

ФЕНОМЕН "ИГРЫ" В РОМАНЕ "ОТЧАЯНИЕ" ВЛАДИМИРА НАБОКОВА

Зденек Пехал

Основным антитезисом романов В. Набокова является противопоставление понятий "родной дом" и "чужбина". Набоковские герои по каким-то причинам теряют "родной дом", который тесно связан с временем и пространством детства. Герои оказываются в пространственной и временной чужбине. Так как герои среди чужого пространства сохраняют чувство "родного дома" и "детского времени", окружающий мир для них является "чужим". Они постоянно чувствуют напряжение двух противоположных пространств и времен. Приведенное напряжение на самом деле является антитезисом двух миров, двух способов бытия.

Этот антитезис можно наблюдать с точки зрения противопоставления "знакомого" и "незнакомо́го",¹ т. е. в знакомом мире все ожидания могут оправдываться типичным, стандартным образом. И наоборот, в основе незнакомого мира лежит "чужое", странное, непонятное.

Одновременно антитезис "родного" и "чужого"² можно понимать как коренным образом отличающееся отношение окружающей действительности к человеку, как напряжение "родного" убежища,³ приюта родного запечья и обезлюдившего пространства. С одной стороны, исходным пунктом героев является "centrum securitatis", безопасное место, где человек находится среди близких людей. С другой стороны, они попадают в "чужое", относящееся к человеку не только враждебно, но и равнодушно и холодно. "Чужое" имеет облик лукавой насмешливости и неодолимой силы.

Но в связи с набоковским пониманием мира надо "родное" и "чужое" одновременно понимать как противопоставление "детского" и "взрослого" времени, как "игривого" поведения и "серьезной" деятельности.

Бытует представление, что серьезная деятельность как бы местами прерывается "островками" несерьезного житья - игрой. У взрослых людей игра считается чем-то временным, каким-то временным отступлением от серьезного образа жизни.⁴ С точки зрения "взрослого" мира,

"игра" считается неравноценной по отношению к "серьезной" деятельности. Ю. М. Лотман утверждает,⁵ что "играющий должен одновременно и помнить, что он участвует в условной (не подлинной) ситуации (ребенок помнит, что перед ним игрушечный тигр, и не боится), и не помнить этого (ребенок считает игрушечного тигра живым)". Т. е. Лотман подчеркивает слово "одновременно", одновременно считать живым и неживым. Конечно, с точки зрения "взрослого" мира Лотман прав, но с точки зрения ребенка, можно этот тезис, это "одновременно" поставить под сомнение. Мне кажется, что ребенок может полностью погрузиться в мир игры. Зрители кукольного театра не раз встречались с попыткой детей уничтожить куклу, представляющую злого черта. Мы могли не раз видеть у детей полное погружение в действие фильма, когда они полностью забывают о времени и мире вокруг. У большинства взрослых игра обычно понимается на фоне "серьезного", "подлинного". Т. е. взрослый человек находится на какой-то дистанции от "настоящего". Но в детстве есть моменты, когда ребенок настолько захвачен игрой, очарован миром "как бы", что не чувствует никакой дистанции от состояния "играющего" и никакого фона "настоящего". Таким образом, детская игра является составной частью детского мира, детского времени как явлений, которые коренным образом отличаются от мира "взрослых". Игра обладает богатой фантазией, множеством форм и спонтанно возникших правил, она не связана целесообразной утилитарностью поведения. В игре можно восхищаться ничем не связанным творчеством. "Не-настоящее" как синоним экзистенциального "несерьезного", "необязательного" и деяние в плане "как бы" являются характерными моментами игры. Образующим моментом игры является перифраза "серьезного" в плане мнимого.⁶ Так же как "детский" мир, "детский" образ жизни надо считать равноценным "взрослому" пониманию действительности, так и игру надо считать равноценным противовесом "серьезному" поведению.

