

ГРА ЯК ДІАЛОГ-КОМУНІКАЦІЯ У ТВОРЧОСТІ ВОЛОДИМИРА НАБОВОКА

Досліджується теоретико-літературна проблема інтерпретації художнього твору на засадах гри-діалогу автора – героя – читача. Діалог „автор – герой – читач”, побудований на засадах гри, визначає шляхи інтерпретації художніх творів (зокрема, митців ХХ – ХХІ ст.), а тому дослідження цього феномена важливе як складова вивчення світової культурної ситуації.

Ключові слова: *гра, літературний діалог, автор, герой, читач, комунікація інтерпретація, В. Набоков.*

Метою нашого дослідження є осмислення категорії гри як діалогу-комунікації в її різноманітних теоретико-літературних проявах, створення закономірної парадигми втілення цієї категорії в теорії інтерпретації художнього твору (в т.ч. на прикладах художньої цілісності творів В. Набокова).

Загальна мета передбачає виконання таких конкретних завдань:

1. Переосмислити в перспективі гри поняття „автор”, „герой”, „читач” як учасників художньої комунікації.
2. Виявити багатовекторність функцій автора, героя і читача у процесі творчості-інтерпретації.
3. Вивчити закономірності й особливості гри як діалогу-комунікації “автор – герой – читач” у творах В. Набокова.

Гра як діалог-комунікація у творчості Володимира Набокова стала **об’єктом** пропонованого інтерпретаційного дослідження.

Матеріалом дослідження слугуватиме проза В. Набокова. Звернення до творів цього письменника зумовлено тим, що він є чільним представником і визнаним майстром інтелектуальної прози, яка заснована на засадах гри як способу побудови діалогу з героями та читачами.

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

У Новій Філософській Енциклопедії дається таке визначення категорії гри: „Гра одна з головних 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 із сакральними та культовими діями, з мистецтвом, наділив тасмнічними, магічними смислами” [4, с. 67-70]. Таке розуміння гри можна вважати концептуальним для окреслення цієї категорії в сучасному літературознавстві як основи діалогу митця з реальністю й своїми реципієнтами, доказом чому має слугувати дане дослідження.

Постмодерністська культура, як зауважує М. Коваль [Див.: 6, 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.

Концептуально важливі для нас дослідження М. Зубрицької щодо осмислення гри як літературно-теоретичної проблеми. Дослідниця визначає такі основні засади гри [Див.: 5, с. 237-238]: гра як засада всього художнього комунікування, що природно засновується на інтерактивності, співтворчості й співпричетності; візії гри з погляду автора й читача; цілі, яких автор прагне досягти за допомогою гри; цілі самої гри та авторських стратегій і технологій щодо їхнього втілення; відношення гри до усталених літературних конвенцій; межі гри як літературного явища та принципу побудови художнього тексту, гри як технології провокування певних реакцій, творення різних авторських стратегій від назви до форми, і навіть до структури тексту; гра як органічна складова сприйняття художнього тексту, одного з модусів існування тексту; гра як глибинна властивість мови, її розвитку та збагачення.

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 в 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” 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, в результаті чого вигаданий світ оповіді відображається через реальне існування тексту цієї оповіді в реальному світі.

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”.

Основний мотив сучасного мистецтва полягає в 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 актуальне 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, ніж простий спостерігач. Як учасник, він – складова частина самої гри.

Уже в людській грі проявляється елемент герменевтичної ідентичності, тим паче він має місце в художній грі. Було б помилково 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 в 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 приймає 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 реценції. І відповідь повинна стати його особистою відповіддю, яку він сам активно шукає і знаходить. Учасник гри є її частиною.

На думку Р. Семківа [Див.: 9, с. 6-12], літературні тексти – це „ігрові простори”, „тимчасові світи серед світу звичайного, створені для розігрування окремого, замкненого у собі дійства”. Дослідник зауважує, що „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 оцінкого критерію спонукатимуть читача до пошуку значення <...> там, де його немає [9, с. 7-8].

