

УДК 821(470+430)

DOI <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2022.2-2/23>**Бергсасі А. Ф.**

Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II

Чонка Т. С.

Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II

АВТОБІОГРАФІЧНА ГРА ЯК ОСНОВА ПОБУДОВИ ДІАЛОГУ «АВТОР – ГЕРОЙ – ЧИТАЧ» У ТВОРЧОСТІ ВОЛОДИМИРА НАБОКОВА

У статті подано інтерпретацію автобіографічної гри як основи побудови діалогу «автор – герой – читач» у творчості В. Набокова, зокрема у романах «Подивись на арлекінів» та «Пам'яте, говори». Репрезентовано побудову цієї гри між героями, автора з читачем, автора з героями, на семантичному, фонетичному та архітектонічному рівнях роману; проілюстровано використання у текстах анаграм авторського імені, «обдарування» героїв окремими автобіографічними фактами, наявність діалогу автора з героєм та автора з читачем тощо.

Доведено, що смисл уведення моменту гри полягає у тому, щоб показати: тут кожний завжди є співучасником. Це справедливо і щодо художньої гри, оскільки автор використовує її для пожвавлення діалогу з читачем, щоб запобігти зустрічі з байдужою, «лінивою» читацькою свідомістю. Для автора-Набокова головне – людина як володар інтелекту і носій культури. Цей антропологічний первень переважає, що й робить діалог автора з читачем живим, людським, всупереч усім міркуванням критиків.

Категорія гри – як творчого, магічного первня творчості, як засобу творення та функціонування культурних цінностей, як художнього комунікування – є концептуальною для митця. Мета цієї гри – читач, наділений багатоманітною уявою. Модель ідеального, здатного на співтворчість читача, згідного і здатного сприйняти всі правила запропонованої гри, закладена у текстах В. Набокова.

Акцентовано, що саме бажання вільно творити заради естетичної насолоди, незважаючи на жодні авторитетні погляди, не підкоряючись жодним ідеологіям, було тим стимулом, який спонукав В. Набокова до гри зі своїми персонажами і зі своїми читачами. І саме відчуття цієї гри, прийняття її правил є запорукою реалізації діалогу «автор – герой – читач» у його творчості.

У висновках зазначено, що автобіографічна гра Набокова є основою побудови діалогу «автор – герой – читач»: вона складає суть поетики митця і є своєрідним запрошенням до гри для читача.

Ключові слова: В. Набоков, романи «Подивись на арлекінів», «Пам'яте, говори», автобіографічна гра, діалог «автор – герой – читач».

Постановка проблеми. Теорія гри – важливий культурний феномен, історія виникнення якого сягає ще античних часів. Феномен гри розглядається ще у Геракліта, Платона, Аристотеля. Платон виокремлював два види гри – неструктуровану гру без чітко встановлених правил та визначеної мети і гру за певними правилами та з визначеною метою. Концепцію Платона у ХХ ст. кардинально переглянули й доповнили Ф. Ніцше, Л. Віттгенштайн, М. Гайдеггер, М. Бахтін, Й. Гейзінга, Г. Гадамер, Ж. Дерріда тощо.

У Новій Філософській Енциклопедії дається таке визначення категорії гри: «Гра одна з голо-

вних і давніх форм естетичної діяльності <...>, тобто не утилітарної, здійснюваної заради неї самої і такої, що приносить, як правило, її учасникам та глядачам естетичну насолоду, задоволення, радість. Принципово непродуктивний і нерациональний характер гри здавна пов'язав її з сакральними та культовими діями, з мистецтвом, наділив таємничими, магічними смислами» [4, с. 67–70]. Таке розуміння гри можна вважати концептуальним для окреслення цієї категорії у сучасному літературознавстві як основи діалогу митця з реальністю й своїми реципієнтами, доказом чому має слугувати дане дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Постмодерністська культура, як зауважує М. Коваль [Див.: 8, с. 190–199], не стільки протиставляє себе існуючим авторитетам, скільки прагне поставити в принципі під сумнів усі авторитети, стверджуючи загалом принцип ігрового сприйняття світу і деконструювання протилежності між існуючими світами, опозицію суб'єкта об'єктові, текстові чи матеріалові, що з'являються як результат такої гри.

Отож, гру можна розглядати як закономірну й визначальну рису постмодерністського світогляду й організуючий чинник постмодерністського мистецтва. Постмодерністська інтерпретація культурної та літературної спадщини засобами гри стає основою утвердження інтелекту, законів естетики та безперервності діалогу «автор – герой – читач».

Повноцінне існування гри у культурі загалом і літературі зокрема потребує спеціально підготовленого читача з багатою читацькою біографією. Та це аж ніяк не означає, що книга буде «закритою» для читача-новачка, адже глибини її безмежні, а тому варіанти інтерпретаційного діалогу «автор – герой – читач» можуть бути найрізноманітнішими і навіть – протилежними.

