

УДК 81'42

**АЛФАВИТНЫЙ ИКОНИЗМ *ОТТО* В ИГРОВОЙ ПОЭТИКЕ В. НАБОКОВА
(НА МАТЕРИАЛЕ РАССКАЗА «ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО БЕРЛИНУ»)**

Мальцева Г. Ю.

**ФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет»
Белгород, Россия
E-mail: maltseva_g@bsu.edu.ru**

Основной задачей исследования является контекстуально-интерпретационный анализ алфавитного иконического знака в набоковском тексте. Понятие *алфавитный иконизм*, введенное Д.Б. Джонсоном, рассматривается не в литературоведческом, а в лингвистическом ключе – как иконический знак определенной прагматической направленности в игровой поэтике рассказов «Путеводитель по Берлину», «Сказка», «Благость» и романа «Лолита». Алфавитный иконизм – уникальная составляющая игровой поэтики произведений В. Набокова, которую можно определить как один из видов повтора в индивидуально-авторском художественном узоре. Повтор как сильная позиция, маркер игровой поэтики, позволяет декодировать игровые установки художественного текста. Повтор иконического знака *ОТТО* рассматривается как компонент более сложного понятия, определяющего набоковскую прозу – узора. Алфавитный иконизм определяется как особый элемент узора, уникальный вид повтора, графические комбинации с авторской семантикой. Игровой принцип в данном случае реализуется в неявных семантических приращениях лексемы *ОТТО*, направляющих читательские интенции на поиск путей декодирования подтекстовой информации художественного произведения. На примере рассказов «Путеводитель по Берлину» и «Сказка» определяется не только семантическая наполненность знака *ОТТО*, но и прослеживаются связи знаков на метатекстовом уровне. Анализ алфавитного иконического знака *ОТТО* позволяет говорить о нем как об индивидуально-авторской философеме, синтезирующей в себе языковое и визуальное (иконическое) представление о бытийной сущности жизни.

Ключевые слова: алфавитный иконизм, игровая поэтика, иконический знак, художественный дискурс, идиостиль, индивидуально-авторская картина мира.

ВВЕДЕНИЕ

При анализе конкретного художественного текста следует учитывать доминанты индивидуально-авторского стиля. Общеизвестно, что доминантным признаком такого непростого в плане индивидуальной стилистики автора, как В. В. Набоков, является игровая поэтика его произведений.

Об игровом характере художественного текста писали Ж. Деррида, Ю. Кристева, У. Эко и др. В рамках теории игровой поэтики были осмыслены и систематизированы данные об игровом тексте, выделены принципы и подходы к анализу текста игрового характера. Н. Н. Большакова отмечает, что «игровая поэтика имеет интегративный характер, включает как языковые художественные средства, так и композиционный

уровень создания игровой атмосферы в тексте» [2, с. 6]. Н. А. Малишевская отождествляет понятия игровая поэтика и поэтика метапрозы, определяя целью такого текста игровые отношения с читателем [8, с. 24]. Использует такой термин и А. С. Долинин, исследователь творчества В. Набокова. В игровой поэтике В. Набокова А. С. Долинин выделяет следующие варианты: «случайные совпадения соединяются в значимые дуплеты и серии, второстепенные мотивы и события ретроспективно оказываются скрытыми предвосхищениями романного будущего, реалистически мотивированные реплики действующих лиц приобретают двойной смысл...» [4, с. 23].

Однако, нам представляется, что концепция игровой поэтики как доминанты идиостиля писателя, предложенная А. М. Люксембургом, является наиболее систематизированной и проработанной. Он понимает игровую поэтику как поэтику игрового текста: «Это вся система художественных средств, обеспечивающих игровую специфику текста» [6, с. 6]. А. С. Люксембург выделил целый ряд художественных принципов игрового текста, таких как амбивалентность, лабиринтизм, калейдоскопичность, игровая наррация и др. [7, с. 515-517].

По мнению исследователей, игровое начало прозы В.В. Набокова заключается в «искусственности», в выставлении всех манипуляций с языком и структурой текста напоказ. Это, на первый взгляд, облегчает задачу реципиента – читателя или исследователя (всё на виду – напоказ!), с другой – несомненно, усложняет её, так как для расшифровки этих «текстовых манипуляций» необходимо определение ключевых позиций игрового феномена.