На думку С. Руссової [Див.: 8, с. 17–23], В. Набоков найвиразніше репрезентує тип автора-„трікстера” (О. Хансен-Льове), або „граючого” автора, характерною для епохи постмодернізму.

Американський критик Марк Ліллі вжив щодо В. Набокова термін *Номо 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 проблему і вимагає від нього пошуку розв’язання. Анаграми, каламбури, цитати, пародії, гра з відомими сюжетами, вторгнення автора в текст, ключові слова, мотиви, паралелі – все це скерує автор на знищення мимовільного сприйняття читачем твору, змушуючи його побачити в тексті естетичний об’єкт, створену у „грі красою” реальність, – побачити і сприйняти її за законами, визнаними над собою автором.

Критики, відзначаючи ігрову природу творчого дару письменника, акцентували її вже у назві своїх рецензій: „Маскарад Набокова” [Див.: 12], „Ляльковий театр Набокова” [Див.: 11], „Маг Набоков” [Див.: 13].

Слово „гра” неодноразово згадується в різних рецензіях і інтерпретаціях із приводу творчості В. Набокова, та й безпосередньо в 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 „модельовання”, яке дає великі можливості не тільки для творчості, а передовсім для пізнання навколишнього світу і себе” [2, с. 143]. Виходячи з такого визначення гри як способу пізнання світу й себе і зважаючи на те, що Набоков надавав перевагу грі в шахи і в теніс, спробуємо дати інтерпретацію цих ігор у його творчості. Гра в теніс вимагає гарної фізичної підготовки, гостроти та прудкості в рухах, уміння орієнтуватися у просторі й 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 й шоразу реалізувати себе в них у кожній новій ситуації художнього спілкування.

„Перетворена в гру відроза до „реального” є нервом набоковського критичного методу” [1, с. 172], – вважає А. Ар’єв. Погоджуємося з 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 і 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, ніж у 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 в такий спосіб він

ніби оберігає себе і своїх близьких від таких нещасть. Отож його творчість є своєрідною релігією, яка захищає від нещасть і забезпечує повноту життя. Тому можемо говорити про те, що багато героїв В. Набокова є антинабоковими.

Смисл уведення моменту гри полягає в тому, щоб показати: тут кожний завжди є співучасником. Це справедливо й щодо художньої гри, оскільки автор використовує її для поживлення діалогу з читачем, щоб запобігти зустрічі з байдужою, „лінивою” читацькою свідомістю.

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

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

Невід’ємною рисою спілкування В. Набокова з читачем є гра на різних рівнях. Погоджуємося з Ніною Берберовою [Див.: 3, с. 184–193] у тому, що Набоков не тільки пише по-новому, але й виховує нового читача. На нашу думку, заслугою Набокова є насамперед виховання нового читача, котрий вміє читати активно, по-новому. Ми не можемо бути пасивними в цій ситуації (за Гадамером), нам залишається одне – підготуватися й бути гідним співбесідником таких особистостей, як В. Набоков; у цьому діалозі від нас вимагається максимум уваги. Отже, не можна читати швидко, „поглинаючи” сторінки. Не можна бути лише „споживачем” мистецтва, необхідні творчий підхід та інтелектуальна підготовка.

Читачеві варто також пам’ятати, що сприймати романи Набокова з найвіщою довірою не можна. При інтелектуальній грі (яку обрав письменник із читачем) стосунки між партнерами повинні бути дещо іншими, точніше – рівноправними, а для цього необхідні чималі зусилля з боку читача. Підтвердженням цього є й те, що автор спілкується зі своїми читачами ніби за спиною оповідача, виражаючи тим самим довіру до нього, роблячи цю бесіду більш інтимною, ставлячи читача вище порівняно з героєм. Саме тому, на нашу думку, Набоков або взагалі не дає своїм героям імен, або дає оповідачам імена, які часто є анаграмою його імені: це і Нотебок, Вадим Вадимович („Поглянь на арлекінів”), Він Ван („Ада”), Вівіан Бедлук і Блавдак Віноморі („Король. Дама. Валет”), Шірін („Дар”), Владимиров тощо, щоб ще раз підкреслити їхню неспроможність ідентифікуватися зі справжнім

автором. Це один із проявів поетики гри Набокова. Автор грає з читачем, змушує його підмічати різноманітні маски, приховані в тексті. Читач, своєю чергою, має отримувати задоволення від розгадування цих загадок, що створює ілюзію інтимного діалогу з автором: читачеві здається, що саме для нього Набоков залишив ці підказки, саме він може близько пізнати автора.

