

## БЕРЛИНСКИЙ ПЕРИОД ТВОРЧЕСТВА ВЛАДИМИРА НАБОВОКА КАК ИГРА С ТРАДИЦИЕЙ НЕМЕЦКОЙ ЭСТЕТИКИ

СВЕТЛАНА ВЕСЕЛОВА

*Веселова Светлана Борисовна* — преподаватель Центра Визуальной антропологии РХГА, член Международной ассоциации арт критиков и историков искусства AICA, Санкт-Петербург, Россия

*E-mail:* artlocustransit@mail.ru

В 1922 году Набоков приезжает в Берлин. Так судьба автора может замкнуть круг традиции эстетики: наследник века игры в русской литературе от Пушкина через Достоевского до Белого, которая следовала немецкой эстетике игры от Канта и немецкого романтизма через Шиллера к Ницше, Набоков оказывается в положении двойного наследства немецкой традиции игры отраженной в русской. С Набоковым, наследником русской литературы, немецкая эстетика вернулась «домой». Набоков демонстрирует создание герметичного авторского мира через игру с отражениями русской и немецкой эстетических традиций игры друг в друге. Так возникают новые романские формы, которые, как заметил Ходасевич, опередили появление их читателя. Сири́н (берлинский псевдоним Набокова) ведет игру со своими героями под масками Ницше, Канта, Достоевского, Белого. Романы Набокова не только написаны, но и нарисованы с использованием приемов экспрессионистского кинематографа. В литературных двойниках и жанровых гештальтах авторская инстанция экранирует себя, превращаясь в наше волнение, вопрос и оставаясь тайной.

*Ключевые слова:* Набоков, жизнь, игра, желание, память, космология, искусство, роман

# THE BERLIN PERIOD OF VLADIMIR NABOKOV'S WORK AS A GAME WITH THE GERMAN TRADITION OF AESTHETICS

*Svetlana Veselova*

Center for Visual Anthropology RHGA, Art Critics and Art Historians  
Association AICA, Saint-Petersburg, Russia

*E-mail:* artlocustransit@mail.ru

Nabokov is the heir to the century of games in Russian literature, that went from Pushkin through Dostoevsky to Bely, and which followed the German aesthetics of the game from Kant and German romanticism through Schiller to Nietzsche. In 1922 Nabokov finds himself in Berlin, the circle is closed. Here he is in the position of double heritage: to the German tradition of the game reflected on the Russian language and literature. With Nabokov, the carrier of Russian literature's tradition, German aesthetics returned "home". Nabokov demonstrates the creation of the hermetic author's world playing with reflections of both aesthetic traditions in each other. New readers appear. Sirin (Berlin pseudonym of Nabokov) is playing with his characters under the guise of Nietzsche, Kant, Dostoevsky, Bely. Nabokov's novels are not only written, but also drawn using the techniques of the expressionist cinema. In literary replicas and genre forms, the author's role mirrors itself, turning into our excitement, questioning and still remaining a secret.

*Key words:* Nabokov, life, game, desire, memory, cosmology, art, novel

*Посвящается  
собеседнику невозможного, Виталию Караваеву<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Виталий Караваев, философ, автор книг «Фрактальная логика», «Фрейд» и др., создатель сетевого проекта СТЛА, состоящего из тысяч фрагментов — частей возможного философского произведения или романа в форме «Игры в классики», которые можно читать тематически или произвольно, на выбор, в любой последовательности, разделяя на группы о кинематографе, о натурфилософии и физике, об этике и морали, о политической экономии и логике, даже о разных логиках, и т. д. Некоторые фрагменты написаны обо всей совокупности фрагментов, а также затрагивают тему возможного единства такого массива, которую сформулирует сам читатель. Каждая из возможных перестановок фрагментов должна быть осмысленной последовательностью продвижения читателя, который заполняет ткань романа самостоятельно, становясь автором игры. СТЛА — также и группа возможных персонажей романной формы многоголосья Бахтина.

## **Игры детства в эстетике символистов — русский след в немецкой игре В. Набокова**

*Допускаю, что я не в меру привязан к  
самым ранним своим впечатлениям.  
И вот я стою на коленях — класси-  
ческая поза детства! — на полу, на  
постели, над игрушкой — ни над чем.*

**Владимир Набоков**

Русская литература через Пушкина, Достоевского, Белого наследовала традицию игры в немецкой эстетике от Канта и немецкого романтизма через Шиллера к Ницше. Набоков сформировался как писатель внутри этой традиции. В 1922 году с русской эмиграцией он оказывается в Берлине. Круг замкнулся. Творчество Набокова демонстрирует не только игру с концепциями немецкой эстетики, но ее рецепцию русскими писателями. Он привнесет поразительные по глубине интуиции Максимилиана Волошина о том жестоком играющем ребенке, который никогда не умирает во взрослом, и прозрения ученицы Волошина Аделаиды Герцык о не подлежащем означиванию остатке древнего ритуала, который до поры до времени приостановлен в любой игре и высвобождает в ее динамике свою разрушительную силу: «жалость и жестокость являются лишь внешними проявлениями воли, эти смешанные чувства лишь указывают на то, что не имеет имени в человеческом языке» (Voloshin, 1988a, 504). Этого русского задела будет достаточно, чтобы сделать Набокова впоследствии противником теории Фрейда и скрупулёзным исследователем путей, на которые направляют следы утраченного детства.

