Толстова Юлия Валерьевна

Учитель Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Астраханской области «Инженерная школа», магистрант

[yvtolstova@gmail.com](mailto:yvtolstova@gmail.com)

ТРАНСФОРМАЦИЯ КЛАССИЧЕСКОЙ ЛЮБОВНОЙ КОЛЛИЗИИ

В РОМАНЕ В. НАБОКОВА «КОРОЛЬ, ДАМА, ВАЛЕТ»

*Аннотация*. В статье раскрываются смысловой потенциал карточной аллюзии, вынесенной в заглавие романа В. Набокова «Король, дама, валет». Принцип триады лежит в основе сюжета, композиции и системы образов произведения. Игровой код, определяющий идейно-эстетическое содержание текста, подвергает деконструкции тривиальную любовную коллизию. Ироническое переосмысление писателем классического любовного треугольника, а также изображение главных героев как карт и манекенов иллюстрируют авторскую концепцию искусства, основанную на немиметическом и игровом принципах.

*Ключевые слова*: аллюзия, сюжет, коллизия, игра, В. Набоков, ирония.

Роман «Король, дама, валет» – второй роман В. Набокова, написанный в Берлине. Идея создания произведения возникла в июле 1927 года во время отдыха на Поморской бухте, но только в январе 1928 года Сирин начал писать книгу. Он был дописан в июне 1928 г. и передан в издательство «Слово». Вышел роман 23 сентября 1928 года в газете «Руль».

Название романа «Король, дама, валет» заключает в себе культурологический код, отсылающий читателя к символике карточной игры. Аллюзивная семантика заглавия обуславливает построение системы образов персонажей, их типологию. Представители немецкой буржуазии показаны как неодушевленные существа, только внешне напоминающие людей: коммерсант Драйер (король), его жена Марта (дама) и провинциальный родственник Драйера Франц (валет). Г. Струве и А. Аппель именуют их «персонажами карточного стола» [9, с. 183], в то время как другие критики указывают на их сходство со сквозными образами манекенов, кукол и марионеток.

В романе тринадцать глав – столько же карт в карточной колоде. В заглавии романа отсутствует туз, таким образом, перед нами игра, изначально нечестная: несуществующая карта может быть спрятана. В. Набоков, уподобляя главных героев картам, избрал себе маску Джокера-туза, одновременно означающее и его превосходство над героями, и выражение его ценностных ориентиров под маской Джокера-шута. Позиция автора, таким образом, определяется ироническим модусом художественности и игровыми стратегиями.

Последовательность карт, заявленная в названии, указывает как на принадлежность их к одной масти в колоде, так и (при пасьянсе) на чередовании красного и черного. Так что, три выбранные карты предоставляют, скорее, вариант гадания. Причем последовательность и значение карт указывают на угрозу и смерть.

Драйер – успешный предприниматель, веселый оптимист, настоящий хозяин жизни – отождествляется с фигурой короля как самой старшей картой в колоде. Он горяч в противоположность своей замороженной супруге. Драйер ведет праздный образ жизни и обладает всеми благами, которые можно пожелать. Его имидж серьезного и делового человека, удачливого карьериста и финансиста кажется неоспоримым, и это, вероятно, объясняет его черствость. Однако, в третьей части романа становится ясно, что на самом деле он далек от совершенства. Его богатство – результат случайного стечения обстоятельств, а его ироническая бессердечность отражает его бездеятельность.

В процессе развития сюжета становится понятным, что Драйер очарован собой. Он может забыть об обещании или о человеке, которому оно было дано. Его взгляд направлен внутрь себя, и кажущаяся любовь к жене – элемент самолюбования, наслаждения обладанием красотой, которая принадлежит ему. Он увлекается каким-либо делом, а потом внезапно теряет к нему интерес. Причиной его поступков оказывается тривиальная жажда развлечений. Драйер, ослепленный собой, не видит разворачивающегося романа Марты и Франца и совершенно не понимает свою жену.