Когда "детский" мир встречается с миром "взрослой" серьезности, это как бы встречаются два способа бытия, две концепции жизни. Антитезис "детского" и "взрослого" миров, "игры" и "серьезного" поведения можно выразить противопоставлением семантики префиксов "поли..." как первой составной части сложных слов, указывающей на множество, многочисленный, разнообразный состав чего-то и "моно..." - как один, единый, единственный. "Детство" и "игра" вырастают из поливариантной основы и образуют поливариантное жизненное состояние, "взрослый" и "серьезный" мир центростремительно вращаются около одного заранее предназначенного человеку варианта.

Главный герой романа "Отчаяние" В. Набокова с самого детства обладает даром фантазии и склонностью к непрерывному творчеству. Одной из его главных черт является легкая, вдохновенная лживость. *"Дня не проходило, чтобы я не налгал. Лгал я с упоением, самозабвенно, наслаждаясь той новой жизненной гармонией, которую создавал. ... Мне нравилось - и до сих пор нравится - ставить слова в глупое положение, сочетать их шутовской свадьбой каламбура, выворачивать наизнанку, заставить их врасплох."* 407¹

Не только в детстве, но и будучи взрослым Герман Карлович стремится создать действительность, которая была бы полностью подчинена его воле, субъекту, личному "я". У него появляется неограниченная фантазия, страсть к выдумкам, метаморфозам лица, к овладению окружающей действительностью, врожденная склонность к непрерывному творчеству. Игра его сознания доходит до такой крайности, что он сомневается в собственном существовании. Игра с самим собой не позволяет ему вернуться к самому себе - непосредственно воспринимать свою личность, а не только смотреть на себя со стороны, как на чужого человека, как на составную часть отчужденной реальности. Эта внутренняя раздвоенность проявляется во всех планах его поведения. С одной стороны, Герман Карлович играет с самим собой, с другой стороны, эта страсть играет с ним. Таким образом он находится под влиянием собственной страсти.

Другим объектом его игры являются другие персонажи. Он лжет о своем прошлом и наслаждается образом, который создал в мысли своей жены. Герман Карлович стремится внушить другому не свой собственный образ, а прежде всего представление о себе. Таким образом, Герман Карлович, будучи взрослым человеком, не потерял способность "детского" мира наслаждаться неограниченным воображением - играть. Герман Карлович как бы находится на грани двух миров, двух принципиально противоположных способов бытия - "детского" и "взрослого". С одной стороны, захваченный, околдованный, очарованный детским волшебством фантазии, он является пассивной "игрушкой" в руках своей врожденной способности - воображения, высшей власти, управляющей его характером. С другой стороны, Герман Карлович как составная часть "взрослого" мира - часть его прагматической утилитарности (он промышляет шоколадом), является активным "игроком". Он играет с окружающей действительностью, с людьми вокруг себя и с самим собой. Таким образом, Германа Карловича надо понимать и в роли "игрушки" (того, кем играют) и "игрока" (того, кто сознательно играет равноценную игру с каким-то противником). "Железный поря-

док" пошлой реальности, в рамках которой Герман Карлович живет, дается на фоне подлинно "своего" - т.е. детского мира - фантазии, творческого воображения - на фоне **игры**. Игры как волшебного обмана, игры как единственного "настоящего" поведения среди пустой банальности. С одной стороны, Герман Карлович как ребенок захвачен своей фантазией, он находится под влиянием детского мира, с другой стороны, Герман Карлович как "игрок", участвует в игре, которую понимает на фоне "серьезного". Т. е., до появления двойника он вращается в кругу наполовину сознательной и наполовину подсознательной игры, когда им играют как "игрушкой" и когда он выступает как "игрок" - пользуется игрой как средством странной коммуникации с миром. В этом смысле он является необязательным участником необязательной игры. Но неопределенное чувство постоянного ожидания чего-то влечет Германа Карловича к настоящему осуществлению потенциала своих способностей. За закрытой дверью его сна существует незаполненное место. Он чувствует какое-то неопределенное давление, какое-то неотразимое воздействие. Он знает, что рано или поздно он поддастся соблазну.⁸