Для В. Набокова діалогічність – умова спілкування зі своїм читачем, а не з масою. У зв'язку з цим є сенс виокремити в набоковській творчості діалог трьох типів: перший тип – це **діалог-сповідь**, мета якого – дослідити глибини власної свідомості, спроектовуючи їх на своїх героїв і звертаючись до читача. Цей тип діалогу реалізований у “Інших берегах”, “Пам’яте, говори”, „Прозорі речі”. Другий тип – це **діалог-пошук**, спрямований на пошуки інтелектом шляхів виходу з трагічної ситуації в суспільстві, що виникла як наслідок втрати індивідом власної ідентичності. Цей тип діалогу репрезентований у “Запрошенні на страту”, „Захисті Лужина”. Ціль діалогу обох типів – порозуміння, без якого неможлива гармонія ані людської особистості, ані суспільства. Іншими словами, метою літературного діалогу є відкритість на іншу свідомість – читацьку й бажання по-**розуміння**, тобто узгодженого спілкування “розумів”. І, нарешті, третій тип – найпоширеніший у набоковській творчості – **діалог-гра**, метою якого є випробування читачів перед тим, як допустити їх до авторського одкровення. Набоковська творчість є втіленням досліджених автором можливостей і варіантів діалогу “автор – герой – читач”, серед яких незмінною є позиція всевладного автора й гідного (що прийняв умови діалогу Набокова) читача.

У процесі художньої комунікації читач часто намагається розгледіти автора (або авторську сповідь) у 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 фону всієї творчості Набокова.

Підсумовуючи, зазначимо:

- В. Набоков сприймав творчість як естетичну гру уяви й інтелекту, що й пояснює його „зверхню” позицію щодо своїх героїв і читачів. Цю зверхність розуміємо як бажання автора зайняти належне йому становище творця, яке дозволяє бути керівною силою (долею) для своїх героїв і передбачає присутність автора в кожній ситуації рецепції, а це найпаче забезпечує „живий” діалог В. Набокова з його читачами.

- Категорія гри – як творчого, магічного первня творчості, як засобу творення та функціонування культурних цінностей, як художнього комунікування – концептуальна для митця. Мета цієї гри – читач, наділений багатою уявою. Модель ідеального, здатного на

співтворчість читача, згідного і здатного сприйняти всі правила пропонованої гри, закладена в текстах В. Набокова.

- У В. Набокова гра є засадничою умовою створення й реалізації художніх світів: будуючи свої твори на засадах інтелектуальної гри, Набоков передбачає активізацію комунікативного процесу з реципієнтами. І тому саме гра лежить в основі набоковського діалогу з читачем. Для В. Набокова гра є метою, до якої він прагне як до найвищої форми реалізації культури й найвищих можливостей людського інтелекту.

- У результаті проведеного дослідження можемо стверджувати, що у Набокова основною формою гри є діалог, зреалізований у взаєминах „автор – герой – читач”: для нього концептуальним (вартісним, функціональним) є діалог „автор – читач”, можливий лише за умови, якщо це справжній набоковський читач, а у формулюванні „автор – герой – читач” він є грою-оманою, яка приносить естетичне й інтелектуальне задоволення авторові й читачеві.

Діалог уможливує пізнавальні процеси, зокрема процес художньої комунікації, спонукаючи до пошуків гармонії. Для В. Набокова важливий також естетичний вияв творчості, для нього діалог є не лише засобом гри з учасниками художньої комунікації, а й ствердженням власної неординарної особистості.

Правомірна думка О. Червінської: „Конкретний адресат, співбесідник або ж нащадок-читач – особа за своєю діалогічною функцією також наперед антитезна. Та саме у злитті з нею народжується те розуміння, якого якраз і бажала душа поета” [10, с. 70].

