

DOI 10.15393/j9.art.2019.5821

УДК 821.161.1.09“19”

Наталья Георгиевна Владимирова*(Калининград, Российская Федерация)*

natvl_942@mail.ru

Екатерина Сергеевна Куприянова*(Великий Новгород, Российская Федерация)*

ek-kupr@mail.ru

Иоанна Мяновская*(Быдгощ, Польша)*

miano@wp.pl

Аллюзии и игра в романе Владимира Набокова «Король, дама, валет»

Аннотация. В данной статье исследуются разнообразие и вариативность игрового модуса в романе В. Набокова «Король, дама, валет», а также аллюзии на произведения Х.-К. Андерсена и Г. Флобера (роман «Госпожа Бовари»), которые выполняют определяющую роль в поэтике романа. Являясь формами вторичной художественной условности, они стали причиной отказа автора от логоцентрического принципа. Из корпуса так называемых «русских» романов Набокова «Король, дама, валет» наименее изучен с точки зрения флюберовских аллюзий и вариативности игры. В результате исследования выявлена типология игры, выделены ее онтологические и агональные разновидности, определена роль игры в смыслообразовании произведения, его сюжетостроении, создании условно-реального мира и мира человеческих подобиий (процесс «обмртвления» главных персонажей, роняющий их с куклами, манекенами, восковыми фигурами).

Ключевые слова: Набоков, Флобер, Андерсен, поэтика игры, аллюзии, образ, зеркало, куклы, манекены, восковые фигуры

Специфику современной литературы определяют общие типологические черты, стирающие межнациональные границы, однако не уничтожающие ее национального своеобразия. К числу ее доминирующих особенностей исследователи относят проявившуюся тенденцию современных писателей к отказу от логоцентрической, социально детерминированной модели художественного мира и обращение к широкому использованию форм вторичной художественной

условности, в числе которых интертекстуальность и игровой модус занимают доминирующее положение.

Традиционное стремление соотнести литературу и жизнь уступает место утверждению их нетождественности.

В 1950-х гг. эту тенденцию обозначил В. Набоков, акцентировав феноменологический аспект: «...не будем искать в романах так называемую “жизнь”. <...> Литературный шедевр — это самостоятельный мир и поэтому вряд ли совпадет с миром читателя» [Набоков: 481]. Писатель считал нецелесообразным искать в книге реальную жизнь и живых людей.

Р. Барт заостряет внимание на присущей тексту множественности, которая возникает на основе игры и интертекстуальных связей. Это создает «резкое повышение меры условности, что обнажает знаковую природу текста как такового» [Лотман: 76]. Современные тексты насыщены разнообразными кодами, среди которых французский теоретик выделил энигматический, обозначив, таким образом, присутствие в тексте загадки, и/или герменевтический, помогающий созданию культурно-исторического контекста произведения, раскрывающего его потенциал. Р. Барт называл их «трамплинами интертекстуальности» [Барт: 455–456]. Современный текст строится на игре между реальным и ирреальным пространствами, что приводит к расширению его ассоциативных полей, сверхтекстовой организации смысловых значений.

Интертекстуальность и игра как ведущие формы вторичной художественной условности в романе В. Набокова «Король, дама, валет» (1928) не получили достаточного освещения в научной литературе. Они акцентированы многозначным названием произведения, содержащим одновременно интертекстуальный и игровой коды, которые организуют структуру и смысловое пространство текста. В палимпсестно-аллюзивном названии «Король, дама, валет» (сильной позиции текста) заключен культурологический игровой код, отсылающий к карточной игре, к символике и генезису исторически возникших карточных фигур, а также к сказке Х.-К. Андерсена «Короли, дамы и валеты».

Игральные карты в 1392 г. изобрел шут французского короля Карла VI Безумного Эакмен Грингоннер [Харгрейв: 57–63, 114].