У статті «Література виснаження» („The Literature of Exhaustion”) Р. Барт серед майстрів «виснаженої» літератури називає і В. Набокова. Під твором «виснаженої» літератури він розумів відвертий метатекст, який базується на грі з онтологічними рівнями, у результаті чого вигаданий світ оповіді відображається через реальне існування тексту цієї оповіді в реальному світі [Див.: 9, с. 13–17].

На думку Р. Барта, за читачем залишається право ігнорувати твори, що не висвітлюють дороги для нього справи чи ідеї. З іншого боку, письменник також має право ставити своє мистецтво вище за будь-які моральні, політичні чи дидактичні ідеології, щоб отримувати від нього, як визначає В. Набоков, «естетичне блаженство».

На думку Р. Семківа, «на місце «осмисленої» (краще «о-сенс-неної») гри Гейзінги сьогодні часто претендує постмодерністська «позазмістовна» гра без правил (гра всіх правил). «Правилом» постмодерної гри є постійна хаотична флуктуація, мерехтіння, одночасне перебування в грі та поза нею в іншій грі. Тоді одночасно діють правила всіх ігор або не діє жодне. <...> Первинні концепції автора, читача, критика трансформуватимуться. Літературна гра без правил (гра всіх правил) та іронія випадковості як відсутність

прийому й оцінного критерію спонукатимуть читача до пошуку значення <...> там, де його немає [15, с. 7–8].

Визначення твору як точки збігу впізнавання і розуміння, окрім цього, передбачає, що така ідентичність пов'язана із виміром і різницею. Твір для реципієнта – це ніби ігровий майданчик, на який він має вийти. Це постійна співтворчість. Очевидно, що саме ідентичність твору спонукає до цієї аж ніяк не випадкової діяльності, керованої і, у всіх можливих проявах, такої, що керується власною логікою. Ми заповнюємо вільний простір, який створює поетичне слово, йдучи вслід за авторським покликом. Ідентичність твору гарантується і забезпечується єдиним способом – те, що ми розглядаємо процес творення художньої реальності і як завдання, що стосується нас самих. Естетик та історик мистецтва Ріхард Гаман сформулював це так: йдеться про власну значущість сприйняття. Це повинно означати, що сприйняття більше не зливається з прагматичним контекстом життя і не отримує своєї визначеності від нього, а перебуває у повноті своєї власної значущості. Сприймати (wahrnehmen) – це сприймати дещо як істину. Але одна річ – читання у розумінні споживання, а зовсім інша – гра із самим текстом, де гра – це сам текст, і читач також грає, причому подвійно: він грає у Текст (як у гру) і він ще й грається Текстом.

Концептуально важливими для нас є дослідження М. Зубрицької щодо осмислення гри як «засади всього художнього комунікування, що природно засновується на інтерактивності, співтворчості й співпричетності» [Див.: 7, с. 237].

Постановка завдання. Отже, метою нашого дослідження є інтерпретація автобіографічної гри як основи побудови діалогу «автор – герой – читач» у творчості В. Набокова, зокрема у романах «Подивись на арлекінів» та «Пам'яте, говори». Відповідно, нашими завданнями є вивчення цієї гри між героями, автора з читачем, автора з героями, на семантичному, фонетичному та архітектонічному рівнях роману.

Методи дослідження. Основні методи нашого дослідження – біографічний та культурологічний.

Виклад основного матеріалу. Основний мотив сучасного мистецтва полягає у тому, що воно хоче подолати відстань, що розділяє публіку, глядачів і самі твори мистецтва. Тому в будь-якій формі сучасного художнього експериментування виявляється спрямованість включити байдужого спостерігача у гру, зробити його співучасником.

Так, у концепті гри по суті немає смислів «бездіяльності», зате актуальним є усвідомлення смислу гри як аналога будь-якої свідомої діяльності або ж як уособлення високоінтелектуальної діяльності.

Гра є комунікативною дією і в тому сенсі, що, в принципі, не така вже й велика різниця між тим, хто грає, і тим, хто спостерігає: глядач однозначно є чимось більшим, аніж простий спостерігач. Як учасник, він – складова частина самої гри.

Уже в людській грі проявляється елемент герменевтичної ідентичності, тим паче він має місце у художній грі. Було б помилкою вважати, що цілісність твору означає його замкнутість щодо тих, до кого цей твір звернений і кому він призначений (звичайно, мова йде про читача). Поняття твору не пов'язане з класичним ідеалом гармонії. Якщо це ідентичність твору, то тільки той спроможний на справжнє сприймання, дійсне розуміння художнього твору, хто «бере участь» у грі, тобто той, хто у своїй діяльності досягає власних результатів. Ідентичність твору полягає саме у тому, що щось при цьому «розуміється», що твір хоче бути зрозумілим як те, що він «має на увазі» чи «говорить». Вимога, яку висуває твір, чекає на своє задоволення. Твір чекає на відповідь, дати яку може тільки той, хто прийняв цю вимогу, хто має енергію, бажання вивчати авторську мову, хто вміє слухати (читати), прислухатись до іншої – не виключено, що чужої свідомості, вміє поступатися своїми принципами і водночас вміє їх відстоювати; хоче і спроможний грати у світобудування в кожній ситуації рецепції. І відповідь повинна стати його особистою відповіддю, яку він сам активно шукає і знаходить. Учасник гри є її частиною.