В момент, когда Герман Карлович увидел своего двойника, стало ясно, что он нашел то, что уже долго бессознательно искал. Он еще раньше чувствовал неуловимое ощущение какой-то силы, влекущей его куда-то. В течение нескольких лет Германа Карловича преследовал неприятнейший сон - как будто он находился в длинном коридоре, в глубине которого была закрытая дверь. Когда он открыл дверь, он увидел, что за ней скрывалось нечто невыносимо страшное - совершенно пустая, заново выбеленная комната и больше ничего. Открывая дверь, он обычно просыпался. Но все-таки, он не мог избавиться от чувства постоянного ожидания. *"... но однажды, в незабвенный день, комната оказалась не пуста, - там встал и пошел мне на встречу мой двойник. Тогда оправдалось все: и стремление мое к этой двери, и странные игры, и бесцельная до тех пор склонность к ненасытной, кропотливой лжи. Герман нашел себя.* - подч. З.П." 407-408 Таким образом, в этот момент осуществилось его ожидание. Герман Карлович нашел объект своего ожидания, нашел цель своего подсознательного влечения, он отождествился со своей детской природой, со своим влечением. В этот момент он остается в плане необязательного "как бы", но одновременно его поведение становится поведением "всерьез". В этом случае "детская природа", детское влечение Германа Карловича сочетается с поведением "всерьез" взрослого человека. Детское отождествление с игрой, полное очарование, погружение в мир игры не соответствует

поведению "всерьез". В его сознании теряется граница между "настоящим" - объективным и "ненастоящим" - субъективным. Игнорируя нормативную реальность, Герман Карлович играет-выдумывает, но его игра является не перифразой "серьезного" в плане мнимого, в плане фантазии, а осуществлением фантазии, мнимого, субъективного в плане "серьезного". Герман Карлович полностью попал в мир игры "всерьез", и таким образом он странно отождествился с подлинно "своим", с детским миром. Герман Карлович заполнил в этот момент пустое место своего "взрослого" мира игрой, но не игрой "как бы" а игрой "всерьез". Это несоответствие детского принципа игры-фантазии и взрослого поведения "всерьез" является основой трагедии главного героя. Герман Карлович в этот момент находит свою "игрушку" - Феликса. Герман Карлович стремится внушить Феликсу представление о себе, задает ему вопросы о собственной личности, и Феликс старается угадать. Таким образом, он - до этого "игрушка" и "игрок" сейчас - занимает новую позицию - "бога-творца". Герман Карлович в момент появления двойника является одновременно и "игрушкой", и "игроком", и "богом-творцом", который реально создал живое отражение.

Как "игрушка" Герман Карлович находится под влиянием более высокой игры - *"Наше сходство казалось мне игрой чудесных сил."* 387 Он живет в постоянном сомнении в собственном существовании и в существовании своего двойника. *"На мгновение мне подумалось, что все прежнее было обманом, галлюцинацией, что никакой он не двойник мой ..."* 423

"... точно я искал и находил (и все-таки слегка сомневался) доказательства тому, что я - я, что я ... действительно нахожусь в гостинице, обедаю, думаю о делах." Герман Карлович как "игрушка" настолько попал под влияние неопределенной странной силы, что он уже не в силах вернуться в состояние перед встречей со своим двойником.

"Я слишком привык смотреть на себя со стороны, быть собственным натуралистом - вот почему мой слог лишен благодатного духа непосредственности. Никак не удается мне вернуться в свою оболочку и по-старому расположиться в самом себе, - такой там беспорядок..." 390

Но все-таки у Германа Карловича есть моменты, когда он трезво ощущает несоответствие работы фантазии и реального бытия. *"... я почему-то подумал, что Феликс прийти не может по той простой причине, что я сам выдумал его, что создан он моей фантазией, жаждой до отражений, повторений, масок."* 422 Но эти редкие моменты быстро превращаются в игру фантазии, обманчивой действительности и времени.