И первоначально у карточных фигур были реально-исторические прототипы: короли четырех мастей — Карл Великий, царь Давид, Юлий Цезарь и Александр Македонский. Валеты появились позднее, их фигуры восходили к историческим и мифологическим персоналиям, в числе которых: французский рыцарь Этьен де Виньоль по прозвищу Ла Гир, преданный соратник Жанны д'Арк, прославленный герой французского героического эпоса Ожье Датчанин, Роланд из «Песни о Роланде», храбрый воин Трои Гектор, а также Ланселот Озерный из знаменитых легенд о короле Артуре. Дама в карточной колоде появилась лишь в XVI веке, но тоже имела библейско-мифологические, литературные и отдаленно исторические прототипы: Юдифь, героиня библейской легенды, Рахиль, жена Иакова, Афина Паллада — богиня мудрости и войны, Дидона из «Энеиды» Вергилия, позднее идентифицированная с коварной соблазнительницей Аргиной (анagramма латинского слова *regina* — королева), которая под кистью художников-живописцев, рисовавших карты для монархов, приобретала черты сходства с королевской фавориткой [Харгрейв: 57–114].

Могуществу короля противопоставлена слабая фигура валета, не способная конкурировать с королем в игре. Валет прислуживает даме, для которой он раб и послушник (собственно, *фр.* *Valet* и означает личный слуга, оруженосец, вассал). Дама (*лат.* *Domina* — госпожа), как правило, замужняя женщина высшего круга. Она одновременно и объект почитания в систематике рыцарской этики, и образ, воспетый в провансальской лирике. Служению ей посвящает себя доблестный рыцарь, отправляясь в дальние походы и совершая героические подвиги в ее честь. Умирая, рыцарь должен был шептать имя своей Дамы. Характерно, что Дама была, как правило, замужней женщиной, а любовь к ней мыслилась как платоническое чувство.

В основе структуры романа Набокова — треугольник, определяющий «геометрию текста». Триада «король-дама-валет» образует главный треугольник, формируя фабулу и сюжет, главную коллизию, систему основных образов — вовлеченных в онтологическую игру персонажей: Драйер — король, Марта —

дама, Франц — валет. Каждый из них, по утверждению Набокова, — «незримая геометрическая фигура», а все вместе — «движущиеся точки», связанные «незримыми, беспощадными линиями той фигуры»¹. Помимо главного треугольника, как справедливо заметил Г. Хасин, «роман порождает множество треугольников, в которых двое знают нечто, неизвестное третьему. Секрет становится главным принципом драматичности, а также основным психологическим механизмом, соединяющим пары», входящие в треугольник [Хасин: 22]. Такие «служебные треугольники» образуют, например, Франц, Марта и старичок — иллюзионист-фокусник Менетекельфарес. Они же в экзистенциалистской персонажной проекции выполняют роли охотника, жертвы и соглядатая. Треугольник образуют и служебные отношения Драйера-Франца-Пифке, Драйера-шофера-изобретателя манекенов. Треугольник фигурирует и в описании внешности Марты («белый равнобедренный треугольник ее лба» — (155)).

Сохраняя семиотический код карточной триады, автор, однако, пересоздает символику и «сюжет» традиционно сложившихся внутри карточной систематики отношений. Он следует заданной сказкой Андерсена отрицательной коннотации интертекстуального кода, содержащегося в названии. Однако, в отличие от Андерсена, Набоков употребляет единственное число, избегая указания на масти карточных фигур. Название не оправдывает горизонта читательских ожиданий — отсутствует рыцарский идеал вассального служения даме сердца, контрастируя с драматичной развязкой романной коллизии и тем самым усиливая художественный эффект ее неожиданности.

Ключевым в рассказанной Андерсеном сказочной истории представляется вопрос мальчика, который адресован карточным фигурам, обозначенным в названии. Эти фигуры традиционно считались ключевыми в игральных картах. Важна их генетическая связь с исторически реальными людьми и литературными образами высокой классики. Герои Андерсена, как и персонажи Набокова, лишены возвышенного ореола, получая благодаря аллюзии отрицательную коннотацию.

Карточные фигуры датского сказочника оживают. Мальчик Вильям вступает с ними в беседу:

«— Значит, вы и вправду раньше были людьми? — спросил малыш.

— Людьми мы были, — ответил червонный валет, — но не очень добрыми»².