Важно, что определение сильных (ключевых) языковых позиций игрового элемента невозможно без учета их места в структурной *ткани* текста. В слове *ткань* относительно идиостиля В. Набокова проявляется его (слова) буквальный (этимологически обусловленный) смысл: исследователи утверждают, что игровая стилистика писателя подобна узору на ткани. В частности, Г. Ф. Рахимкулова пишет, что узор в его творчестве – это способ организации текста в игровом стиле, который проявляется «в создании лексического волшебного ковра» [14, с. 30]. Узловым элементом такого узора является *повтор* – ритмообразующее свойство поэтического

текста, один из способов его гармонической организации. Повтор маркирует сильную позицию и является сигналом, позволяющим декодировать игровой знак. Поиск повтора в набоковском игровом тексте преимущественно осуществляется на уровне лексики, о чем свидетельствует и приведенная выше цитата Г. Ф. Рахимкуловой. Через слово в художественном дискурсе «проглядывают смыслы, заложенные в глубинах веков, причем смыслы эти в различных текстах варьируются, накладываются друг на друга, пересекаются, «мерцают» [15, с. 61]. Но наши наблюдения показали, что в набоковский узор, наряду со звуком или словом, вплетается буква, в ткани текста реализуются игровые манипуляции с буквами. Подобные графические комбинации с авторской семантикой получили (в соответствии с определением Джонсона) название алфавитного иконизма [3].

Алфавитный иконизм как графический повтор является уникальным проявлением игровой поэтики В. Набокова и осуществляется на метатекстовом уровне. Например, исследуемая далее алфавитная икона *Отто* и ее трансформации обнаруживаются в разных текстах дискурса писателя («Драка», «Путеводитель по Берлину», «Сказка», «Лолита»).

Целью исследования является анализ алфавитного иконического знака ОТТО (на примере рассказа «Путеводитель по Берлину» и связанных с ним рассказов «Благость» и «Сказка», романа «Лолита»). Определенная нами цель предполагает выполнение следующих задач:

- рассмотреть контекстуально-семантические особенности входящих в состав *ОТТО* букв как отдельных знаков-икон;
- определить семантическую наполненность единицы *ОТТО*, применив метод контекстуального-интерпретационного анализа (то есть анализ единиц языка в контексте);
- проследить связи между знаками на метатекстовом уровне;
- доказать, что иконический знак ОТТО представляет собой особую языковую ультракомпактную философему, хранилище и передатчик авторского взгляда на мир.

ИЗЛОЖЕНИЕ ОСНОВНОГО МАТЕРИАЛА

Об алфавитном иконизме у В. Набокова впервые написал в книге «Миры и антимирсы Владимира Набокова» крупнейший американский набоковед Д. Б. Джонсон. Осуществляя анализ важных мотивов, пронизывающих дискурс писателя, к которым он относил игру, анаграмму, мотив зеркала и др., исследователь обращает внимание на одно из проявлений игровой поэтики художественного произведения у В. Набокова – на алфавитный иконизм. Указывая на важность не только слова, но и звука, буквы в творческой мастерской В. Набокова, Д. Б. Джонсон приводит в пример синестетические характеристики дискурса писателя, исходя из которых каждая буква, «атом его искусства», имеет свой оттенок цвета [3, с. 48]. Кроме того, каждая буква обладает не только звуковой и цветовой окраской, но и визуализируется.

Джонсон справедливо замечает, что буквы в дискурсе писателя могут выступать как «алфавитные иконические образы, которые не только что-то *означают*, но и что-то *изображают*» [3, с. 48 – выделено нами. – Г. М.].

Буква – это графический знак, а знак обладает такими свойствами как материальность (знак всегда материален) и информативность (знак несет в себе определенную информацию, о чем говорит и этимология слова: *знак-знать*). Но самое главное свойство знака в том, что он позволяет преодолеть пространственные и временные границы, так как «позволяет использующему знаки ... говорить о том, что отсутствует в момент речи» [5, с. 8]. Знак всегда замещает то, о чем сообщает. Таким образом, знак представляет собой единство формы, предмета, который этой формой замещается, и информации о предмете [5, с. 8]. Главное свойство знака – условность, так как «их денотат связан с формой как бы по соглашению, договору, негласно заключенному между пользующимися этими знаками» [5, с. 10].

В соответствии с классификацией Ч. С. Пирса, который делит знаки на 3 вида: символы, иконические знаки и индексы, буква – знак-символ: она указывает на звук, но не дает представления о денотате так же, как, например, форма слова *яблоко* не дает нам представления о яблоке как о предмете, не похожа на него [12, с. 1983].

Несомненна условность использования буквы *c* как графического изображения звука [с], однако, когда форма буквы ассоциируется с улыбкой, можно говорить об этой букве как о знаке иконическом.