Літературні тексти – «ігрові простори», «тимчасові світи серед світу звичайного, створені для розігрування окремого, замкненого у собі дійства» [Див.: 15, с. 6–12].

Слово „гра” неодноразово згадується у різних рецензіях і інтерпретаціях з приводу творчості В. Набокова, та й безпосередньо у самих романах воно з'являється на різних рівнях (як гра між героями, гра автора з читачем, автора з героями, гра на семантичному, фонетичному, архітектонічному рівнях роману тощо). Н. Белінська визначає гру як: «один із варіантів життя, його «моделювання», яке дає великі можливості не тільки для творчості, а передовсім для пізнання навколишнього світу і себе» [3, с. 143]. Виходячи з такого визначення гри як способу пізнання світу і себе і, зважаючи на те, що Набоков надавав перевагу грі у шахи

і в теніс, спробуємо дати інтерпретацію цих ігор у його творчості. Гра в теніс вимагає гарної фізичної підготовки, гостроти та прудкості у рухах, уміння орієнтуватися у просторі і часі. Гра в шахи вимагає того ж, але вже у сфері інтелектуальних можливостей людини. До цього додаймо ще й серйозне (професійне) зацікавлення ентомологією. В. Набоков утілює свій досвід, отриманий від самопізнання і світопізнання у процесі цих ігор, у найбільш загадковій з ігор – у грі слова, що дозволяє будувати нові світи і щоразу реалізувати себе в них у кожній новій ситуації художнього спілкування.

«Перетворена на гру відразу до „реального” є нервом набоковського критичного методу» [1, с. 172], – вважає А. Ар'єв. Погоджуємося із цим твердженням, навіть переконані, що саме таке сприйняття дійсності є основою естетичної позиції Набокова у творчості. Саме тому його герої немовби живуть у «сні наяву», сприймаючи реальність та людей, що їх оточують, як щось вороже для їхньої свідомості. Ця гра заміни реальності на сон (реальніший для героя, аніж сама реальність), сьогодення на спогади, де герой дійсно щасливіший, аніж в реальності, – усе це нагадує традиції романтизму і є своєрідною втечею. В одному інтерв'ю В. Набоков зізнався, що у своїх творах окреслив ті темні сторони людської особистості, яких усе життя сам намагався уникнути. І якщо з його героями часто трапляються нещастя, то у такий спосіб він ніби оберігає себе і своїх близьких від таких нещасть. Отож, його творчість є своєрідною релігією, яка захищає від нещастя і забезпечує повноту життя. Тому можемо говорити про те, що багато героїв В. Набокова є антинабоковими.

Смисл уведення моменту гри полягає у тому, щоб показати: тут кожний завжди є співучасником. Це справедливо і щодо художньої гри, оскільки автор використовує її для пожвавлення діалогу з читачем, щоб запобігти зустрічі з байдужою, «лінивою» читацькою свідомістю.

На думку С. Руссової [Див.: 14, с. 17–23], В. Набоков найвиразніше репрезентує тип автора-«трікстера» (О. Хансен-Льове), або «граючого» автора, який є характерним для епохи постмодернізму.

На нашу думку, саме бажання вільно творити заради естетичної насолоди, незважаючи на жодні авторитетні погляди, не підкоряючись жодним ідеологіям, було тим стимулом, який спонукав В. Набокова до гри зі своїми персонажами і зі своїми читачами. І саме відчуття цієї гри, прийняття

її правил є запорукою реалізації діалогу «автор – герой – читач» у творчості В. Набокова. Особливістю набоковської гри є її зорієнтованість на інтелектуального читача.

Поняття «інтелектуальна проза» увійшло до культурного вжитку на початку ХХ ст. Раніше цей термін більше стосувався філософії. Проза Володимира Набокова повністю відповідає характеристикам інтелектуальної. На питання «чи елітарний В. Набоков, чи елітарна його творчість?», сучасний дослідник, не задумуючись, відповідає позитивно. Так, але сьогодні ми називаємо його елітарним у сенсі інтелектуальності, сповідання тих принципів напруженого, актуального мислення митця, які виробило ХХ століття. Саме для окремих «інтелектуалів» – людей мислячих – призначена творчість елітарних письменників. В. Набоков вважав, що сучасна йому література «пестить пересічного читача», пропонуючи йому «легке читиво». А справжній митець, на його думку, має розвивати мислення і підвищувати інтелект людини. «Творча думка боїться стати догмою, точно означеною доктриною,» – зазначає М. Євшан [6, с. 565]. Якщо все зрозумієш і зможеш банально пояснити, – воно втрачить привабливість, характерну для високого мистецтва (бути таємничим, невичерпним, навіть заплутаним, що, своєю чергою, є невід’ємними рисами майже кожної гри при пізнанні світу).