Таковыми, заметим, оказываются в конечном итоге и набоковские Марта и Франц. Валету, согласно сложившейся систематике карточных фигур, отведена в сказке служебная, подчиненная роль: «...я служил моим господам много лет, из их воли я не выхожу» (*Андерсен*, 406). Аналогичной оказывается и роль Франца — «безжизненного манекена» при Марте. В сказке рассказывается о печальной истории испытаний пикового короля и королевы. «Недаром они носят траур, а в гербе у них, да и у меня тоже, — могильный заступ!» — резюмирует валет, получивший прозвище Черный Пер (*Андерсен*, 406).

Название произведения связывает игровой и аллюзивный коды, определяя типологию его образной системы, сюжетно-фабульную основу романа.

В романе Набокова изменяется и характер игры. Жизнь-игра становится смертельной, внося коррективы в сложившийся тип игры в литературе XX в., привнося в нее эстетику жестокости, связанную с ницшеанским представлением о свободе как вседозволенности и с переосмысленной неоплатонической моделью игры в Бога.

«Мы в своем праве» (230), — убежденно заявляет Марта, разрабатывая план устранения Драйера. Использование игры и игрового фактора создает двойной масштаб восприятия и художественной оценки. Игра носит символический и амбивалентный характер. Ее приметы — тайна, жестокость, жажда власти и удовольствий. Она превращается в испытание человеческой личности, ее нравственной ценности и достоинства. Онтология игры усиливается контрастом маски и лица (Драйер предстает в образе «человека в маске, в лохмотьях, с трубковидным фонарем в протянутой руке» (225)), взаимосвязью и взаимообратимостью мира живых людей и мертвого

мира человеческих подоби́й — манекенов, кукол, механических тел. Смысловая наполненность романа определяется жестокостью злонамеренной карнавальной игры, нацеленной на безответственное, тираническое манипулирование личностью, приводящее к насилию над ней. Это подчеркнуто в сцене карнавализованного приема в доме Драйера и Марты, который создает ощущение вакханалии и вызывает тошноту у Франца, стягивающего с Драйера «отвратительную хрустящую маску» (225). Согласно концепции М. М. Бахтина, «карнавальная пародия очень далека от чисто отрицательной и формальной пародии нового времени: отрицая, карнавальная пародия одновременно возрождает и обновляет» [Бахтин: 14]. Исследователь подчеркивал амбивалентность карнавального смеха: «...он веселый и ликующий, и — одновременно — насмешливый, высмеивающий, он и отрицает, и утверждает, и хоронит, и возрождает» [Бахтин: 14]. В романах писателей XX в. (В. Набокова, Г. Грина, Д. Фаулза, У. Голдинга и др.) интерпретация карнавала иная: «Врывающаяся в него серьезность злого умысла, эстетика жестокости, воплощенная в сценическом действии, изменяют его природу» [Владимирова: 58]. Вследствие этого разрушается равновесие карнавального «в-игрывания», как и сама гармония карнавального мира, что определяет особенные черты постбахтинского карнавала [Владимирова: 58]. Еще Й. Хёйзинга, историк и культуролог, отмечал в качестве важной, характерной тенденции, изменившей характер игры XX в., ее «сдвиг к большей серьезности», затронувший онтологические основы игры, — «неоплатонические игры, в особенности, основанные на умственном расчете, такие, как шахматы или карты» [Хёйзинга: 188]. Ослепительная предсмертная улыбка, застывшая на губах Марты, обманчива. Она вызвана возникающими в бредовом сознании героини картинами достигнутой цели, в затеянной ею смертельной игре. В такую жестокую игру она вовлекла Франца, определив ему роль покорного исполнителя криминального замысла. Драйер, любуясь улыбкой, прекраснее которой он не видел на ее лице, не подозревает об ужасающих причинах ее появления.