Перед его глазами как бы перекрещиваются два мира - какой-то отрывок объективного мира, который, бессознательно замеченный Германом Карловичем, мгновенно включает в ход машину фантазии и памяти. Все у него на глазах соединяется, строится, составляет определенный образ, и он не может понять, где ядро, вокруг которого все образовалось, что именно послужило исходным толчком и зачатием.

Но одновременно Герман Карлович выступает как "бог-творец", тот, кто играет другими, создает новую действительность - субъективную действительность и заставляет реальность принять его правила, который превращает все частицы созданного бытия в "игрушки", подчиненные его воле. Двойник Германа Карловича представляет собой субъективную действительность, которую он создал, которой он управляет как всемогущий "бог-творец". Он действительно вмешивается своей энергией (активностью) в ход событий и управляет ими. В этом смысле Герман Карлович занимает позицию бога. Он по-детски отождествляет себя с игрой, но одновременно, он не только исполняет роль, но своими поступками он превращает эту игру в действительность.

Герман Карлович вспоминает один момент из детства, когда он выступал в домашнем театре. Он должен был сказать несколько слов, но вместо слов в сценарии он с каким-то тончайшим наслаждением, ликуя и дрожа всем телом, сказал совсем другую фразу, которой намеренно испортил спектакль. Интересно, как он смотрел на результат своего поведения: *"... и все повисло, ход мира был мгновенно пресечен, и я до сих пор помню, как глубоко я вдохнул этот дивный, грозовой озон чудовищных катастроф. Но хотя я актером в узком смысле слова никогда не был, я все же в жизни всегда носил с собой как бы небольшой складной театр, играл не одну роль и играл отменно... В данном же случае моя игра оказалась пустой затратой времени."* 435 Итак, Герман Карлович всегда думал как "игрок", как "творец" и хотел удивить, неожиданно нарушить принятую норму, каким-то странным поступком обратить на себя внимание мира. Герману Карловичу - творцу субъективной действительности нужен зритель, тот, кто мог бы оценить его искусство, кому он как рассказчик мог бы объяснить тонкости своего мастерства. *"Я утверждаю, что все было задумано и выполнено с предельным искусством, что совершенство всего дела было в некотором смысле неизбежно, слалось как бы помимо моей воли, интуитивно, вдохновенно."* 500 Потому и пишет он свои записки - чтобы добиться признания, пояснить миру всю глубину его творения, овладеть его сознанием. *"Я желаю во что бы то ни стало, и я этого добьюсь, убедить всех вас, заставить вас, негодяев, убедиться ..."* 389 С другой стороны, он по-

игрывает с читателем как игрок с противником, стремится в рамках интеллектуальной дуэли нанести ему поражение, играть с ним как кошка с мышкой. *"Я только что здорово кого-то надул. Кого? Посмотришь, читатель, в зеркало ..."* 394 Или *"... я же буду тихо радоваться, что он (читатель) не знает, мое ли это лицо или Феликса, - выгляну и спрячусь, - это был не я. Только таким способом и можно читателя проучить, доказать ему на опыте, что это не выдуманное сходство."* 396 Герман Карлович рассказывает так, чтобы создать многозначительную действительность, но с другой стороны, этот прием является общим формообразующим принципом, соединяющим вокруг общего повествовательного тона всю структуру романа.

Одновременно - рассказчик выступает как бог, который властвует над жизнью и смертью. *"... у нас были тождественные черты, и в совершенном покое тождество это достигало крайней своей очевидности, - а смерть - это покой лица, художественное его совершенство: жизнь только портила мне двойника: так ветер туманит счастье Нарцисса, так входит ученик в отсутствие художника и непрошенной игрой лишник красок искажает мастером написанный портрет."* 388⁹

Таким образом, Герман Карлович, бывшая "игрушка" в руках высшей силы, который не может найти единственное "подлинное человеческое лицо", который никогда не может быть уверенным, что перед ним находятся "ласковые родные души" - "ибо все - обман, все гнусный фокус, я не доверяю ничему и никому", который "боялся в этом неверном мире отражений", тот Герман Карлович путем игры освобождается из замкнутого круговорота предназначенного ему пути. Перед детским вдохновением взрослого человека открываются многочисленные жизненные альтернативы "игрока" и "творца". Итак, герой, игнорируя нормативную действительность, создает равноценный ее противовес - субъективную действительность игры. В сущности Герман Карлович, как взрослый человек, прибегает к детскому миру игры как к убежищу, где он защищается от вездесущего порядка взрослого мира.

