. 2. – С. 751–760.
10. Делез, Ж. Логика смысла (вторая половина) / Ж. Делез. – М.: Раритет; Екатеринбург: Деловая книга, 1998. – 480 с.
11. Делез, Ж., Гваттари, Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гваттари. – Екатеринбург: У-Фактория, 2007. – 672 с.
12. Деррида, Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук / Ж. Деррида // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. – М.: Прогресс, 2000. – С. 407–420.
13. Деррида, Ж. О грамматологии / Ж. Деррида. – М.: Ad Marginem, 2000. – 512 с.
14. Ильин, И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / И. П. Ильин. – М.: Интрада, 1996. – 253 с.
15. Левинтон, Г. А. The Importance of Being Russian или Les allusions perdues / Г. А. Левинтон // В. В. Набоков: pro et contra. Личность и творчество Владимира Набокова в оценке русских и зарубежных мыслителей и исследователей. – СПб.: РХГИ, 1997. – С. 306–322.
16. Липовецкий, М. Н. Русский модернизм. Очерки исторической поэтики / М. Н. Липовецкий. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 1997. – 317 с.
17. Медарич, М. Владимир Набоков и роман XX столетия / М. Медарич // В. В. Набоков: pro et

contra. Личность и творчество Владимира Набокова в оценке русских и зарубежных мыслителей и исследователей. – СПб. : РХГИ, 1997. – С. 448–468.

18. Набоков, В. В. Дар / В. В. Набоков // Набоков В. В. Собр. соч. В 4 т. – М. : Правда, 1990. – Т. 3. – С. 5–332.

19. Набоков, В. В. О хороших читателях и хороших писателях / В. В. Набоков // Набоков В. В. Лекции по зарубежной литературе. – М. : Независимая газета. – С. 23–29.

20. Набоков, В. В. Федор Достоевский / В. В. Набоков // Набоков В. В. Лекции по русской литературе. – М. : Независимая газета, 1999. – С. 170–215.

21. Набоков, В. В. Интервью А. Аппелю, 1966 / В. В. Набоков // Набоков В. В. Собр. соч. американского периода. В 5 т. – СПб. : Симпозиум, 1997. – Т. 3. – С. 590–600.

22. Набоков, В. В. Предисловие к английскому переводу романа «Приглашение на казнь» / В. В. Набоков // В. В. Набоков: pro et contra. Личность и творчество Владимира Набокова в оценке русских и зарубежных мыслителей и исследователей. – СПб. : РХГИ, 1997. – С. 26–37.

23. Набоков, В. В. Николай Гоголь / В. В. Набоков // Набоков В. В. Собр. соч. американского периода. В 5 т. – СПб. : Симпозиум, 1997. – Т. 1. – С. 608.

24. Набоков, В. В. Интервью в журнале «Playboy», 1964 / В. В. Набоков // Набоков В. В. Собр. соч. американского периода. В 5 т. – СПб. : Симпозиум, 1997. – Т. 3. – С. 704.

25. Набоков, В. В. Интервью телевидению БИ-БИ-СИ, 1962 / В. В. Набоков // Набоков В. В. Собр.

соч. американского периода. В 5 т. – СПб. : Симпозиум, 1997. – Т. 2. – С. 672.

26. Набоков, В. В. Камера обскура / В. В. Набоков. – СПб. : Азбука, 2015. – С. 224.

27. Набоков, В. В. Соглядатай // В. В. Набоков // Набоков В. В. Собр. соч. В 4 т. Т. 2. – М. : Правда, 1990. – С. 324.

28. Ницше, Ф. Рождение трагедии из духа музыки / Ф. Ницше. – Минск : Харвест, 2007. – С. 1037.

29. Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс. Дегуманизация искусства / Х. Ортега-и-Гассет – М. : АСТ ; Ермак, 2005. – С. 269.

30. Пильский, П. Рец.: «Современные записки», книга 63 / П. Пильский // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии. – М. : Новое литературное обозрение, 2000. – С. 151–153.

31. Хасин, Г. Театр личной тайны. Русские романы В. Набокова / Г. Хасин. – М. ; СПб. : Летний сад, 2001. – С. 188.

32. Хейзинга, Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – С. 416.

33. Ходасевич, В. Ф. О Сирине / В. Ф. Ходасевич // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии. – М. : Новое литературное обозрение, 2000. – С. 220–227.

34. Шпенглер, О. Закат Европы / О. Шпенглер // в 2 т. – М. : Айрис-пресс, 2006. – Т. 1. – С. 528.

35. Юнг, К. Г. Психологические типы / К. Г. Юнг. – СПб. : Азбука, 2001. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://lib.ru/PSIHO/JUNG/psytypes.txt>.

WORLDVIEW AND AESTHETIC CRITERIA REVEALING THE VALUE OF GAME AS AN ARTISTIC METHOD OF V. NABOKOV'S ART

Larisa Yurevna Strelnikova

Researcher at the Department of Domestic and Foreign Philology,
Candidate of Philology (PhD), Docent,
Armavir Linguistic and Social Institute
info@alsivuz.ru, lorlorastrelnikova@yandex.ru
352901, Armavir, Kirov street, 22-24

Abstract. The article researches basic principles of play poetics of Russian-language writer V. Nabokov. In modernism and than in postmodernism the game became key factor of metapoetics, the author resists a realistic image of reality he sneers at it and parodies motives and images of cultural codes to show self-value of art and creative process. With their help the artist creates individual artistic world rejecting deterministic laws of life and setting an authorial game rules in art.

Key words: modernism, postmodernism, Nabokov, dehumanization, deconstruction, intertextual.