Именно таким образом, по наблюдениям Д. Б. Джонсона, представлена эта буква как иконический знак в рассказе В. Набокова «Письмо в Россию» (1925 г.). «Русский эмигрант, от лица которого ведется повествование, стоит на кладбище, около креста, на котором ночью повесилась вдова покойного». Глядя на серповидный след от каблучков повесившейся женщины, «рассказчик думает о том, что и в смерти есть детская улыбка» [3, с. 49]. Игра проявляется в способности рассказчика (смотрящего глазами автора) разглядеть узор и наложить его на то, что ему известно. След напоминает букву *C*, улыбку ребенка, кроме того, с буквы *C* начинается слово *смерть*.

Здесь буква *c* – иконический знак, который строится по принципу схожести формы и денотата. В работах Б.А. Плотникова иконические знаки классифицируются следующим образом: «фотография-рисунок-чертеж-схема-график-диаграмма-символ-таблица-формула-цифра-способ написания вербальных знаков» [13, с. 180].

Здесь буква-символ через игру приобретает статус иконического знака, так как ее зримая форма схожа с денотатом. Это особое отношение к букве в текстах В. Набокова впервые отметил Д. Б. Джонсон: буква не есть условно принятый знак, символ, а приобретает значение и образность посредством визуализации ее очертаний.

Стоит отметить, что древнее, изначальное письмо (руническое, пиктографическое) тоже создавалось по принципу иконичности. Можно предположить, что В. Набоков не желает принимать готовое, устоявшееся значение, хочет созидать, ощутить себя в роли первотворца, создателя своего слова. Тема мучений творящего духа в темнице закованного языка звучит во многих произведениях писателя. Например, в рассказе «Ужас» герой, чтобы выразить свое состояние, ищет «точного определения, но на складе готовых слов нет ничего подходящего» [10, с. 398].

Используя алфавитный иконизм как элемент языковой игры, В. Набоков, несомненно, решает определенную художественную задачу, создавая собственный затейливый узор текста. Каждый случай пересечения *буква–знак* прагматически предопределен.

«Включение» алфавитного иконизма может быть мимолетным, эпизодическим, «дополнять общую картину». Так, в описанном уподоблении улыбки букве *С* создается эмоциональный фон эпизода – потрясение от увиденной картины, осознание величия смерти.

Чисто изобразительную функцию играет эта фигура в рассказе «Memory, speak», где французскую гувернантку, обозначенную как *Mademoiselle O.*, писатель сравнивает с луной, «ассоциация с которой вызывается с помощью буквы «*O*» с ее синестетическим фоном круглого, обрамленного в слоновую кость ручного зеркальца» [3, с. 49]. Стоит заметить, что буква *O*, как и некоторые другие, по наблюдениям Джонсона, в мастерской писателя используется для иконической игры чаще других.

Особенно важны случаи, когда алфавитный иконизм выполняет в тексте смыслообразующую роль. Совершенно особую разновидность алфавитного иконизма Д.Б. Джонсон находит в романе «Приглашение на казнь». Игры с буквами призваны показать муки художника слова в темнице языка. Цинциннат уверен «в своем гностическом знании и в своей «способности» или «даре» выражения», но все же «его старания передать словами свою мечту, выразить другой мир на языке этого мира» оказываются тщетны [3, с. 57].

Важно напомнить, что алфавитный иконизм – это элемент набоковского узора, метода игровой поэтики писателя, предполагающего вариации элементов, как отмечалось выше, «особым образом повторяющихся». Этот узор можно воссоздать, только детально проследив динамику использования графических единиц.

Представим детальный анализ проявления иконической игры с буквами на примере рассказа «Прогулки по Берлину», написанного в 1925 году. Этот рассказ таит в себе интересный пример алфавитного иконизма, как нам кажется, важный для понимания мирозерцания писателя.

Как известно, в Берлине писатель жил с 1922 по 1925 годы и недолюбливал этот город, который для него стал чередой съемных комнат. В декабре 1925 года был написан рассказ «Путеводитель по Берлину», в котором, по словам Б. Бойда, «происходит перелом и неоперившийся Сирин превращается во взрослую райскую птицу» [1, с. 297]. В «Путеводителе по Берлину» равно как и в «Машеньке» и в «Возращении Чорба» В. Набоков «наметил путь к своей особой цели. Вместо того чтобы копить старые иконы потусторонности, он подвергает парадоксальные условия нашего существования философскому анализу» [1, с. 297]. Философ и мирозозецатель, упоенный хитрой работой наложения узоров, ищет пути в неизведанное, потустороннее, используя игровые возможности того материала, который становится его кровью и плотью, «кровным наречием», – русского языка.