Образ Марты ассоциируется Дамой. Она находится между Драйером (королем) и Францем (валетом) как в традиционной колоде карт. Классический любовный треугольник, организующий сюжет многих романов русской и зарубежной литературы, переосмысливается писателем. В иерархии игральных карт эмблематическим прототипом Марты является темная, пиковая дама, символизирующая злой рок. Марта хитрая и расчетливая, холодная и бездушная, выступает в этой роли. Для раскрытия амбивалентного женского образа автор прибегает к контрастным сравнениям, сопоставляя Марту то с Мадонной, то с жабой. Она совершает каждодневные ритуалы равнодушно, по инерции, как красивая заведенная кукла. Жена Драйера думает, что любит Франца, но лишиться привычной роскоши, своих шелковых чулок и розовой туалетной воды, не может. Марта просчитывает карьерный рост своего Валета, чтобы сбежать с ним, забывая о том, что он работает на ее мужа. Любовник должен заменить Драйера во всех сферах ее жизни, неизменными, по ее мысли, должны оставаться социальный статус и соответствующие ему атрибуты – приемы гостей, званые ужины, демонстрация нарядов.

Валету, согласно сложившейся систематике карточных фигур, отведена в романе служебная, подчиненная роль. Франц не имеет образования каких-либо навыков и интересов. Поначалу наивный провинциал, нелепый и несамостоятельный, он привык, что за него все решают женщины – сначала мать, потом Марта, откровенно толкающая его на убийство. Внутренние монологи героя свидетельствуют только об одном желании – быть состоятельным, поэтому путешествовать в вагоне третьего класса, снимать маленькую комнату в конце улицы, работать в магазине дяди, где дорогие галстуки, костюмы, белье так прекрасны и так недоступны, для него мучительно Болезненные переживания Франца усугубляются ужинами и обедами в доме Драйера, жизнью у него на содержании, постоянным подсчетом расходов. Связь с Мартой олицетворяет тайное владение недостижимым достатком. Любовь не превращают Франца в хозяина жизни, он не становится уверенными в себе, так как эти отношения не являются подлинной ценностью. Герой также пресмыкается, боится своего сумасшедшего домовладельца, покупателей, огласки запретного романа.

Франц-валет слепо исполняет волю любимой дамы. Описание первого поцелуя, томного волнения, всплеска страсти и потери контроля В. Набоков сопровождает натуралистическими подробностями (рваный носок и торчащий из него нечистый мизинец). После изображения физической близости персонажей, писатель детально воссоздает интерьер комнаты: разбросанные вещи, халаты и подштанники, выгоревший след на обоях. Автор намеренно снижает образы, тем самым разрушая атмосферу романтического свидания. Бытовая нищета соответствует бедности душевной жизни. Тайная связь героев превращается в рутину, все движется по кругу, повторяющиеся встречи делаются скучным ритуалом «он обычно находил у себя Марту и, опять-таки, делал все, что от него требовалось» [3, с. 213].

В английской версии романа особое внимание уделяется теме очков: Франц, лишенный свободы и подчиненный воле своей возлюбленной, имеет две пары. Привычка героя не снимать очки даже в интимные моменты подчеркивает его близорукость и ограниченность. Франц впервые видит Марту в поезде, она очаровывает его, а приехав в Берлин, он разбивает очки «без очков он все равно, что слепой, а нужно пуститься в опаснейший путь, через незнакомый город» [3, с. 80]. Эта деталь символизирует слепоту, полную беспомощность и дезориентацию в пространстве. Марта становится его поводырем и кукловодом, хладнокровно вложившим в его руки орудие убийства. В финале романа очки снова падают и ломаются. Трещина на стекле олицетворяет искаженное мировидение Франца, постоянно царапающая паутинка отождествляется с расколовшейся реальностью.

Художественным мир романа организован ироническим модусом: герой прибывает в Берлин в надежде найти свободу, но вместо этого попадает в новую зависимость. Автор использует гиперболу – даже воображение Франца «находится во власти» Марты [3, с. 80]. Персонажи В. Набокова лишены возвышенного ореола, получая благодаря карточной аллюзии отрицательную коннотацию.

Король, Дама и Валет – роли в более масштабной игре, чем та, что ведут персонажи. Распоряжается их судьбами другой, невидимый, участник – рок, фатум. Он объединяет все масти в одной партии, где огромное значение имеет раздача – случай. Поэтому ни один из героев не доводит желаемое до конца – им попросту не везет с картами. Пустые, бестелесные маски являются моделями, схемами, а не живыми людьми. Традиционное стремление соотнести литературу и жизнь в творчестве В. Набокова вытесняется немиметической концепции искусства. В 1950-х гг. В. Набоков обозначил свою точку зрения, акцентировав феноменологический аспект: «...не будем искать в романах так называемую “жизнь”. <…> Литературный шедевр – это самостоятельный мир и поэтому вряд ли совпадет с миром читателя» [3, с. 481].