У Набокова серьезность игры нередко сочетается с ироническим модусом. Каждая из фигур в любовном треугольнике в конце романа дезавуируется: Драйер оказывается ложным королем, равно как и Франц — лже-рыцарем, Марта не выдерживает ни роли Дамы из возвышенного круга, спутницы Короля, ни роли прекрасной Дамы сердца. Прием персонификации, которую И. Хёйзинга считал «чрезвычайно важной формой выражения человеческого духа и вместе с тем одновременно игровой функцией» [Хёйзинга: 188], усиливает изменившуюся семантику и настроение традиционного карнавала. Злонамеренность карнавала подчеркнута не только состоянием тошноты Франца, но и описанием неспражничной атмосферы Рождества: «Зловеще горела широкая елка» (226), казалось, что она «орет всеми своими лампочками» (227).

Сценарий убийства мужа Марты: отравление, покушение с огнестрельным оружием («орудием счастья») и, наконец, репетиция самого «естественного» сценария из возможных — несчастного случая (согласно плану Марты, Франц с помощью весла должен был «помочь» утонуть Драйеру, не умевшему плавать), театрализуется. Стоя «на театрально-синей лестнице», Марта и Франц проживают, проигрывают устранение Драйера.

Живой, здоровый, полный сил и энергии, жизнерадостный Драйер раздваивается в их сознании на реальный и схематический объекты — тем самым подчеркивается изменившийся в современной прозе характер игры, располагающейся на границах «отсутствия/и присутствия». Как писал Жак Деррида, «игра — всегда есть игра отсутствия и присутствия <...>; надо мыслить бытие как присутствие или отсутствие, исходя из самой возможности игры, а не наоборот» [Деррида: 367]. Еще не совершенный, но явственно зримый в сознании Марты поступок полностью захватывает ее внутренний мир. «Именно несвершенный поступок, ненаписанное письмо, несказанное слово, несделанное признание, — справедливо заметил М. Эпштейн, развивая теорию игры и знака Ж. Дерриды, — преимущественно актуализируются в эмоционально-интеллектуальной сфере, превращаясь, порой, даже в навязчивые состояния и идеи» [Эпштейн, 2001: 149].

Драйер представляется Марте призраком, мысленно она его зовет «мой покойник» (234). Характерно, что в планах убийства он предстает «схематическим объектом», «плоским и неподвижным» (248):

«Неподвижной всегда оставалась жертва, словно она уже заранее одеревенела, ждала. Вокруг этой мертвой точки мысль Франца ходила с акробатической легкостью» (248).

Акробатическая легкость мыслей создает гротескный контраст с серьезностью игры.

Онтологические черты присущи и «своей игре», которую ведет Драйер. Ее главный признак — творческое начало, разнобразии красок воображения. Деловая игра Драйера, затеянная с педагогической целью — обучить Франца искусству продавать, — и с придуманными им необычными, парадоксальными заданиями, поднимала его «в упоительную область воображения» (175). Ведя «ночной урок», он словно призывал обучаемого приказчика быть «и художником, и прозорливцем» (175). Такая игра приобретает ироническую окраску: за ужином Драйер экзаменует Франца «по прилавочной науке», задавая ему нелепые вопросы. Игре Драйера также присуща театрализация, о чем свидетельствуют его подсказки Францу «суфлерским шепотом» (176).

Границы игры подвижны. В романе демонстрируется не только вариативность театрального поведения в повседневной жизни, но и привнесение воображения в серьезные ее сферы. Не случайно А. Эйнштейн в одном из интервью констатировал: «Воображение важнее знания. Знание ограничено. Воображение объемлет весь мир» (цит. по: [Эпштейн, 2004: 600]). «Живость коммерческого воображения», «дерзкая предприимчивость» становятся доминирующими чертами Драйера-предпринимателя, позволившими ему разбогатеть, но они могут способствовать и возможному кризису в деловой сфере.