Вершина деятельности Германа Карловича, "бога-творца", - это гениально придуманное преступление, с помощью которого он стремится доказать свое мастерство. Он считает себя художником, а не преступником, убийство он считает искусством, художественным произведением, а не преступлением. Он мучительно жаждал того, чтобы его "художественное" произведение было оценено людьми - чтобы его гениальный план удался. Все было задумано и выполнено с предельным искусством. Но все-таки дело кончилось плохо. Не только, что его гениальность никто не признал, никто не оценил его твор-

ческий подвиг, но о нем писали в таком холодном, издевательском тоне, который доводил его почти до обморока. Газеты даже усомнились в его умственных способностях, были предположения, что он ненормальный, они издевались над его примитивизмом, которым хотел обмануть мир. Герман Карлович пишет свой труд, чтобы пояснить глубину своего творчества, но вдруг, хотя его дело было построено именно на невозможности промаха, вдруг оказывается, что промах был - *"самый пошлый, смешной и грубый"*. Он забыл в машине палку с именем Феликса. Герман Карлович осознает, что все его произведение *"так тщательно придуманное, так тщательно выполненное, теперь в самом себе, в сущности своей, уничтожено..."*⁵⁰⁵ Другими словами, самым постыдным для Германа Карловича было не непризнанное сходство с Феликсом, а прежде всего то, что он сделал ошибку. Герман Карлович как игрок потерпел поражение. Отсюда и его "отчаяние". Стоя над "прахом" своего произведения он сомневается в самом себе - он даже допускает мысль что *"... меня непризнавшая чернь, может быть, и права... Да, я усомнился во всем, усомнился в главном, - и я понял, что весь небольшой остаток жизни будет посвящен одной лишь бесплодной борьбе с этим сомнением (...) и тупым, кричащим от боли карандашом быстро и твердо написал на первой странице слово 'Отчаяние', - лучшего заглавия не сыскать."*⁵⁰⁶ Герман Карлович вдруг осознает, что он не бог и даже не игрок, что на самом деле он только "игрушка" более высокой игры. И начинает сомневаться в том, не права ли в сущности объективная действительность в ее рациональности и утилитарности. Самым мучительным является для Германа Карловича и то, что ему на самом деле никогда не удалось выйти из предназначенной ему роли "игрушки". Размышляя о самоубийстве и смертной казни, он думает, что если его не убьют, то может быть, он опять вернется в Берлин и будет торговать шоколадом. - Т. е. может быть, он вернется именно на то место "железного порядка" взрослого мира, от которого он так стремился уйти, который так хотел победить. И понятно, почему эта мысль была ему так страшно смешна, и понятно, почему в конце романа несколько раз звучит хохот и появляется образ шута. Герман Карлович весь роман считает себя то игроком, то богом. Но на самом деле он только участвует в игре более высокого порядка.

* * *

Чтобы преодолеть взрослый мир с его законченностью, устойчивостью, прочно установленными правилами, мир закономерности, рационального прагматического расчета, утилитарный мир пошлости, где человек полностью детерминирован окружающими обстоятельствами, где ему строго предопределен единственный жизненный путь, чтобы преодолеть экзистенциальную однозначность - он должен противопоставить всеохватывающе властвующему "железному" жизненному порядку равноценный принцип "своего" - этим принципом является игра. В ее основе лежит свободная воля, ничем не ограниченное поведение личности человека.