Никто из русских писателей до *Набокова* не сделал столь отчаянной попытки проникнуть в мир детства. Так, по словам Волошина, Толстой вечно выгоняет детей из игр к миру взрослой реальности и начинает морализировать, у Достоевского дети страдают страданиями взрослых. «Он берет ребенка лишь как превосходную степень в той же гамме страдания». «Чехов прекрасно описывал детей, пойманных и отмеченных четким оком взрослого человека, но не «вспоминал» себя. Ни он, ни Достоевский, ни Аксаков, ни Толстой не коснулись детства в его глубинной сущности — этого болезненного высвобождения дневного

сознания из темного материнского лона игры (Voloshin, 1988a, 498-499). Максима Волошина: Игра — это одна из форм сновидения. Это сновидение с открытыми глазами. Эти слова, услышанные Набоковым в Крыму, в России, на родине, куда он больше никогда не вернется, как будто станут неявной путеводной нитью его творчества: узнавать неузнаваемое. Так Волошин заманил *Набокова* в мир детства, заповедал ему ход отступления туда, где никогда не гаснет ропот стоганий и возрождений мира, становящийся нашим трепетом, болью и знанием.

Попытки связать становящееся для взрослого темным детское «Я» со взрослым скупым «Я» ведут к опасному пониманию мистического смысла игр ребенка, откровения его фантазий, метафизического значения его смутных воспоминаний, доисторических причин его непонятных поступков, ведут к предельному опыту катастрофического неузнавания родного-забытого. (Voloshin, 1988a, 495)

С конца 1917 года до начала 1919 года Набоков был вынужден задержаться в Крыму, где он много читает и пишет стихи в дружеском общении с поэтом-символистом Максимилианом Волошиным. Через него он знакомится с Андреем Белым и с ницшеанской философской концепцией дионисийства, которой были преданы русские символисты. Через Волошина и Белого Набоков знакомится с традицией эстетической игры в немецкой философии от Канта до Ницше, которая охватывала русскую литературу XIX века как некое представление, рамка. В очерке «Театр как сновидение» (Voloshin, 1988b, 349-356) (1912-1913 гг) Волошин показывает контраст аполлонических и дионисийских сил в «Рождении Трагедии» и развивает ницшеанский образ творения как моральной игры ребенка, замечая, что детские игры, в которые мы играли когда-то во всех своих формах, предвещают фундаментальные условия движения духа в нас — взрослых. Детство — дионисийский момент нашей истории.

В игре творческий океан ночи течет широкими ручьями в узкие и скупые сферы дневного сознания...Только тот, кто наделен неиссякаемой способностью превращать реалии обычной дневной жизни в секреты игры, которая протягивает сквозь эти реалии поток ночного времени, тот, кто продлевает свой период детства игры — тот станет художником. (Voloshin, 1988b, 353)

Волошин выделяет три вида детских игр: активную, жесткую игру, рожденную движением, соответствующую оргиастическому состоянию Диониса — танцы Диониса и спокойное созерцание мимолетных образов — творческого преобразования мира. У взрослого человека этот тип игры становится поэтическим творением. В 1907 году Волошин опубликовал статью «Откровения детских игр». Волошин цитирует фрагмент эссе своей ученицы Аделаиды Герцык «Из мира детских игр»:

дети создают свои собственные обряды и загадки и ревниво защищают свою игру от понимания взрослых...Так образуется внутренний замкнутый круг, куда не врываются жизненные впечатления. Непонимание взрослых оскорбляет их и является причиной, чтобы запереться еще глубже в себе. Такие дети начинают развивать тайные языки детства, частные системы символизма, который они проецируют на существующие взрослые карты, сценарии и алгебры. (Voloshin, 1988a, 499)

Не дешифруемые языком взрослых крипты — языки детства, непереносимый остаток проекции становится тайной и потерянной родиной обретения могущества, к которой всегда пытается вернуться взрослый в момент фрустрации или краха. «Домой», — говорит Лужин, оказываясь под шахом в решающей партии с Турати. При этом самым загадочным остается не-место этого «дома» — шахматной доски, которая в детстве становится спасительной цитаделью, потом тюрьмой и, наконец, пыточной камерой героя — местом изоляции, где, пытаясь достичь могущества в шахматной игре, герой не замечает, как постепенно исключает игру из шахмат, не замечает, как в динамике игры разворачивающихся миров Вселенной операция истинности начинает истираться, а достижение могущества заменяется повторением фигуры (формально-логической), в которой могущество было достигнуто. Организованная на шахматной доске «защита» — круговая оборона против мира ребенка-Лужина — переживает свое первоначальное назначение и становится защитой шахматной доски от игры нечеловеческих сил Вселенной, несмотря на краткий миг достижения гармонии с ними — особый режим напряжения мысли с закрытыми глазами (игра вслепую):

он отчетливо чувствовал, что тот или другой воображаемый квадрат занят определенной сосредоточенной силой, так что движение фигуры представлялось ему как разряд, как удар, как молния, — и все шахматное поле трепетало от напряжения, и над этим напряжением он властвовал, тут собирая, там освобождая электрическую силу (Nabokov, 1929).

### **Игра Набокова в игре Лужина**

*Если пытаться предсказать тени  
на стене, а не события под дневным  
Солнцем.*

**Виталий Караваев**

*И может быть, играет кто-то солн-  
цем и звездами.*

**Максимилиан Волошин**

Фамилия героя романа «Защита Лужина» рифмуется с иллюзией, ложью, игрой — *ludens* (играющий) — и ужасом. Имя героя мы не будем знать вплоть до трагической развязки. Имя подвешивается в неизвестности, его узнавание произойдет только со смертью игрока. Все, что мы будем узнавать о Лужине, умалчивает, а может быть, и опирается на подавленное имя личности при известном имени рода — Лужины. Умолчание имени выводит на первый план гештальт, принцип формы. Роман написан как формальная процедура / набоковская игра (а не подчинение), со строгими законами формы, без которых имя героя не может быть узнано / названо.