Наряду с театрализацией онтологической игры героев (репетиция походки щеголя Францем, репетиция недалекого счастья Мартой, театрализованное восприятие курорта: «... море — сцена, а ряды домов — ряды в театре, кресла, стулья, а там уж и стоячие места» (279)), в романе присутствует и собственно театральная игра. Однако в тексте

фигурирует не высокий театр, а его трансформированные, карнавальные формы: цирк с выступлениями клоуна и появлением «шимпанзе в унижительном человеческом платье» (205–206), музыкальная феерия в мюзик-холле. Произведение Набокова насыщено и широким разнообразием агональных игр: спортивные (игра Драйера с Францем в теннис); картежные в «кабачишке», куда заглянули Франц и Марта; шахматы; фокусы Менетекельфареса, приобретающие глобальную проекцию в скрытой, переименованной шекспировской аллюзии: «...весь мир — собственный его фокус» (277), а также пари, заключенное Драйером.

Агональные игры характерологичны. Так, например, неспособность Франца к спортивным играм корреспондируется с его слабостью. Игра в карты в «кабачишке» — символ убогой жизни, которая ждала Марту с Францем, не получи они криминальным путем богатств Драйера.

Важную функцию в поэтике произведения играет магистральная интертекстуальная линия, связывающая роман Набокова с «Госпожой Бовари» Г. Флобера.

Анализу поэтики этого романа Флобера Набоков посвятил одну из своих лекций. Сюжетное сходство определяется общей темой адюльтера и любовного треугольника. В описании Марты обнаруживаются очевидные приметы внешности Эммы Бовари. В романе Флобера отсутствует подробное портретное описание героини, он дается штрихами, отдельными деталями, что придает внешности Эммы особую выразительность, делает ее запоминающейся: у госпожи Бовари тонкий пробор и темные, эбеновые волосы. Эти же детали портрета подчеркнуты Набоковым во внешности Марты. Как и Эмма Бовари, Марта наделена привлекательной внешностью (у нее «мадоннообразный профиль») и телесной прелестью. У Марты, как и у Эммы, по словам Набокова, «пошлое и мещанское прикрито прелестью, обаянием, красотой, юркой сообразительностью, страстью к идеализации, проблесками нежности и чуткости — и еще тем, что ее короткая птичья жизнь кончается настоящей трагедией» [Набоков: 198–199].

Впервые встретив Марту, юный провинциал Франц видит в ней «чудесную большеглазую» спутницу пожилого господина

с желтыми усами. Он воспринимает ее как Даму, Мадонну. Однако в образе очаровательной героини Набоков подчеркивает присущую ей буржуазность, что также характеризует образы Марты и Эммы Бовари. Набоков объясняет слово “bourgeois” нетрадиционно, связывая его семантику не с социальными, политэкономическими аспектами, а с индивидуальной сосредоточенностью на материальной стороне жизни и с верой в расхожие ценности. Буржуазность Эммы (такова же и Марта) объясняется «содержанием головы, а не кошелька» [Набоков: 185].

Образ Марты, на первый взгляд, содержащий характерные черты аллюзивного образа Дамы, трансформируется. Первоначально Франц видит Марту «сквозь увлекательный туман», сквозь «несознательную игру мысли» (139). Затем в восприятии Франца образ Дамы палимпсестно накладывается на воображаемую картинку с лицом «одной из тех лихих столичных красавиц, которые встречаются главным образом на ликерных и папиросных рекламах» (139). В месмерическом состоянии между сном и явью Франц «оголил плечи даме <...> и только тогда образ ожил: гологрудая дама подняла к пунцовым губам рюмку, покачивая ажурной ногой, с которой спадала красная туфелька без задника» (139). В описании сквозит очевидная ирония по поводу образа Дамы, утратившего возвышенно-романтический пафос, присущий ему в провансальской рыцарской поэзии. Выразительные детали — пунцовые губы и красная туфелька — будут фигурировать в описании интимных встреч Марты и Франца на протяжении всего романа, закрепляя в восприятии читателя анонсированный рекламный стереотип.