Игра является альтернативой замкнутого жизненного пути личности среди всеохватывающей детерминации субъекта. Игнорируя чужбину, набоковский чужак создает субъективную действительность, основанную на фантазии, воображении и неограниченной воле творца. С помощью игры человек пытается вырваться из роли подчиненной "игрушки" (того, кем играют). Он постепенно становится "игроком" (тем, кто вступает в равноценную дуэль с другими участниками игры - спортивную - с противником соревнования, карточную - со Случаем,¹⁰ актерскую - с действительностью). Или человек может занять позицию "бога-творца" - того, кто играет другими или того, кто создает действительность, заставляет ее принять его правила и превращает все ее частицы в "игрушки", подчиненные его воле.

С помощью игры перед человеком - бывшей "игрушкой" с единственным жизненным путем - открываются многочислительные жизненные альтернативы "игрока" и "творца". Итак, Набоков, игнорируя нормативную действительность, создает ее равноценный противовес - субъективную действительность игры.

Главный герой романа "Отчаяние" В. Набокова с самого детства обладает даром фантазии и склонностью к непрерывному творчеству. С одной стороны, он является пассивной "игрушкой" в руках своей врожденной способности - высшей власти, управляющей его характером, с другой стороны, принцип воображения полностью отвечает его детскому возрасту и он - как "игрок" - играет миром вокруг.

Взрослый Герман Карлович постоянно находится во власти своего характера, наслаждается своей временной страстью "игрока". Он необязательно играет людьми и миром вокруг него. Его куда-то влечет неопределенное чувство постоянного ожидания чего-то. За закрытой дверью его сна существует незаполненное место. Но, с другой стороны, Герман Карлович является составной частью коммерческого мира утилитарности - он торгует шоколадом.

Двойник Германа Карловича представляет собой субъективную действительность, которую он создал, над которой он властвует как всемогущий "бог-творец". Он действительно вмешивается своей энергией (активностью) в ход событий и управляет им. В этом смысле Герман Карлович занимает позицию "бога". Таким образом сочетается "детская природа", детское влечение Германа Карловича с поведением "всерьез" взрослого человека. Он по-детски отождествляет себя с игрой, но одновременно, он не только исполняет роль, но своими поступками он превращает эту игру в действительность. Герман Карлович играет, но его игра - это не перифраза "серьезного" в плане мнимого, в плане фантазии, а осуществление фантазии, мнимого, субъективного в плане "серьезного" - в действительности.

Творцу субъективной действительности нужен зритель, тот, кто мог бы оценить его искусство, кому рассказчик мог бы объяснить тонкости своего мастерства. С другой стороны, он играет с читателем как игрок с противником, стремится в рамках интеллектуальной дуэли нанести ему поражение, играть с ним, как кошка с мышкой. Герман Карлович рассказывает так, чтобы создать многозначительную действительность, но с другой стороны, этот прием является общим формообразующим принципом, соединяющим вокруг общего повествовательного тона всю структуру романа.

Герман Карлович вдруг осознает что он не является ни богом и даже не игроком, что на самом деле он является только "игрушкой" более высокой игры. И начинает сомневаться в том, не права ли в сущности объективная действительность в ее рациональности и утилитарности.

Исходную авторскую перспективу романа Набокова можно понять лишь на основе установления взаимоотношения постоянно перекрещивающихся, движущихся точек зрения "своего" и "чужого" как двух полноценных взглядов, причем ни первый, ни второй нельзя отождествить с самим автором. Авторскую перспективу можно определить как роман авторской мистификации.¹¹

Таким образом, в романе Набокова скрещиваются две концепции мира - одна восходящая к прочно установленному порядку, ограниченной пошлой серьезности взрослого мира, его рациональной утилитарности, авторитарности, законченности, устойчивости строгой детерминации человека среди "железного" хода обстоятельств, и другая концепция - игра. Игра как прагматически немотивированная деятельность, как свободное поведение личности среди субъективной действительности, дающая многообразные жизненные альтернативы, их из-

менчивость, подвижность, часто иррациональные, невыгодные, как будто избыточные, ничем не мотивированные, странные поступки. Когда "детский" мир встречается с миром "взрослой" серьезности, то как бы встречаются два способа бытия, две концепции жизни. Анти-тезис "детского" и "взрослого" миров, "игры" и "серьезного" поведения можно выразить противопоставлением множества разнообразных жизненных возможностей и одного единого, единственного жизненного образа. "Детство" и "игра" вырастают из поливариантной основы и образуют поливариантное жизненное состояние, "взрослый" и "серьезный" мир центростремительно вращаются около одного заданного варианта.