Будучи наследником века игры в русской литературе, которая следовала немецкой эстетике игры от Канта и немецкого романтизма через Шиллера, Шеллинга к Ницше, Набоков волею судеб оказывается в Германии. Круг замкнулся. И Набоков это понял: Игру-повторение Набоков превращает в игру-агон, агон — в игру-головокружение (Caillois, 2007, 50)<sup>1</sup>, дабы не быть колесованным колесами литературной и философской традиций игры XIX века, а стать осью ее вращения. На поиски запасного выхода всегда отпущено ограниченное время. При этом *Набокову* не показалось легким литературное и фило-

<sup>1</sup> Классификация игр, предложенная Роже Кайуа коррелирует с классификацией А. Герцкык, указываем на двойственное замыкание и высвобождение человеческих инстинктов в той или иной форме игры.

софское наследие минувшего века, разделившего поборников *homo faber* — труда и тружеников (Маркс, Чернышевский, Толстой), и *homo ludens* — игрока, по происхождению немца, как Герман, переходящего от Пушкина к Достоевскому, сидящего в казино Баден Бадена, или бродящему по Петербургу Андрею Белому. В четвертой главе романа «Дар» Набоков разоблачает «труженика от литературы» Чернышевского как посредственность, лишенную жизненного «дара», показывая гносеологическую скудость ученого-материалиста, создающего творчество по закону «пользы». Сам Чернышевский пишет о себе: «У меня нет ни тени художественного таланта» (Chernyshevskii, 1939, 11), «Я пишу романы, как тот мастеровой бьет камни на шоссе» (Chernyshevskii, 1949, 682). Антитезой Чернышевскому становится поэт, заключивший себя «в башню из слоновой кости», Кончеев, полагающий роль литературы в открытии реальности и закреплении ее в эстетической форме. Семантически фамилия Кончеев — Кощей указывает на завершенность, конец. Эстетические образцы являются единственным критерием его оценки, в них должна умереть литература. Золотой серединой между скудоумием труженика и брезгливостью к дару жизни эстета становится отец Федора, способный соединять своим существованием множество регистров: он — путешественник, ученый, практический исследователь Центральной Азии, титанический труженик, ему даны черты гения: способность любить и искрящееся остроумие. В игре Вселенной он не может умереть, он исчезает где-то в неистовом движении войн, революций и научных экспедиций, чтобы являться в воображении и снах сына. Стройная, ясная книга о нем никак не складывается, растворяется во тьме черновики. Федор, как и отец, — игрок и искатель, но только словесных приключений.

Набоков иронично отстраняется от великой немецкой традиции: вот бюстики Шиллера, которыми торгуют на каждом углу в Берлине. Игра стала товаром, она конвертирована в капитал: вот игровые автоматы, где стеклянные (искажающие) истуканы готовы кривляться за червонец; вот «аморальный демиург» — следствие из категорического императива Канта, — меняющий наслаждение законом на закон наслаждения.). Философски Жижек артикулировал то, на что намекал

Набоков в «Лолите», ставя героев на хрупкую грань свободы, любви и преступления, воли к власти, самоуничтожения, которые те едва ли могут вынести, в конце концов впадая в тюремную исповедь, как Гумберт, или становясь жертвой концепции — игрушкой Шиллера (Долли Шиллер), как Лолита. Ведь в категорическом императиве Кант меняет содержание понятия «долг» *ought* — априорная форма необходимости, долг «от Бога» — на *must*: вынужден, принужден созерцая звездное небо, делать изделие законопослушности в себе, не могу не сделать. Эта двусмысленность истекает в моральную потребность подчиниться, закрывающую свободу, которая немислима и едва ли выносима для сознания.

«Кант смешивает Реальное как “невозможное, которое случается” (то, что “я не могу не сделать”) с Реальным как “невозможно, чтобы это случилось” (то, чего “я никогда не могу достичь”)» (Žižek, 2008, 84). А истинное противоречие заключено как раз в противоположном: «свободный акт в его бездне невыносим и травматичен, так что, когда мы совершаем свободное действие, чтобы смочь вынести его, мы воспринимаем его как обусловленное некими патологическими побуждениями...свободный акт не может быть схематизирован, включен в наш опыт» (Žižek, 2008, 84). Однако игра дает люфт в этом замкнутом круге свободы и необходимости явки с повинной и признания.

В «Путеводителе по Берлину» Набоков проговаривается о «не-месте» игры: там, где-то обнажаются трубы — никому не видные арматуры города театров, трактиров, казино, в трубах, играя, начинают беготню дети, на трубах, «на не растаявшем снегу, кто-то написал, забавляясь, ОТТО». Трубы показываются лишь на мгновение, чтобы исчезнуть в неожиданно появившемся имени. На доступной для чтения поверхности переплетения труб проступает имя — ОТТО (похожее на эмблему вида АВВА<sup>1</sup>). Обнажение формальных принципов заслоняет имя, опирается на подавление имени. Имя же делает незначимой структуру, так как может обозначить, окликнуть вне

---

<sup>1</sup> Имя, к которому приводит формальная процедура, может оказаться в свою очередь шифром (в данном случае эмблемой) к скрытому за ним имени следующего уровня.