У своїй роботі «Дегуманізація мистецтва» іспанський теоретик авангарду Хосе Ортега-і-Гассет називає модернізм «мистецтвом витончених відчуттів та інстинктивного аристократизму» [13, с. 240], тобто елітарним, онтологічно непридатним для сприйняття більшістю. Він наділяє митця статусом стороннього спостерігача й байдужого обсерватора. Фактично він виводить митця-авангардиста у позалюдське існування, виправдовуючи дегуманізацію мистецтва особливостями елітарної свідомості. У мистецтві, вважає він, немає місця «масовидним» емоціям, воно звільняється від патетичності і сентименталізму. Митець перетворюється на безпристрасного агента, що, попри все, блискуче володіє технікою творчості витонченого пізнання форм та якостей предметів, а не їх ціннісних сенсів. Так, Ортега-і-Гассет не тільки раціоналізує художню творчість, але й надає їй естетичної вишуканості та елітарності – цих характерних рис модернізму як нової парадигми естетики й мистецтва ХХ ст. Авангардисти тому й так іменуються, що вони завжди намагаються випереджати самосвідомість мистецтва, постійно виходячи за межі традицій-

них художніх норм. Постмодерністський митець вбачає своє завдання в тому, щоб освоїти хаос, надати абсурдові певного сенсу, створити «нову чуттєвість» [13, с. 152].

Чинник гри у творчості Набокова стимулює активність читача, змушує його думати, шукати, а не просто бути «споживачем» мистецтва.

Американський критик Марк Ліллі [Див.: 14, с. 21] живив щодо В. Набокова термін *Homo Ludens* (людина, що грає). Його творчість дотримується естетичних постулатів, сформульованих ще Шиллером, котрий стверджував, що людина повинна грати красою. В. Набоков будує свої романи за правилами захоплюючої гри: він ставить перед читачем завдання і вимагає від нього пошуку вирішення. Анаграми, каламбури, цитати, пародії, гра з відомими сюжетами, вторгнення автора у текст, ключові слова, мотиви, паралелі – усе це скеровує автор на знищення мимовільного сприйняття читачем твору, змушуючи його побачити у тексті естетичний об’єкт, створену у «грі красою» реальність, – побачити і сприйняти її за законами, визнаними над собою автором.

Зазвичай читачі скаржаться, що відчують іронію або насмішку над собою з боку автора. Гадаємо, це не повинно ображати, а навпаки – має спонукати до самовдосконалення: активності, творчого пошуку, самореалізації, намагання наблизитись до набоковського рівня, щоб виступити рівноправним співрозмовником. Саме для цього В. Набоков обрав для спілкування з читачем гру-діалог.

Критики, відзначаючи ігрову природу творчого дару письменника, акцентували її вже у назві своїх рецензій: «Маскарад Набокова» [Див.: 17], «Ляльковий театр Набокова» [Див.: 16], «Маг Набоков» [Див.: 18].

«Набоков був настільки чудовим актором <...>, що ніхто й не підозрював: у нього є конспекти, які він писав для своїх лекцій дослівно, включаючи іронічні „відступи”», – згадував його учень з Корнельського університету [12, с. 243]. І навіть некролог В. Вейдле назвав «Зникнення Набокова»: «Він був, мало сказати, майстер; такий він був чаклун і чародій, що саме зникненням хочеться назвати його смерть» [5, с. 271].

Для прикладу наведемо один епізод з життя В. Набокова. Поет і критик Г. Адамович автоматично висловлював незадоволення кожним твором письменника. Тоді останній вирішив розіграти його й опублікував у журналі «Сучасні записки» свої вірші під псевдонімом «Василь Шишков» (ця історія отримала своє продовження в оповіданні

«Василь Шишков»). Вірші Адамовичу сподобалися і він висловив своє захоплення, привітавши невідомого поета. Отож, особиста неприязнь завжала критикові об'єктивно оцінити В. Набокова. Таке ставлення є радше правилом, аніж винятком, і в цьому, безперечно, винен «міф» про зверхнього, недоступного В. Набокова, створений критикою і самим образом автора у творах.

Щоб активізувати розум читача, письменник обирає гру з читачем за основу свого діалогу. Неодноразово у набоковських творах згадується гра в шахи та гра у теніс, які цікавили автора і в реальному житті. Як відомо, ці різновиди гри й до сьогодні вважаються елітними видами спорту. Можливо, тому, що вони вимагають від людини максимуму уваги, гостроти руху та гостроти розуму, вміння бачити набагато кроків вперед, а це потребує неабиякої підготовки.