Рассмотрим подробнее эпизод «Путеводителя по Берлину», в котором присутствует алфавитный иконизм:

«Трубы.

Перед домом, где я живу, лежит вдоль панели огромная черная труба, и на аршин подальше – другая, а там – третья, четвертая: железные кишки улиц, еще пустые, еще не спущенные в земляные глубины, под асфальт. В первые дни после того, как их гулко свалили с грузовиков, мальчишки бегали по ним, ползали на четвереньках сквозь эти круглые туннели, но через неделю уже больше никто не играл, – только валил снег. И теперь, когда в матовой полутьме раннего утра я выхожу из дома, то на каждой черной трубе белеет ровная полоса, а по внутреннему скату, у самого жерла одной из них, мимо которой как раз сворачивают рельсы, отблеск еще освещенного трамвая взмывает оранжевой зарницей. Сегодня на снеговой полосе кто-то пальцем написал «Отто», и я подумал, что такое имя, с двумя белыми «о» по бокам и четой тихих согласных посередке, удивительно хорошо подходит к этому снегу, лежащему тихим слоем, к этой трубе с ее двумя отверстиями и таинственной глубиной» [10, с. 336].

Имя «Отто», начертанное на трубе, рассказчик рассматривает побуквенно: он видит две белые «о» по бокам и «чету тихих согласных посередке» (тт). Разглядев в

слове особый узор, он сразу же накладывает его на другой – на трубу «с ее двумя отверстиями и таинственной глубиной».

По ходу движения повествования становится ясно, что трубы – это «железные кишки улиц», то есть рассказчик увидел то, что обычно скрыто от глаз, находится под землей. Позиция рассказчика – наблюдение со стороны, над миром, даже вне мира, позволяет ему увидеть намного больше, чем может разглядеть простой обыватель: «мир лучше рассматривать, отступив в сторону или даже выйдя из него вон» [1, с. 295]. По мнению Бойда, «дистанцированность повествователя» это «один из возможных вариантов отношения искусства к жизни» [1, с. 320].

И улица, и Берлин для писателя – модель мира, мира обывателя, немецкого педантичного и практичного мира бюргера.

Этимологический анализ немецкого имени *Отто* подтверждает эту мысль: *Отто* означает «богатство, владение, господство». Человек в земном мире в его низших проявлениях – накопитель, стяжатель, он стремится и жаждет материального.

Лексема *Отто*, рассматриваемая рассказчиком побуквенно («с двумя белыми «о» по бокам и четкой тихих согласных посерединке»), – это одно из проявлений алфавитного иконизма, призванного вовлечь читателя в особые, игровые, отношения с текстом.

Возможность рассматривать лексему *Отто* как соединение алфавитных икон *отт-о* предоставляет нам анализ контекста. Само соединение букв Отто представляет собой графическое изображение трубы.

Описывая свой *audition colore*, в «Других берегах», В. Набоков причисляет букву «о» к «белесой группе», в английской вариации «Memoгу, speak» восприятие «о» связано «с ее синестетическим фоном круглого, обрамленного в слоновую кость ручного зеркала» [3, с. 49].

Буква «о» в буквенном «рисунке» *Отто* для писателя не просто символизирует, а по своим контурам, очертаниям повторяет образы входа-выхода, отверстия. Неслучайно в произведении есть слова со значением отверстия (*жерло, пасть, отверстие*), значениями входа-выхода, помещений со входом-выходом, которые являются вариантами, моделями из реального мира, иллюстрирующими икону Отто

(пивная, трамвай (Ср. «Телега жизни» А.С. Пушкина), фургон, почтовый ящик, лиственница с корнями и макушкой, лавка мясника, церковь, Зоологический сад, гостиница, витрина).

Буквы «тт», определяемые рассказчиком как «чета тихих согласных» – это сам тоннель, тело трубы, символизирующей жизненный путь человека. Человек рождается (*о-вход*), проживает свой жизненный путь (*тт-путь, таинственная глубина*) и умирает (*о-выход*). В икону, графически представленную как «тт», вписывается и труба, и трамвай (люди входят, платят за проезд и выходят на своей остановке), и лиственница (с ее корнями и подрывающей верхушкой).