Поэтика игры поддерживается рядом художественных приемов, в числе которых персонификация, семиотический код (зеркало, дающее овнешненное беспристрастное отражение), зооморфизация персонажей. Набоков акцентирует в своих героях их страсть к манипулированию и жестокость. В этой связи главные образы романа приобретают зооморфные черты. О Франце говорится, что он «лошадиным движением губ» прикасается к пряди Марты. В конце произведения в лаконичной характеристике возможного сценария его будущей

жизни в столице использован сказочный код: ему представляется кошмар «долгого житья-бытья с нарумяненной пучеглазой старухой» в состоянии «неотвязного ежечасного страха» (302). Марта же сравнивается с большой белой жабой. Семантика образа жабы, которая, «согласно европейским суевериям, — спутница ведьм, напоминающая о смерти и мучениях грешников», создает символический план романа. Средневековые европейцы связывали жабу «с тьмой и злом, жадностью и похотью». Символичен и белый цвет, который, подчеркивая уникальность этой особи, привносит в данный образ «некоторые негативные значения — страх, трусость, капитуляцию, холодность, пустоту и бледность смерти» [Тресиддер: 95].

Набоков избегает развернутого психологического описания своих героев, поскольку, в отличие от персонажей классического реалистического романа, они не способны к внутреннему развитию. Они живут в механистической часовой вселенной, задаваемой в самом начале романа символическим описанием «огромной, черной стрелы часов», от «тугого толчка» которой «тронется весь мир» (131). В этой вселенной практически все персонажи романа затронуты процессом «обмертвления», трансформируясь в конце произведения в своих механических двойников: кукол, манекенов, марионеток, восковых фигур криминального музея. В этом же ряду оказывается и загадочная жена старичка-хозяина Франца, фокусника Менетекельфареса: «...его же, Фаресова, жена, тихая старушка в наколке (а для посвященных — мужчина, пожилой его сожитель, учитель математики, умерший семь лет тому)» (277), а также движущиеся манекены-роботы американского изобретателя — однообразные, лишённые души, «долголягая кукла — негр во фраке» (156), сопровождающая Марту.

Для романа характерна взаимообратимость персонажей и их кукольных двойников (к примеру, Франц и манекен в витрине). Процесс «обмертвления» главных действующих лиц сопровождается нарастанием механистичности в их облике и человеческих отношениях, что определяет «одну из магистральных линий художественного сознания XX века»,

поднимающего «проблему кукольности человеческих отношений, основанных на взаимозависимости “марионетка / кукловод”» [Куприянова: 164]. Такой марионеткой в руках Марты, как отмечено выше, становится Франц.

Персонажи романа Набокова постоянно перемещаются из художественно условного живого, действительного мира в механический мир человеческих подобиий. Пространственная организация произведения приобретает черты своеобразного онейрического пространства, для которого характерен принцип «неслиянности / нераздельности» (М. М. Бахтин) условно-реального и сконструированного художественным воображением писателя пространства. Этому способствует особая роль кукольности персонажей, зеркала, зооморфизма и антропоморфизма, создающих своеобразный промежуточный мир человеческих подобиий.

Роман Набокова пронизан иронией, перерастающей в финальной сцене в гротеск. Если роман Флобера завершает смерть героини под фривольную песенку Слепца, то у Набокова кончина Марты озарена ее прекраснейшей улыбкой. Финальная сцена вносит в набокровский роман не просто иронию, но глубинный, скрытый от поверхностного взора гротеск, пронизывающий весь роман и в особенности описание последних часов жизни лже-героини. Ее улыбка скрывает криминальную подоснову и одновременно создает эстетизацию «смертной игры». Драйер искренне скорбит о Марте, тогда как вернувшегося в гостиницу Франца душит смех.

Таким образом, характер игры в XX веке демонстрирует принципиальные изменения: она утрачивает признаки карнавального равновесия, открывая путь разработке эстетики жестокости. «Эстетизируясь, игра принимает на себя и изобразительные функции: характерологическую, сюжетообразующую, структурирующую. Она организует движение текстовых массивов и пластов внутри произведения» [Исаев, Владимирова: 46]. Игра в романе многообразна и вариативна. Она антологична (жизнь как игра возможностей). Сочетаясь с агональными разновидностями, она выступает в характерологической функции. Взаимодействуя с аллюзиями на роман Флобера и сказку Андерсена, игра включается в систему художественно-изобразительных

средств вторичной художественной условности, дополняемой разнообразием кодов и приемов, таких как зооморфизм персонажей, их кукольность.