У процесі художньої комунікації читач часто намагається розгледіти автора (або авторську сповідь) в його героях. У випадку з В. Набоковим на читача чекає міраж: якщо Лужин («Захист Лужина») грає в шахи, Годунов-Чердинцев («Дар») пише вірші, містер Р. пише романи, що нагадують набоковські, а в романі «Смотри на Арлекинов» знаходимо чималу кількість автобіографічних штрихів – це аж ніяк не означає, що перед нами автор, захований під маскою свого героя. Це радше біографічне павутиння тла роману, яке є лише часткою великого біографічного павутиння тла всієї творчості В. Набокова. В одному з інтерв'ю В. Набокова запитали: «У ваших книгах майже надмірне зацікавлення масками та перевдяганнями: ніби ви хочете заховатись за чимось, ніби ви себе загубили?» На це В. Набоков відповів: «О, ні. Думаю, я завжди тут, з цим у мене немає жодних труднощів, звичайно, є такі критики, котрі, рецензуючи, намагаються розставляти всі крапки над і, використовуючи для цього голову автора. <...> дійсно, що деяким моїм найбільш відповідальним героям видані мої особисті думки» [11, с. 145]. Як бачимо, В. Набоков говорить про своїх героїв як про чужих, точніше – сторонніх для нього людей, котрим він лише позиचाє власні звички, біографічні штрихи, свої думки або, як говорить автор: «Люди недооцінюють силу моєї уяви і мою здібність вирощувати численні „я” у моїх творах» [11, с. 150]. Йому не потрібно писати з «натури» або з власного «я», адже сила уяви, бажання творити, грати, розігрувати – тільки це важливо для Набокова-письменника: «Я люблю шахи, але обман в шахах, як і в мистецтві, – це лише частина гри, частина комбінації,

частина чудових можливостей, ілюзій, перспектив думки, які можуть бути і несправжніми перспективами» [11, с. 140]. Цілком імовірно, що і на цей раз В. Набоков грається з нами, адже, зрікаючись від своїх героїв, він все-таки живе в них, а не просто займає сторонню і всемогутню позицію божества? Для вирішення цього питання звернемося безпосередньо до тексту роману «Смотри на арлекинов». Перш за все звернемо нашу увагу на назву – „СНА”. Отже, перед нами «сон», а герої – це люди зі сну. Але постає питання: чийого сну – автора, героїв чи читача?

Івор – один із героїв – називає головного героя Мак-Набом, інші звать його Вадимом Вадимовичем (ніби сам перелицьований Набоков Володимир Володимирович), і народився герой майже в один день з автором – 22 квітня (Набоков 23 квітня) 1899 року. Усі назви романів Вадима Вадимовича перегукуються з назвами романів Набокова і виходять у ті ж роки, що й набоковські, наприклад, «Тамара» / «Машенька», «Пешка берёт королеву» / «Король. Дама. Валет», «Подарок Отчизне» / «Дар», «Королевство у моря» / «Лолита», «Камера люцида» / «Камера обскура». Як бачимо, автобіографічна гра складає корпус тексту. Д. Левінтон простежує це у таких творах В. Набокова, як «Дар», «Пінін», «Ада», «Лолита» [Див.: 11, с. 308–340]. Однак найвиразніше ця гра, гадаємо, втілена саме у романі «Подивись на арлекінів».

На перший погляд, головний герой – це і є сам автор, про що, окрім щойно згаданих фактів, свідчать такі деталі: герой вчиться у тих самих навчальних закладах, що й автор, він також літератор і має багато спільних біографічних моментів з автором. Саме цей alter ego Набокова здійснює мрію автора – знову побувати у Росії. Але уважний і добре обізнаний читач одразу побачить і факти, що повністю протилежні до біографії В. Набокова. Наприклад, у героя народжується донька, у Набокова – син, герой кілька разів одружується, для Набокова шлюб – святе, і його дружина – єдина любов, котрій присвячена майже вся творчість автора; для Набокова його батько – ідеал, для героя батько – «игрок и распутник».