С маской игры герой надевает экзистенциальную многозначность. Таким образом, игра является своеобразной защитой личности, сохранением "своего" в окружении пошлости чужого, одновариантного мира.

ПРИМЕЧАНИЯ:

- ¹ Эта проблема более подробно описана в статье: Пехал, З.: Описание мира романа Владимира Набокова. In: Rossica Olomucensia XXXI, Olomouc 1993, с. 25-36.
- ² См. Пехал, З.: Феномен "чужого" в романе В. Набокова. In: Rossica Olomucensia XXXII, Olomouc 1994. (в печати)
- ³ См. Пехал, З.: Композиция романа В. Набокова "Защита Лужина". In: Rossica Olomucensia XXX, Olomouc 1992, с. 37-42.
- ⁴ Автор опирается на книгу: Fink, E.: Hra jako symbol světa. Praha 1993.
- ⁵ Лотман, М.Ю.: Структура художественного текста. Москва 1970, с. 82.
- ⁶ Fink, E., с. 91.
- ⁷ Цитируется по изданию: Набоков, В.: Отчаяние, Самарское книжное издательство 1991.
- ⁸ Доказательством этого может служить напр. следующий отрывок: "... он, этот одинокий столб, превратился для меня впоследствии в навязчивую идею. Отчетливо желтый среди размазанной природы, он выросал в моих снах. Мои видения по нему ориентировались. Все мысли мои возвращались к нему. Он сиял верным огнем во мраке моих предположений. Мне теперь кажется, что, увидев его впервые, я как бы его узнал: он мне был знаком по будущему. ... Теперь, вспоминая его, ... он многозначительно на меня посмотрел, когда я оглянулся, - и как будто сказал мне: я тут, я к твоим услугам." 400
- ⁹ В следующем абзаце прямо высказывается его идея о боге. "Небытие Божье доказывалось просто. Невозможно допускать, например, что некий серьезный Свѣ, всемогущий и всеумудрый, занимался бы таким пустым делом, как игра в человека, - да и притом - и это, может быть, самое несуразное - ограничивая свою игру пошлейшими законами механики, химии, математики, и никогда - замечьте, никогда! - не показывая своего лица, а разве только исподтишка, обиняками, по-воровски - какие уже тут откровения! - высказывая спорные истины из-за спины нежного истерика. Все это божественное является, полагаю я, великой мистификацией" (...) Я не могу, не хочу в Бога верить еще и потому, что сказка о нем - не моя, чуждая, всеобщая сказка... 441
- "Если я не хозяин своей жизни, не деспот своего бытия, то никакая логика и никакие экстазы не разубедят меня в невозможной глупости моего положения - положения раба Божьего, - даже не раба, а какой-то спички, которую зря зажигает и потом гасит любознательный ребенок - гроза своих игрушек. (...) Вот и в чем ужас, и ведь игра-то будет долгая, бесконечная, никогда, никогда, никогда душа на том свете не будет уверена, что ласковые родные души, окружившие ее, не ряженные демоны, - и вечно, вечно, вечно душа будет пребывать в сомнении, ждать страшной, издевательской перемены в любимом лице, наклонившемся к ней." Другими словами, он не хочет поверить в то, что он сам не выдуман, но не хочет только исполнять роль спички-игрушки в руках кого-то. 442
- ¹⁰ Лотман, М.Ю.: Тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века. In: Труды по знаковым системам VII, Тагш, с. 120 - 142.
- ¹¹ Пехал, З.: Повествовательная перспектива мистификации в романе В. Набокова. (в печати)