«Игра в устранение Драйера» определяет фабульно-сюжетную основу произведения, развитие его сюжета, создавая взаимообратимость условно-художественного мира реальных персонажей и механического мира человеческих подобиий.

Примечания

- ¹ Набоков В. Король, дама, валет // Набоков В. Собр. соч.: в 5 т. / сост. Н. Артеменко-Толстой. СПб.: Симпозиум, 1999. Т. 2. С. 224. Далее ссылки на это издание приводятся в тексте статьи с указанием страницы в круглых скобках.
- ² Андерсен Ханс Кристиан. Короли, дамы и валеты // Андерсен Х.-К. Сказки. Истории. М.: Худож. лит., 1973. С. 405. Далее ссылки на это издание приводятся в тексте статьи с использованием слова *Андерсен* и указанием страницы в круглых скобках.

Список литературы

1. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. — М.: Прогресс, 1989 — 616 с.
2. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. — М.: Худож. лит., 1965. — 527 с.
3. Владимирова Н. От типа к стереотипу (проза Владимира Набокова) // *Studia Rossica Posnaniensia*. — Poznan, 2002. — *Zeszyt XXX*. — S. 24–31.
4. Деррида Ж. Письмо и различие / пер. с фр. А. Гараджи, В. Лапицкого и С. Фокина. — СПб.: Академический проект, 2000. — 432 с.
5. Исаев С. Г., Владимирова Н. Г. Актуальная поэтика: смена художественной парадигмы. — Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2017. — 482 с.
6. Куприянова Е. С. Литературные сказки Оскара Уайльда и сказочно-мифологическая поэтика романа «Портрет Дориана Грея». — Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2007. — 300 с.
7. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. — М.: Языки русской культуры, 1996. — 464 с.
8. Набоков В. Лекции по зарубежной литературе. — М.: Независимая газета, 1998. — 512 с.
9. Тресиддер Д. Словарь символов. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. — 448 с.
10. Хасин Г. Театр личной тайны. Русские романы В. Набокова. — М.; СПб.: Летний сад, 2001. — 188 с.
11. Харгрейв К. История игральных карт / пер. с англ. Белоусова С. А. — М.: Центрполиграф, 2016. — 447 с. [Электронный ресурс]. — URL: <https://>

sundukistorii.blogspot.com/2016/03/blog-post_19.html (20.12.2018).

12. Хэйзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. — М.: Прогресс-Традиция, 1997. — 416 с.
13. Эпштейн М. Н. Философия возможного. — СПб.: Алетейя, 2001. — 334 с.
14. Эпштейн М. Н. Знак пробела: О будущем гуманитарных наук. — М.: Новое литературное обозрение, 2004. — 864 с.

Информация об авторах: *Наталья Георгиевна Владимирова* — доктор филологических наук, профессор, профессор Института гуманитарных наук Балтийского федерального университета имени Иммануила Канта. *Екатерина Сергеевна Курпьянова* — доктор филологических наук, профессор, профессор Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого. *Иоанна Мьяновская* — доктор филологических наук, профессор Университета имени Казимира Великого.

Дата поступления в редакцию: 10.01.2019

Дата публикации: 29.03.2019

Natalija G. Vladimirova

(Kaliningrad, Russian Federation)

natvl_942@mail.ru

Ekaterina S. Kupriyanova

(Novgorod the Great, Russian Federation)

ek-kupr@mail.ru

Joanna Mianowska

(Bydgoszcz, Poland)

miano@wp.pl

Allusions and Play in the Novel by Vladimir Nabokov “The King, Queen, Jack”

Abstract. This article examines the diversity and variability of the game, as well as the allusions of Anderson and Flaubert (the novel “Mrs. Bovary”), which play a defining role in the poetics of the novel. It is established that being the forms of a secondary artistic conventionality, they led to the rejection by the author of a logocentric principle and correspondence of literature and life, as Nabokov repeatedly stated emphasizing their non-equivalence. The novel “the King, the Lady, the Jack”, the least studied from this point of view of the so-called “Russian” novels is chosen for research. As a result of the study the game is profiled and systematized, its ontological and agonistic varieties are identified, a poetological role of the game in meaning-making and plot creation is assessed as well as transitions from the real artistic world to the interim world of human semblance (the process of “necrosis” of the main characters, turns them into

puppets, mannequins, wax figures in a shop window and Museum of criminology). The interaction of the game with intertextuality is established, which contributes to the creation of a new principle of spatial organization of the work — the creation of a special oneric space.