Та є ще один герой – старий бібліотекар Нотебок, ім'я якого теж близьке до Набокова. І саме цей герой розкриває істинного автора. Він увесь час «плутає» назви романів героя з назвами романів В. Набокова [10, с. 180–181], «плутає» біографічні факти, приписуючи йому факти з біографії Набокова, на що Вадим Вадимович постійно ображається і підкреслює, що це не про нього йдеться

і йому це неприємно. Все це приводить героя до відкриття таємної істини: «Ничего особенно пугающего в ошибке доброжелательного, нелепого, в сущности и бестолкового старого дурня, принявшего меня за какого-то другого писателя, могло и не быть... Но то, что обмолвка этого олуха или оплошность его памяти смогла внезапно связать с миром иным сразу за тем, как я с сугубым испугом представил, что, может быть, я непрестанно подделываюсь под кого-то, ведущего настоящую жизнь за созвездиями моих слёз и звёздочек над стихами – вот это было невыносимо, как посмело это случиться со мной!» [10, с. 183]. «Всемогутний» автор доводить героя до такого стану, що той сам відчуває і визнає свою залежність від певної «вищої сили» – автора: «Теперь признаюсь, что меня томило в ту ночь <...> дремное чувство, что вся моя жизнь – это непохожий близнец, пародия, скверная версия жизни иного человека, где-то на этой или другой земле. Я ощущал, как бес понукает меня подделываться под этого иного человека, под этого иного писателя, который был и будет всегда несравнимо значительнее, здоровее и злее, чем ваш покорный слуга» [10, с. 177]. Герой намагається щось змінити, щоби не повторювати когось, з ким він ніколи не зможе зрівнятися: може, йому зайнятися шахами (але ж уважний та обізнаний читач пам'ятає, що шахи – це улюблена гра Набокова) чи перекласти російською мовою «Утраченный рай» (але і Набоков цим займався). Як бачимо, він ходить по колу, з якого немає виходу: він приречений повторювати життя справжнього автора – Набокова. І врешті-решт він вирішує написати новий роман «Подарунок Вітчизні» (тобто набоковський «Дар»). Автор ще раз, і тепер уже цілковито, доводить свою всемогутність щодо своїх героїв і їхню неспроможність що-небудь змінити.

Отже, дійшовши висновку про неможливість злиття горизонтів автора і героя у Набокова, спробуємо проаналізувати останній автобіографічний твір В. Набокова «Пам'ятає, говори». Специфіка автобіографічного твору, як відомо, полягає у тому, що події і герої, зображені у ньому, претендують на достовірність. У якій же ситуації знаходиться герой набоковського автобіографічного твору? Безперечно, ми маємо справу з двома естетичними об'єктами – оповідачем, який функціонує у самому творі, та історичною особою творця, який знаходиться поза межами тексту. В автобіографічному творі ці особи зливаються, однак у читача, добре обізнаного з особою Набокова, обов'язково виникнуть підозри щодо іден-

тичності героя автору. На відміну від класичних автобіографічних творів, у В. Набокова конкретним історичним фактам приділяється не так вже й багато уваги. Він зосереджується на спогадах становлення особистості, котра в результаті стала Набоковим. Перевага надається саме духовним моментам життя (і всьому, що з цим пов'язано). Цікаво, що найдорожчі моменти свого життя В. Набоков намагається відтворити з найбільш відстороненої точки зору, і тому найближчі йому люди – батько й мати, а особливо його дружина Віра – окреслені у розмито-реальних образах. Складається враження, що В. Набоков не хоче їх об'єктивувати, не хоче ні з ким ділити.

Оповідач автобіографії виведений на титульну сторінку роману. Це «пам'ять», яку в передмові до роману В. Набоков називає «чрезвычайно беспечной девицей» [10, с. 321]. З певною часткою іронії авторська поважна свідомість вступає у діалог з пам'яттю, народжуючи на світ нового Набокова – не як фізичного реального існування (адже воно короткочасне), а як естетичного суб'єкта, яким він себе ж і бачить, яким хоче залишитись для майбутнього читача.

Романи В. Набокова, як і будь-який інший художній твір, передбачають множинність різноманітних інтерпретацій. Та всі вони так чи інакше підпорядковані авторській волі. В. Набоков – це письменник з сильно вираженим авторським первнем. Він інтригує нас своєю грою. Мало кому сподобається бути пішаком у грі. Але, гадаємо, набоковський читач є таким лише до тих пір, поки не вступить у гру на рівних, тобто спробує розгадати шаради письменника, прокладаючи собі шлях знайомством з особистістю Набокова. Це той випадок, коли одне без іншого важко піддається розумінню.

Мусимо погодитися, що мало для кого герої Набокова стануть улюбленими. І це не залежить від них. Зате сама особистість письменника, чиє «тут-буття» присутнє у кожному з цих героїв, може стати близькою, хоча й небагатьом (Набокову і не потрібно, щоб його всі любили чи розуміли). Набоков знав, що не всі сприймуть його творчість і що його читач – це майбутній читач. Тому його твори не розраховані на масового читача. Це зумовлено й авторською зорієнтованістю на елітарного читача, і його естетичною позицією у творчості. Наше покоління ще виховане на традиціях „повчальної” літератури, яка завжди чогось вчить, до чогось закликає. У Набокова все по-іншому: для нього головне – людина як володар інтелекту і носій культури.