Висновки даного дослідження відкривають нові шляхи інтерпретації художніх творів на засадах гри-діалогу „автор – герой – читач”; сприяють розробці нової методологічної бази аналізу цілісності художньої творчості та окремих художніх творів митців ХХ – ХХІ ст.; відкривають нову перспективу дослідження комунікативної спрямованості художньої творчості В. Набокова.

1. *Арьев А.* Вести из вечности (О смысле литературно-философской позиции В.В. Набокова). // Набоков В. В.: Антология pro et contra / Сост. Б. В. Аверина, библиогр. С. А. Антонова. – СПб.: РХГИ. 2001. – Т. 2. – С. 169-193.
2. *Белинская Н.* Играем в творение мира // Функция игры в современном исповедальном американском романе // Слово и бытие. – Донецк: ДонГУ, 1997. – С. 143-157.
3. *Берберова Н.* Из книги „Курсив мой: Автобиография” // Набоков В. 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. – С. 184-193.
4. *Бичков В., Бичков О.* // Новая Философская Энциклопедия. – М., 2001. – Т. 2. – С. 67-70.
5. *Зубрицька М.* Homo legens: читання як соціокультурний феномен. – Львів: Літопис, 2004. – 352 с.

6. Коваль М. Гра як організуючий чинник постмодерністської культурної парадигми // Актуальні проблеми сучасної філології. Літературознавство. Вип. 8. – Львів, С. 190-199.
7. Коваль М. Джон Барт як інтерпретатор постмодернізму // Слово і час. – 2000. – № 6. – С. 13-17.
8. Руссова С. Постмодернізм у сучасній поезії, або Набоков – автор-„трікстер” // Слово і час. – 2000. – № 6. – С. 17 – 23.
9. Семків Р. Постмодернізм та іронія (типологізація нетипового) // Слово і час. – 2000. – № 6. – С. 6 – 12.
10. Червинская О.В. Пушкин, Набоков, Ахматова: Метаморфизм русского лирического романа. – Черновцы: Рута, 1999. – 152 с.
11. Appel A. Nabokov's Puppet Show // New Republic. – 1967. Vol. 156. – № 2 (January 14). – P. 27 -30; № 3 (January 21). – P. 25 – 32.
12. Burges A. Nabokov Masquerad // Yorkshire Post. – 1962. – November 15. – P. 4.
13. Janeway E. Nabokov the Magician // Atlantic. – 1967. Vol. 220. – № 1 (Juli). – P. 66-71.

Исследована теоретико-литературоведческая проблема интерпретации художественного произведения на основе игры-диалога автора – героя – читателя (в частности в творчестве Владимира Набокова). В статье рассмотрено понимание взаимодействия „автора”, „героя” и „читателя” как участников диалога-коммуникации. Главное внимание сосредоточено на понимании этих отношений В. Набоковым. Осуществлено попытку интерпретации взаимоотношений автора, героя и читателя в процессе творческой коммуникации, представленных игрой-диалогом в творческом наследии В. Набокова. Исследование показало, что игра-диалог “автор – герой – читатель” определяет пути интерпретации художественных произведений (особенно это касается писателей XX – XXI ст.)

Ключевые слова: игра, литературный диалог, автор, герой, читатель, коммуникация, интерпретация, В. Набоков.

Summary

In the article theoretical and literary problem of literary text interpretation is solved on the basis of author–hero–reader game-dialogue (especially on works by Vladimir Nabokov). It also shows understanding of interaction between “author”, “hero” and “reader” as participators of communication dialogue. Much attention is paid to V. Nabokov’s understandings of these relations. The attempt to interpret interrelations between author, hero and reader in the process of creative communication represented by game-dialogue in the literary heritage of Vladimir Nabokov is made in the article. The research shows that “author–hero–reader” game-dialogue determines the ways of literary text interpretation (especially in the works by writers of the XX–XXI centuries).

Key words: game, literary dialogue, author, hero, reader, communication, interpretation, V. Nabokov.

Стаття надійшла до редколегії 18.10.2007