зависимости от аспектов рассмотрения. В этом отрывке смыслообразование ведется через игру с формой и именем. Смысл мерцает в разрывах между вырисовывающимися друг из друга формой и именем, принадлежащих разным уровням восприятия. Но имя не принадлежит никому, оказываясь встроенным в следующий порядок формы — эмблему. Внутренностей города — трубы профан не замечает. Трубы сработаны «рабами Рима» — нечистыми, жертвенными, закланскими, изъятими, обнаруживающими за последней стадией головокружительной игры ритуал, древний и жуткий. Посетители ресторана не видят, как приготовлен обед — туши животных разделяет мясник, он нечист, так как касается нечистого. Также нечист и художник, когда ему приходится выполнять тяжелый труд внутри арматур — формообразовательных процедур мира. От законченного труженика художника отличает лишь способность вдруг смахнуть плоды своего труда с игровой доски и, если повезет, и выпадет снег, пуститься в пляс наперегонки со снежинками, как бы выписывая некий ни во что не вписываемый<sup>1</sup> непереносимый остаток действия свободы, что тает на глазах. Мы помним: узнавать неузнаваемое — страсть Набокова. Игра *Набокова* жестока и сакральна, как детские причуды, легковесна и убийственна, случайна и фундаментальна.

Игра Лужина началась еще до его появления, из воображения отца — писателя, сочиняющего роман о белокуром мальчике-художнике, из способностей деда-музыканта, которые воплотятся в будущие шахматные партитуры внука. Воображение лишь создает рамку реальности, не превращаясь в нее напрямую. Теодицея предполагает отклонение от воли Бога или отца, которое пробирается по линии запретного. Шахматы приходят через становящуюся запретной в доме Лужиных тётю, шахматы — запретная тайна ребенка Лужина. Снятие отцовского табу возможно только через смерть. Табу снимается благодаря длинной болезни Лужина, сопряженной со смертью старика-скрипача, первого учителя шахматных партий.

---

<sup>1</sup> Терминология «не выписываемого» из травмы Реального и «не вписываемого» во вселенную значения, в символический порядок закрепились в лакановской аналитике.

Тогда запретное превращается в свою противоположность: шахматы не только дозволены, но и культивируются отцом, Лужину позволено более не ходить в ненавистную школу. Размен сущности состоялся. Автору удалось уйти от смерти. Партия отца сыграна и завершена, но не дары тети. Кроме шахмат она дарит книги, две.

В следующем раунде отца заменяет антрепренёр Валентинов, отныне он руководит жизнью и публичной игрой шахматного гения. Но воображения Валентинова достаточно лишь для конвертации шахматной игры, в которой он ничего не понимает, в кругообращение капитала и извлечение прибыли. Валентинов неожиданно покидает Лужина:

уйдя в среду бойких, речистых, жуликовато-важных людей, говорящих о философии экрана, о вкусах масс, об интимности в фильмовом преломлении и зарабатывающих при этом недурно, он выпал из мира Лужина. (Nabokov, 1929)

Для создания кульминации этой партии Набоков не повторяет ход предыдущей. Уход Валентинова создает разрыв непрерывности. В этот разрыв проникает второй дар тети (это две книги), чтобы, как и первый ее дар (шахматы), изменить феноменальный горизонт, в котором произойдут дальнейшие события партии? Книжки, прочитанные в детстве, Лужин «держал в памяти, словно под увеличительным стеклом». Этой лупой Набоков устроит пожар кульминации романа.

***Под маской Канта в игре Лужина —  
Игра на грани прекрасного и возвышенного —  
Написанный и нарисованный роман Набокова***

Но прежде, чем приступить к дискурсивной стратегии Набокова, сместим перспективу и попытаемся увидеть пространство, которое, подобно режиссеру павильонной съемки немого немецкого кино, выстраивает Набоков: роман все время творится из невидимого перекрестка дискурсивного плана, разворачивающегося во времени, и визуального, строящего рамку или порядок мест. Сознание артикулирует себя либо как длительность, дискурсивная среда, либо как пространственность, порядок мест или рамка. Видеть — это не говорить. Темпоральность нарратива то и дело приостанавливается насыщением фразы

пространственными объектами: роман «Защита Лужина» расчерчен шахматным полем черных и белых квадратов, то и дело проступающих в мизансценах. Набоков — кинозритель и актер, снимавшийся статистом на киностудии UFA и попавший в эпизод даже к самому Лангу, в романе пускает в ход образы, созданные немым кинематографом с его гипостазированным светом и тенью, опространствливанием человеческой психики в ее экстремальных состояниях через создание порядка мест. В раннем кинематографе, в частности, при съемках фильма «Кабинет доктора Калигари», павильон расчерчивался нарисованными тенями, так как мощности осветительных приборов было недостаточно, чтобы добиться требуемого контраста светотени. Набоков пытается ввести в текст кинематографические гештальты. Циркуляция недискурсивных элементов, приостанавливающих работу языка, в романе формирует анаграмматический слой. «Внутри текста властвует идеология, имеющая два дополнительных измерения — сектор культурной маркировки, являющийся основной ловушкой для нормативного считывания, и анаграмматический слой, формирующий идеологические объекты» (Ogarkov).