Цей антропологічний первень переважає, що й робить діалог автора з читачем живим, людським, всупереч усім міркуванням критиків. Але цей діалог побудований дещо незвично: на відміну від знайомого виходу до читача через посередництво героя, Набоков безпосередньо звертається до свого читача, залишаючись при цьому «невидимкою». Автор своїми романом задає тон розмови, але його фінал доконче передбачає відкритий діалог, який завершити не можна, інакше твір не реалізується, а залишиться тільки текстом. І те, що про Набокова так суперечливо висловлюються, – добре і природно. Отож, діалог, запропонований Набоковим-автором, відбувся і буде продовжуватися до тих пір, доки його читатимуть.

Чому ж письменник у своєму діалозі обходить героя? Безсумнівно, це зумовлено авторською інтенцією. Він сприймає своїх героїв як «рабів» (хоча у процесі їх створення обов'язково відбувається «робочий» діалог). Аж ніяк не можна ототожнювати В. Набокова з його героями, хоча останнім іноді й властиві біографічні факти чи риси характеру самого автора (Ганін, Мартин, Федір, Вадим Вадимович). У всіх іпостасях В. Набоков вивчав Людину і, звичайно, намагався пізнати себе: сідаючи зручно у свого героя, як у крісло, щоб душа героя лежала у свідомості автора, а далі, відчужуючись від чужого «я», він вступає у діалог із власною і читачською свідомістю. Звідси його постійна самоіронія.

Герої Набокова усвідомлюють себе у цьому світі такими, якими вони є, і відчувають дискомфорт реального буття. Гадаємо, цей мотив особливо суголосний з нашим часом, коли, з одного боку, людина починає придумувати себе, закриваючи очі на істинну суть справи, а особливо на свої недоліки й помилки; з іншого – людська свідомість, тим паче творча, відчуває (і відчувала у всі часи) тягар реального буття, і якщо вона не досягне внутрішньої гармонії, яку їй може подарувати уява і почуття виконаного обов'язку або призначення (як у героїв Набокова), вона не зможе залишатися цілісною, повноцінною, самодостатньою особистістю, спроможною реалізувати себе у нашому недосконалому світі. Саме цим імпонує нам творчість та особистість В. Набокова, про якого можна сказати, що він утілює у життя тезу С. К'єркегора: свобода людини полягає у здатності формувати свої власні ідеали і жити згідно з ними.

Згідно з думкою М. Бахтіна, автор має бути сприйнятим з подій твору як його учасник, як

«авторитетний керівник у ньому читача» [2, с. 99]. У будь-якому випадку, у взаєминах автора і читача для останнього важливо пам'ятати, що «автор не може і не повинен визначитися для нас як обличчя, тому що ми у ньому, ми вживаємося в його активне бачення, і лише після закінчення художнього споглядання, тобто коли автор перестає активно керувати нашим баченням, ми об'єктивуємо нашу пережиту під його керівництвом активність (наша активність є його активністю) у певне обличчя, в індивідуальний образ автора, який ми часто охоче розміщуємо у створеному ним світі героїв» [2, с. 99].

Висновки. У процесі художньої комунікації читач часто намагається розгледіти автора (або авторську сповідь) в його героях. У випадку з Набоковим на читача чекає міраж: якщо Лужин грає в шахи, Годунов-Чердинцев пише вірші, містер Р. пише романи, що нагадують набоковські, а в романі «Смотри на Арлекинов» знаходимо чималу кількість автобіографічних штрихів – це аж ніяк не означає, що перед нами автор, захований під маскою свого героя. Це радше біографічне павутиння тла роману, яке є лише часткою великого біографічного павутиння тла всієї творчості Набокова. Автобіографічна гра В. Набокова розрахована на те, що у кожному творі автора є герой, якому він дарує часточку самого себе. Якщо досконало знати біографію і всі твори В. Набокова, то ймовірність об'єктивно наблизитися і порозуміти його естетичний світ стане для читача реальною.

«Набоковським» може стати тільки той читач, який навчиться отримувати задоволення від перечитання його романів, намагаючись наблизитися до лінії горизонту, на якій призначив зустріч йому сам автор. Та ця зустріч не відбудеться без знайомства з усією творчістю митця, що складає єдиний, неподільний філософсько-естетичний світ – світ, який продовжує життя Набокова у вічності. Читача ж, який фрагментарно чи випадково знайомиться тільки з одним-двома романами письменника, можна порівняти з гостем, котрий бачить тільки те, що на поверхні.

Створити міф-пам'ятник Володимирі Набокову допомогла його одностудець – дружина Віра. Набоков радо послуговувався цим міфом, кожного разу придумуючи себе нового. Він намагався жити, як і його персонажі, поза часом і простором, і, на відміну від них, йому це вдалося, адже й сьогодні, незалежно від країни, Набоков, завдяки художній комунікації, продовжує керувати своїми героями і диктує правила гри нам – читачам.