Keywords: Nabokov, Flaubert, Anderson, poetics of game, allusions, image, mirror, puppets, mannequins, wax figures

References

1. Bart R. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected Works. Semiotics. Poetics]. Moscow, Progress Publ., 1989. 616 p. (In Russ.)
2. Bakhtin M. M. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Renessansa* [Francois Rabelais' Oeuvre and Popular Culture of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow, Khudozhestvennaya literatura Publ., 1965. 527 p. (In Russ.)
3. Vladimirova N. From Type to Stereotype (Prose of Vladimir Nabokov). In: *Studia Rossica Posnaniensia*. Poznan, 2002, issue 30, pp. 24–31. (In Russ.)
4. Derrida J. *Pis'mo i razlichie* [Writing and Difference]. St. Petersburg, Akademicheskii proekt Publ., 2000. 432 p. (In Russ.)
5. Isaev S. G., Vladimirova N. G. *Aktual'naya poetika: smena khudozhestvennoy paradigmy* [Current Poetics: a Change of an Artistic Paradigm]. Novgorod the Great, The Yaroslav-the-Wise Novgorod State University Publ., 2017. 482 p. (In Russ.)
6. Kupriyanova E. S. *Literaturnye skazki Oskara Uayl'da i skazochno-mifologicheskaya poetika romana «Portret Doriana Greya»* [Literary Tales of Oscar Wilde and Fairy-Mythological Poetics of the Novel "The Picture of Dorian Gray"]. Novgorod the Great, The Yaroslav-the-Wise Novgorod State University Publ., 2007. 300 p. (In Russ.)
7. Lotman Yu. M. *Vnutri myslyashchikh mirov* [Inside of Thinking Worlds]. Moscow, Yazyki russkoy kul'tury Publ., 1996. 464 p. (In Russ.)
8. Nabokov V. *Leksii po zarubezhnoy literature* [Lectures on Foreign Literature]. Moscow, Nezavisimaya gazeta Publ., 1998. 512 p. (In Russ.)
9. Tresidder D. *Slovar' simvolov* [A Dictionary of Symbols]. Moscow, FAIR-PRESS Publ., 1999. 448 p. (In Russ.)
10. Khasin G. *Teatr lichnoy tayny. Russkie romany V. Nabokova* [The Theatre of Personal Secrets. Russian Novels of Vladimir Nabokov]. Moscow, St. Petersburg, Letniy sad Publ., 2001. 188 p. (In Russ.)
11. Hargrave K. *Istoriya igral'nykh kart* [The History of Playing Cards]. Moscow, Tsentrpoligraf Publ., 2016. 447 p. Available at: https://sundukistorii.blogspot.com/2016/03/blog-post_19.html (accessed on December 20, 2018).
12. Huizinga J. *Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens. Articles on the History of Culture]. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 1997. 416 p. (In Russ.)
13. Epstein M. N. *Filosofiya vozmozhnogo* [The Philosophy of Possibility]. St. Petersburg, Aleteyya Publ., 2001. 334 p. (In Russ.)
14. Epstein M. N. *Znak probela: O budushchem gumanitarnykh nauk* [A Space

Character: on the Future of the Humanities]. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 2004. 864 p. (In Russ.)

Information about the author: *Vladimirova Natalija G.* — Doctor of Philology, Professor, Professor at the Institute of Humanities Research, Immanuel Kant Baltic Federal University. *Kupriyanova Ekaterina S.* — Doctor of Philology, Professor, Professor at The Yaroslav-the-Wise Novgorod state University. *Joanna Mianowska* — Doctor of Philology, Professor at the Institute of Applied Linguistics and Neophilology Kazimierz Wielki University.

Received: January 10, 2019

Date of publication: March 29, 2019