Итак,

- 1) *Мерцающее через весь роман шахматное поле*, где «буквы жизни и целые строки наборщики переставили» (Nabokov, 1924). Шахматное поле появляется на протяжении романа то как игральная доска, то как видение шахматных квадратов на дорожке сада, на полу, на асфальте,
- 2) *Визуализированный фантазм* линий, которые все время чертит Лужин-школьник:

Он просто чертил их заново, параллельно друг дружке, и чувствовал при этом, что там, в бесконечности, где он заставил наклонную соскочить, произошла немыслимая катастрофа, неизъяснимое чудо, и он подолгу замирал на этих небесах, где сходят с ума земные линии». (Nabokov, 1929)

Линии параллельны, обоюдно не ясны, и могут пересечься только в бесконечном. Парадоксально, что точка пересечения является разрывом, благодаря которому одна линия начинает обрисовывать другую, вырисовываться из другой. Трагический аргумент Канта о том, что человек разделен между двумя

мирами, феноменальным и ноуменальным, Набокову нужно ввести через образ — роман не только написан, но и нарисован. Немецкая традиция игры от Канта к Ницше будет разыграна Набоковым. Пока что он следует Канту, рассекающему мир на царство природы — полностью предопределенной закономерной часовой вселенной, постепенно раскрываемой наукой, и ноуменальное царство, лежащее за пределами пространства и времени. Нельзя *доказать*, что этот мир существует, но мы должны *предположить*, что этот мир существует. Оба мира можно примерить в игре. В сфере законов природы понимание пробует одну концепцию за другой, каждой из которых можно возражать. Ноуменальный мир трансцендентен, но продуктивное воображение отвечает потоком интуиции, чтобы добавить то, чего не хватает и составить объект предполагаемого понимания. Мы — это следы духовных воздействий пустоты между невымысленным рассудком и ненаблюдаемым в опыте, не выводимым ни из каких фактов. Невымысленное / ненаблюдаемое — эту невозможность встать на невидимый перекресток между феноменальным и ноуменальным Кант заменяет вымысленными силами — знаменитым «продуктивным воображением». Дар гениальности — представить без предшествующих правил. Прекрасное не существует по какому-то данному ему извне правилу. О нем невозможно вынести телеологическое суждение, опирающегося на правило, внешнее производству искусства. Но Набоков все это длинное рассуждение вводит через видео-грамму, чтобы в конце концов добиться анаграмматической плотности через наложение. И последняя видео-грамма:

3) *Треугольник*, в котором два соперника, из которых только один достигнет победы, нуждаются друг в друге в качестве системы зеркал, собирая образы трансцендентного друг на друге.

В упоительных и ужасных дебрях бродила мысль Лужина, встречая в них изредка тревожную мысль Турати, искавшую того же, что и он». Он шел, не отставая от Турати. Турати делал пункт, и он делал пункт. Так они двигались, словно взбираясь по сторонам равнобедренного треугольника, и в решительную минуту должны были сойтись на вершине. (Nabokov, 1929)

Три идеологических объекта складываются в визуальную арматуру (анаграмму) кульминационного события: *горизонтальное шахматное поле; вертикальные линии, соскакивающие у горизонта мира в катастрофу или чудо, разрывающиеся, чтобы обрисовывать друг друга; треугольник — соперничество за право стать «абсолютным господином» — масонский символ «око Бога», в Романе «Дар» возникает как притча, рассказанная отцом Федора о всевидящем оке - художнике, через которого Вселенная понимает/поминает/вспоминает себя*<sup>1</sup>. Набоков создает в нашем воображении пространственную форму, ход за ходом вычерчивая ее как будто в кинопавильонах берлинских студий UFA. В этой рамке темпоральный дискурсивный план романа будет пробираться к кульминации — ужасу попавшего «под шах» Лужина, которую Набоков опять подвесит приостановкой дискурсивного в визуальном образе (очевидно, заимствованном из фильма 1924 года Фридриха Вильгельма Мурнау «Последний человек») «стеклянного, тихо вращающегося сияния» — выхода из отеля, откуда пораженный герой никак не может выбраться. Сквозь дуалистический мир Канта начинает вращаться круговая динамическая структура, разрушающая дуализм миров.

Теперь вернемся к дискурсивному. Зеркалам, установленным в расчерченном шахматными тенями «кинопавильоне» режиссера Набокова с всевидящим оком Бога под куполом, для вспышки не достает только линзы. Она появляется из анфилад памяти — из детства. Неожиданное внешнее воздей-

---

<sup>1</sup> Отец рассказывает Федору киргизскую сказку: «Единственный сын великого хана, заблудившись во время охоты (чем начинаются лучшие сказки и кончаются лучшие жизни), заметил между деревьями какое-то сверкание. Приблизившись, он увидел, что это собирает хворост девушка в платье из рыбьей чешуи; однако не мог решить, что именно сверкало так, лицо ее или одежда. Пойдя с ней к ее старухе матери, царевич предложил дать в калым кусок золота с конскую голову. «Нет, — сказала невеста, — а вот возьми этот мешочек — он, видишь, едва больше наперстка, да и наполни его». Царевич, рассмеявшись («И одна, — говорит, — не войдет»), бросил туда монету, бросил другую, третью, а там и все бывшие при нем. Весьма озадаченный, пошел он к своему отцу. Все сокровища собрав, все в мешочек побросав, хан опустошил казну, ухо приложил ко дну, накидал еще вдвойне, — только звякает на дне. Призвали старуху: «Это, — говорит, — человеческий глаз, хотящий вместить все на свете», — взяла щепотку земли да и разом мешочек наполнила» (Nabokov, 1990, 121).

ствие может обнаружить в настоящем зеркальную структуру прошлого, вызывающую бурю, помрачение сознания, невозможность продолжить шахматную партию, ибо с этого момента настоящее перестает принадлежать Лужину, полностью уходит в распоряжение прошлого. Кульминация романа будет проходить уже под знаком Ницшеанской игры. Давайте сделаем вместе с Набоковым ход от Канта к Ницше.