Список Літератури:

1. Арьев А. Вести из вечности (О смысле литературно-философской позиции В.В. Набокова) // Набоков В. В.: Антология pro et contra. Т. 2 / Сост. Б. В. Аверина, библиогр. С. А. Антонова. СПб. : РХГИ. 2001. С. 169–193.
2. Бахтин М. Автор и герой в эстетической деятельности // Эстетика: Хрестоматия / Сост. Л. П. Квашина. Донецк : ДонГИ, 1999. С. 88–102.
3. Белинская Н. Играем в творение мира / Функция игры в современном исповедальном американском романе / Слово и бытие. ДонГУ, 1997. 353 с.; С. 143–157.
4. Бичков В., Бичков О. Новая Философская Энциклопедия. М., 2001. Т. 2. С. 67–70.
5. Вейдле В. Исчезновение Набокова // Новый журнал. 1977. № 129. С. 271–274.
6. Євшан М. Суспільний і артистичний елемент у творчості // Українське слово. Кн. третя. К., 1994. С. 565–575.
7. Зубрицька М. Homo legens: читання як соціокультурний феномен. Львів : Літопис, 2004. 352 с.
8. Коваль М. Гра як організуючий чинник постмодерністської культурної парадигми // Актуальні проблеми сучасної філології. Літературознавство. Рівне, 2000. Вип. 8. С. 190–199.
9. Коваль М. Джон Барт як інтерпретатор постмодернізму // Слово і час. 2000. № 6. С. 13–17.
10. Набоков В. Американский период. Собрание сочинений в 5-ти томах. Т. 5. СПб. : «Симпозиум», 1999. 704 с.
11. Набоков В.: Антология pro et contra / Сост. Б. Аверина, М. Маликовой, А. Долинина; комментарии Е. Белодубровского, Г. Левинтона, М. Маликовой, В. Новикова; библиогр. М. Маликовой. СПб. : РХГИ, 1999. 976 с.
12. Набоков В.: Антология pro et contra. Т. 2 / Сост. Б. В. Аверина, библиогр. С. А. Антонова. СПб. : РХГИ. 2001. 1064 с.
13. Ортега-і-Гассет Х. Дегуманізація мистецтва // Вибрані твори. К. : Основи, 1994. 420 с.
14. Руссова С. Постмодернізм у сучасній поезії, або Набоков – автор-„трікстер” // Слово і час. 2000. № 6. С. 17–23.
15. Семків Р. Постмодернізм та іронія (типологізація нетипового) // Слово і час. 2000. № 6. С. 6–12.
16. Appel A. Nabokov's Puppet Show // New Republic. 1967. Vol. 156. № 2 (January 14). P. 27–30; № 3 (January 21). P. 25–32.
17. Burges A. Nabokov Masquerad // Yorkshire Post. 1962. November 15. P. 4.
18. Janeway E. Nabokov the Magician. // Atlantic. 1967. Vol. 220. № 1 (Juli). P. 66–71.

Beregszászi A. F., Chonka T. S. AUTOBIOGRAPHICAL GAME AS THE BASIS OF MAKING UP A DIALOGUE «AUTHOR – HERO – READER» IN THE WORKS OF VLADIMIR NABOKOV

The article presents the interpretation of the autobiographical game as the basis for the construction of the dialogue “author – hero – reader” in the works by V. Nabokov, in particular in the novels “Look at the Harlequins!” and “Remember, speak”.

The construction of this game among heroes, between the author and a reader, the author and the characters is presented on the semantic, phonetic and architectonic levels of the novel; the use of author's anagrams in the texts, giving separate autobiographic facts to the characters, a dialogue between the author and a hero and the author and a reader and others are illustrated.

This is also true for the artistic game, as the author uses it to revive the dialogue with the reader to prevent encounters with the indifferent, “lazy” reader's consciousness. For the author-Nabokov the main thing – the person as the owner of intellect and the carrier of culture. This anthropological primary basis prevails and makes the author's dialogue with the reader alive, human, contrary to all the opinions of critics.

The category of game – as a creative, magical primary basis of creativity, as a means of creating and functioning of cultural values, as an artistic communication – is conceptual for the artist. The aim of this game is a reader endowed with a rich imagination. The model of the reader capable of co-creation, consistent and able to accept all the rules of the proposed game, laid down in the texts by V. Nabokov.

It is emphasized that the desire to create freely for the aesthetic pleasure, despite all the authoritative views, not obeying any ideologies, was the stimulus that prompted V. Nabokov to the artistic game with his characters and readers. And the feeling of this game, the acceptance of its rules is the key to the implementation of the dialogue “author – hero – reader” in the literary work by Nabokov.

The conclusions emphasize that Nabokov's autobiographical play is the basis for creating an «author-hero-reader» dialogue: it is the essence of the artist's poetics and is a kind of invitation of the reader to the play.

Key words: V. Nabokov, novels “Look at Harlequins!”, “Remember, Speak”, autobiographical game, dialogue “author – hero – reader”.