Художественные функции персонажей воплощаются в их номинациях: этимологическое значение имени Марта – «госпожа»; фамилия ее богатого, но нелюбимого, «лишнего» мужа в переводе с немецкого – «третий». Имя «валета», созвучно с Францией, ассоциирующейся с любовью, страстью. Но имена не отражают сущности героев: Франц – пародия на образ пылкого брутального любовника (он оказывается нерешительным, ведомым); перед неожиданной развязкой (смерть «дамы» вместо ожидаемого убийства мужа) Марта называется повествователем по фамилии: третьей лишней и рабойслучая оказывается она – семантика ее имени иронично опровергается автором.

Структура романа В. Набокова, основанная на триаде, формирует сюжетную коллизию и систему персонажей, которые принимают участие в онтологической игре. По словам писателя, каждый образ является незримой геометрической фигурой, а вместе они представляют движущиеся точки, соединенные незримыми линиями. Кроме любовного треугольника, роман порождает множество других вариантов, где двое знают то, чего третьему не дано. Секрет становится ключевым принципом драматизма и психологическим механизмом, связывающим пары, входящие в треугольник. Так дополнительную триаду образуют, например, Франц, Марта и старичок – иллюзионист-фокусник Менетекельфарес. Они же в образной проекции выполняют роли охотника, жертвы и соглядатая. В треугольник вписаны и служебные отношения Драйера – Франца – Пифке, Драйера – шофера – изобретателя манекенов. Треугольник фигурирует и в описании внешности Марты: «белый равнобедренный треугольник ее лба» [3, с. 23].

Геометричность как метафора четкости художественного замысла, точного авторского расчета по ходу повествования обрастает новыми вариациями – «паркет», «шахматная доска»: «Чуть ли не в первый раз она почувствовала нечто, непредвиденное ею, не входящее законным квадратом в паркетный узор обычной жизни» [3, с. 51]. Так, в романе «Король, дама, валет» игра позволяет писателю показать мир, полностью преображенный творческой волей художника, подчиняющего своим правилам действия персонажей.

Таким образом, заглавие романа «Король, дама, валет» представляет собой совмещение аллюзивного и игрового кодов, которые являются ключом к интерпретации основных образов, сюжетной коллизии и авторской концепции произведения. Символизация и схематизация фигур главных персонажей за счет отождествления их с соответствующим игральными картами отражает немиметическую концепцию творчества В. Набокова, согласно которой в произведении искусства воссоздана не жизнеподобная действительность, а некая модель условного мира. Характеры главных героев одномерны, что соответствует плоскостному изображению на картах. Авторское представление о человеке как о кукле, карте или шахматной фигуре актуализирует игровое пространство романа, балансирующего на грани реального и ирреального, что приводит к расширению его ассоциативных полей и смысловых потенций.

*Список литературы*

1. Айхенвальд Ю. Рецензия: Король, дама, валет. Берлин: Слово, 1928 Текст. // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова: Критические отзывы, эссе, пародии / Сост. Н. Мельников. М.: НЛО, 2000.
2. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. Об искусстве. СПб: «Искусство – СПб», 1998. 220 с.
3. Набоков В.В. Король, дама, валет. Москва: АСТ: CORPUS, 2022. 288 с.
4. Набоков В.В. Лекции по зарубежной литературе. СПб.: Азбука-классика, 2010. 512 с.
5. Набоков В. Предисловие к английскому переводу романа «Король, дама, валет» («King, Queen, Knave») // В.В. Набоков: pro et contra. СПб.: РХГИ, 1997. С. 63–67.
6. Стрельникова Л.Ю. Игра как художественный метод в русскоязычных романах В.В. Набокова в контексте западноевропейской эстетики модернизма и постмодернизма: Монография. Армавир: РИО АЛСИ, 2017. 472 с.
7. Стрельникова Л.Ю. Роман В. Набокова «Король, дама, валет»: игра как способ творческого преодоления достоверной картины жизни // Соврменные научные исследования и инновации. 2015. № 11. 20 января. URL: <https://web.snauka.ru/issues/2015/11/59457.html>
8. Стрельникова Л.Ю. Русская проза В.В. Набокова. Проблемы поэтики и стиля: Учебно–методическое пособие для спецкурсов и спецсеминаров. Армавир: РИЦ АГПУ, 2003. 70 с.
9. Струве Г. Творчество Сирина // Классик без ретуши. Литературный мир о творчестве Владимира Набокова. Критические отзывы, эссе, пародии / под общ. ред. Н.Г. Мельникова. М.: Новое литературное обозрение, 2000. С. 181–186.