Игра Канта — это игра силы трансцендентального воображения со способностями души (способностью познания, чувствами удовольствия и неудовольствия, способностью желания). В процессе познания воображение освобождается от впечатлений чувств. Кант ничего не сообщает нам об игре сил в мире. В системе Канта мы ничего не можем о них знать. Мы — лишь следы духовных воздействий. Мы действуем на основании всегда уже свершившегося акта взаимодействия мыслящего и протяженного, который не является содержанием того, что мы видим, когда действуем или движемся на основе этого совершившегося акта. Он есть то невидимое, в горизонте которого выступают видимые вещи. Игра — мост между миром свободы и необходимости (природы), то, что происходит на грани чуда. Именно в этой чудесной и необъяснимой гармонии игры Канта Ницше, как и французские, а также русские символисты, увидит место, из которого можно переориентировать или даже подорвать всю кантовскую систему.

Игра у Ницше становится космическим принципом — игрой сил. Ницше нарушает демаркационную грань, проведенную между эстетическим подобием и актуальностью. Вынеси безбрежность и глубину звездного неба, разоблачая моральный закон. В «Рождении трагедии» он говорит о том, что существование мира может быть оправдано только как *эстетический* феномен. Тогда не только искусство, но весь мир находится в неустойчивом состоянии постоянной игры, которую поглощает Вселенная в вечном цикле творения и разрушения. В «Бледном пламени» Набоков развернет ницшеанскую художественную реализацию вселенной в непрерывной игре, быстрой, мерцающей, искрометной.

Узор, который тешит до поры  
И нас — и тех, кто в ту игру играет.

Не важно, кто. К нам свет не достигает  
Их тайного жилища, но всякий час,  
В игре миров, снуют они меж нас. (Nabokov, 1962)

Когда Лужин играет с завязанными глазами, «вслепую», он удивительным образом попадает в такт игры сфер Вселенной,

так что движение фигур представлялось ему, как разряд, как удар, как молния, — и все шахматное поле трепетало от напряжения, и над этим напряжением он властвовал, тут собирая, там освобождая электрическую силу. (Nabokov, 1929)

Но стоит ему открыть глаза — он выпадает из нее, начинает оборону против игры Вселенной, «защиту Лужина».

### **Под маской Ницше в игре Лужина — Игра на грани ужасного**

*Пройди в пределах прекрасного... Но  
пройди по данной окрестности, неп-  
ременно так, чтобы ненаглядное не  
обернулось бы наглядностью, а ангел  
остался бы ужасен*

**Виталий Караваев**

В романе Андрея Белого «Петербург», оказавшем влияние на Набокова, Аполлон Аполлонович, управляющий циркулярами по всей России, выстраивает жесткий линейный мир, над которым он предполагает осуществление абсолютного суверенитета. Но мир выстраивается как бомба замедленного действия, которая должна его уничтожить. Силы разрушения всегда вводят игроков в больший азарт, чем эрос. Николай Аполлонович рассказывает Дудкину о кошмаре стоять над бомбой и чувствовать, как будто повязка упала со всех ощущений:

— «Нет-нет-нет: тут понять невозможно... Что-то тут — приподымалось, припоминалось — какие-то незнакомые и все же знакомые бреды...»

— «Припоминалось детство — Неправда ли? — Будто слетела какая-то повязка со всех ощущений... Шевелилось над головой — знаете? Волосы дыбом: это я понимаю, что значит; только это не то — не волосы, потому что стоишь с раскрывшимся теменем; Волосы дыбом — выражение это я понял сегодняш-

ней ночью; и это — не волосы; все тело было, как волосы, — дыбом: ошетинилось». (Belyi, 1981, 318)

Белый следует эстетике Канта, наполняя роман его бюстиками и корешками томов Канта, которого неистово цитирует Николай Аполлонович:

Николай Аполлонович бросился к гостю -- туранец к туранцу (подчиненный к начальнику) с грудой тетрадок в руке:

— «Параграф первый: Кант (доказательство, что и Кант был туранец)».

— «Параграф второй: ценность, понятая, как никто и ничто».

— «Параграф третий: социальные отношения, построенные на ценности».

— «Параграф четвертый: разрушение арийского мира системною ценностей».

— «Заключение: стародавнее монгольское дело».

Но туранец ответил.

— «Задача не понята: вместо Канта -- быть должен Проспект».

— «Вместо ценности -- нумерация: по домам, этажам и по комнатам на вековечные времена».

— «Вместо нового строя: циркуляция граждан Проспекта — равномерная, прямолинейная». (Bely, 1981, 292)

Белый, вложив цитаты из Канта в уста Николая Аполлоновича, очевидно намекая в имени на антитезу аполлонического и дионисийского в «Рождении трагедии» Ницше, обрушивает систему Канта. В его прочтении кантовская система обнаруживает содержащуюся в ней возможность самоуничтожения. Там, где Кант строит мост между природой и свободой через произведение искусства, Ницше с заднего входа запускает силы разрушения. Только ценой смерти или безумия Аполлон Аполлонович обнаруживает, что игрой Вселенной нельзя управлять. Божественная игра Вселенной простирается значительно за пределы возможностей человека включиться в нее через способность познания, чувства и способность желания. Для Ницше, в отличие от Канта, создавать что-то — значит, с самого начала замышлять агентов собственного уничтожения. В отличие от гегелевского господина, склоняющегося перед смертью (как неконтролируемой игрой) через диалектическую процедуру, господин Ницше, жертвуя собой ради абсолютного господства, превращается в воплощенную волю к власти. Кажется ранний Гегель ставит на опасную игру как операцию господства:



господин — тот, кто может разыграть все в своей жизни, всю свою жизнь, однако, создав систему, Гегель у- (или с-)клоняется от вселенской игры, вышедшей из под контроля, ограничив ее диалектической процедурой снятия. Господин формально демонстрирует бесстрашие перед смертью и силами разрушения, но на деле старается вывести их из игры, редуцируя к операциям сознания, удваивающего себя в рабе. Господин Ницше смеется над операцией снятия, он проходит образы верблюда, который должен нести на себе традицию, орла, который должен подняться над ней и змеи, которая может добраться до ее оснований и разобрать таящиеся в них подлоги и подмены. Он обращается к нам то как Дионис, то как Заратустра, то как Сократ, то как Путник... сколько масок еще? Отшельник, Карлик, Великан, Аскет, Глупец, Безумец. При этом движение по поверхности подстерегают то глубины архаического господина с моралью господина, то высоты сверхчеловека. Парадоксальное движение Ницше втягивает, вытесняя нас из этой игры одновременно. Экстатический авторский жест, стирая себя, облекается в образ, образ, сжигая себя, превращается в жест, совпадающий с пульсацией Вселенной. Сожжение / саморазрушение обменивается на абсолютное господство.

Несколько карикатурно это представление сформировано литературным воображением тети, которая дарит мальчику две книги только и прочтенные им в детстве, в одной из которых Филиас Фог наполовину сжег судно на топливо, чтобы прийти в срок, во второй — Шерлок Холмс сжигает легкие, «чтобы, составив монографию о пепле всех видов сигар, пробираться с ним как талисманом сквозь хрустальный лабиринт возможных дедукций к единственному сияющему выводу» (Nabokov, 1929). Две книги Лужин «держал в памяти, словно под увеличительным стеклом». «Правильно и безжалостно развивающийся узор», дремлющий в памяти, взорвется. Память тонко включает в себя множество моментов, в которых символические модели детства ищут себе выход и вновь являются увеличенными в реальности.

Кульминация произойдет на невидимом перекрестке между витальным и структурным: сознание Лужина не может дать ответ на шах Турати, тогда как память человека, попавшего

в патовую ситуацию «под шах», бессознательно реализует из тела ответ, который не может найти сознание. Ответ, пропущенный сознанием, реализует тело, доставая его из витальной части записи памяти: «победить (найти решение) — сгореть», которую тело тотчас приводит в исполнение — огонь достигает кончиков пальцев. Но и огонь остается незамеченным сознанием. Сознание запаздывает отрефлексировать чувство ожога. Реакция на пропущенную реакцию: «меня обжег огонь» — обнаруживает среди знакомых реакций только неузнаваемую, чужую, не-мою, дикую. Так *unheimlich* (чужое) вторгается в сердце *heimlich*, обжитого, домашнего, привычного, создавая эффект ужасного — неузнаваемое в сердце родного. Жгучая боль «вне его существа» выбрасывает за пределы субъективности, привычно редуцирующей вещи и явления к шкале человеческого восприятия. Сознание дважды пропускает ответ и на умозрительном, и на витальном уровне. Набоков опять отрывается от эстетики Канта, он не верит, что кантианская дуга продуктивного воображения, соединяющая миры, спасет игрока.

Чем смелее играло его воображение, чем ярче был вымысел во время тайной работы между турнирами, тем ужасней он чувствовал свое бессилие, когда начиналось состязание, тем боязливее и осмотрительнее он играл. (Nabokov, 1929)

В трагическом зазоре между двумя мирами разворачивается лишь нечеловеческая игра Вселенной, вступив в которую Лужин оказывается «вне своего существа» и во тьме: «В огненном просвете он увидел что-то нестерпимо страшное» (Nabokov, 1929).

Неузнаваемое, неместимое человеческими способностями восприятия и рефлексии чужое *unheimlich* — включено в игру и подрывает контроль над ней. Играя, Лужин пытается исключить игру из шахмат. Он готовит защиту против Турати, но тот применяет неожиданную для Лужина стратегию, сводя его с ума, открывая

партию фланговыми выступлениями, не занимая пешками середины доски, но опаснейшим образом влияя на центр с боков. Брезгуя благоразумным уютом рокировки, он стремился создать самые неожиданные, самые причудливые соотношения фигур». (Nabokov, 1929).

Лужин реализует репродуктивный бессознательный механизм — «литературное» воображение тети («пиковой дамы»): «победить-сгореть» — «правильно и безжалостно развивающийся узор».

Видеологическая арматура режиссера Набокова переворачивается: по мере исключения героем из шахмат игры. Побеждают силы тяжести. Линии соскакивают в катастрофу, определяя новый феноменальный горизонт явленности мира Лужину, постепенно спускающемуся в безумие; шахматное поле из игры превращается в симптом, а неотраженный сознанием «огненный просвет» игры Вселенной — в невыносимые повторы поисков / узнавания в Берлине «мест обретения могущества» из петербургского детства героя, до тех пор, пока Лужин не встретит у себя в гостиной мальчика из Петербурга, в котором узнает себя самого — ребенка.

«Домой», — тихо говорит Лужин под шахом Турати. Вот, значит, где ключ комбинации. «Домой» как поиски ближайшей границы *Heimlich* (домашнего), что кажется можно достичь из приоткрывшегося холода *unheimlich* (дикого, чужого, лишеного любого признака домашности). «Домой» — и Лужин попадает в «стеклянное, тихо вращающееся сияние» — круги повторов по закону узнавания крипт детства (скрытых писем, не дешифруемых языком взрослых, не выписывающихся в нем), которые кружат его вплоть до совпадения с двойником — мальчиком, обрываются названием по имени. Дверь выбили. «Александр Иванович, Александр Иванович!» — заревело несколько голосов. Но никакого Александра Ивановича не было. Игра с формой, с отражениями немецкой эстетической традиции в русской Набоковым завершена. Вот уж и впрямь, будучи отчуждена в русской, она добралась «домой» с эмиграцией русского писателя, чтобы не узнать себя. Имя названо — текст объяснен, а значит завершен. Если можно окликнуть по имени, формальные принципы и аспекты рассмотрения не нужны. Игра закончена. Так умирает герой, но не автор, имя которого остается неназванным, оказывается псевдонимом. Сверхавтор уходит за псевдоним, осуществляя размен неназываемого имени на маску — не ту фальшивку, которой прикрывается фигляр, а ту, в которую

сублимировано движение духа — «движение силы, которая складывается в себе, с тобой и без тебя, да так, что ее не избежать» (Karavaev, 2001, 76).

### **Игра автора**

Если игра в эстетике Канта связана с эффектом прекрасного, и даже в размерности возвышенного предполагает узнавание чего-то, что узнаваемо в координатах культурной традиции, то опыт игры Ницше, в сторону которого делает ход Набоков, связан с аффектом жуткого, производящего разрыв в субъекте, который узнает в сердце родного что-то столь чуждое, неузнаваемое, несоизмеримое человеческому, что открылось мысли Ницше: все время быть другим для себя, обрушивать традицию, сокрушая ударами молота собственное мышление вплоть до обнажения «злых истин», тех, от которых лучше держаться подальше, чтобы прожить жизнь сносно. Откровения детских игр Волошина и Герцык обнаруживают круг игры, которая, начинаясь в детском мимесисе (управляющем людьми через страх и сострадание согласно поэтике Аристотеля), проходит стадии агонии и головокружения, которое в любой момент может обернуться ритуалом заклятия, древним и жутким. Игра *Набокова* жестока и сакральна как детские причуды, изящна и отточена как игра автора, случайна и фундаментальна как игра Бога.

Оказавшись в Берлине в 1922 году на волне русской эмиграции, Набоков не позволяет навязать себе позу изгнанника, постоянно вытесняя ее через своих героев: «так может заблудиться человеческая жизнь, оставшаяся наедине с собой» (Nabokov, 1929). Камера Цинцинната, шахматная доска Лужина оказываются лишь одной из комнат лабиринта, созданного сверхавтором-Набоковым. Достаточно трудно дать ответ на вопрос: кто такой Набоков? Буржуазный реалист, романист, дворянин в буржуазном реализме, не нашедший общего языка со сменовеховской эмиграцией по причине ее либерально-демократического прошлого? Совершенный Тургенев и поэтому не Тургенев. За полвека до Деррида, иначе, он ищет следы авторов в тексте. Для чего? Идентифицировать сигнатуры, найти индексы, отметки, извлечь и перепрятать их в своих текстах? Колеса и барабаны вращают священные тексты литературы. Тексты прокручива-

ются, колесуя или вращаясь вокруг осей. Во многих европейских языках этимология слова игра (spling (нидерл), die Schpiele (нем), jeu (фр) восходит к «пробелу», люфту в колесе, свободному ход деталей механизма и ходу свободы, смещающий привычный утвердившийся порядок вещей. Набоков шутил, что автор должен учитывать труды всех своих соперников, включая Бога. Ходы в романах Набокова организуются как множественные размены в системах двойников и двойных состояний, неявных цитат и отсылок. Попытка достичь герметизации сущности реализуется путем многочисленных обменов, неудача в ее исполнении приводит к «Отчаянию» (название романа Набокова). В литературных двойниках и жанровых гештальтах авторская инстанция экранирует себя, превращаясь в наше волнение, вопрос, оставаясь недостижимой тайной.

## REFERENCES

- Belyi, A. (1981). *Petersburg*. Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Caillois, R. (2007). *Man, Play and Games*. Rus. Ed. Moscow: OGI Publ. (In Russian).
- Chernyshevskii, N. (1939). *Complete Works* (Vol. 11). Moscow: Goslitizdat Publ. (In Russian).
- Karavaev, V. (2001). An essay on metaphysics. Experiments CryptAgraphs. In A. Demichev, & M. Uvarov (Eds.), *Figury Tanatosa. Kladbishche* (Vol. 6) (65-68). St. Petersburg: Institut Cheloveka RAN Publ. (In Russian).
- Nabokov, V. (1924). *The Cubes*. Retrieved from <http://nabokov-lit.ru/nabokov/stihi/337.html> (In Russian).
- Nabokov, V. (1929). *The Luzhin Defense*. Retrieved from [http://lib.ru/NABOKOW/luzhin.txt\\_with-big-pictures.html](http://lib.ru/NABOKOW/luzhin.txt_with-big-pictures.html) (In Russian).
- Nabokov, V. (1962). *Pale Fire*. Retrieved from <http://lib.ru/NABOKOW/palefire.txt> (In Russian).
- Nabokov, V. (1990). The Gift. In V. Nabokov, *Sobranie sochinenii* (Vol. 3) (5-332). Moscow: Pravda Publ. (In Russian).
- Ogarkov, A. (n.d.). *Nabokov's Videology*. (In Russian).
- Voloshin, M. (1988a). Revelations of children's games. In M. Voloshin, *Liki tvorchestva* (493-503). Leningrad: Nauka Publ. (In Russian).
- Voloshin, M. (1988b). Theater as a dream. In M. Voloshin, *Liki tvorchestva* (349-356). Leningrad: Nauka Publ. (In Russian).
- Žižek, S. (2008). *The Parallax View*. Rus. Ed. Moscow: Evropa Publ. (In Russian).