Таким образом, первая глава «Трубы» - заглавная. В ней появляется игровой элемент в виде алфавитной иконы Отто, разгадать который помогают образы, представленные в следующих главах. Отто – родовой элемент системы образов, первым из которых является труба. Труба – это **пространственная геометрическая** модель человеческого существования. Кроме того, в главе «Трубы» раскрывается семантическая наполненность буквы-иконы «о» - начального знака алфавитной иконы *Отто*. Контекст *«еще праздные, еще не спущенные в земляные глубины»* дает представление о **начале пути, о рождении**.

В следующей главе «Трамвай» перед читателем предстает трамвайный кондуктор с «особыми» руками: *«они так же проворно работают, как руки пианиста, – но вместо того, чтобы быть бескостными, потными, с мягкими ногтями, руки кондуктора – такие жесткие, что когда, – вливая ему в ладонь мелочь, – случайно дотронешься до этой ладони, обросшей словно грубым, сухим хитином, становится нехорошо на душе»* [10, с. 337].

Здесь явно прослеживается противопоставление *пианист – трамвайный кондуктор*, демонстрирующее доминирующие антиномии в творчестве писателя: *гений-обыватель, духовное-телесное, небесное-земное*.

Трамвай – следующая материальная репрезентация алфавитной иконы *Отто*. Однако в отличие от первого образа (трубы) трамвай представляет собой **временной** образ – человеческое существование как **путь**: «о» - посадка (*«отпахивается окошечко в передней двери, чтобы дать билеты стоящим на площадке»*), «тт» - сам

путь, движение («вагон качает, люди в проходе хватаются за висячие ремни, при каждом толчке подаются то вперед, то назад»), «о» - высадка, конечная остановка («у остановки, на краю панели...»; «на конечной станции передний вагон отцепляется...»).

Глава «Работы» представляет собой «образы разных работ» [10, с. 338], то есть алфавитная икона Отто реализуется как **действие, жизнедеятельность, оканчивающаяся смертью**. Как образы неумолимого рока или потусторонних сил выступают четверо рабочих, вгоняющих в землю котыргу равномерными ударами молота. «*Что-то ангельское*» замечает рассказчик в пекарне, который везет «*ровные ряды пустых бутылок, собранных по кабакам*» [10, с. 338]. Таинственно выглядит почтальон, опоражнивающий ящик и захлопывающий «*квадратную пасть отяжелевшего мешка*». На палача похож мясник «*в переднике, в кожаном капюшоне с долгим затылком*», который тянет в свою лавку «*бланжевые, в розовых подтеках и извилинах туши*» [10, с. 338]. Как жертва выглядит листовница, которую везут на телеге: «*она лежит плашмя, макушка мягко вздрагивает, а корни с землей, завернутые в плотную рогожу, образуют у ее основания огромную, желто-бурую бомбу*» [10, с.338].

В главе «Эдем» алфавитная икона *Отто* реализуется в образе «искусственного рая», который тешит человека мыслью о возможном бессмертном существовании. Однако и этот рай представлен чередой решеток и оград. Человек, который «способен рай восстановить», воссоздает его по образцу своего существования. Таким образом, графическая пара «тт» проецируется и на представление человека о рае.

Еще раз повторимся, что позиция у рассказчика особенная. Он находится, вернее, у него есть такая способность – находиться как бы вне жизни, наблюдать человека-обывателя, жука-скарабея, катящего свое материальное приобретение впереди себя до самого конца – смерти.

«Чета тихих согласных» «тт» отображает этот путь как путь темницы, где «верх» (нематериальное, потустороннее, духовное, принадлежащее истинному искусству) закрыт. Таким образом, «таинственная глубина», репрезентированная графически в сочетании «тт», является индивидуально-авторским образом жизненного пути

человека, находящимся между двумя алфавитными иконами «о», символизирующими рождение и смерть.

Описание кормления черепахи в главе «Эдем» нацелено на то, чтобы вызвать чувство отвращения в читающем, но в момент, когда отвращение уже достигнуто, рассказчик находит в ней красоту, над которой замирает в восхищении: *Из-под пятипудового купола медленно (как задержанный снимок в кинематографе), с какой-то дряхлой опаской, высовывается морщинистая плоская голова и две ни на что не способные лапы. И толстым, рыхлым языком, чем-то напоминающим язык гугнивого крестина, которого вяло рвет безобразной речью, черепаха, уткнувшись в кучу мокрых овощей, неопрятно жует листья. Но этот купол над ней, – ах, этот купол, – вековой, потертый, тусклая бронза, великолепный груз времен... [10, с. 339].*

Понимание счастья как поиска дивных мелочей, сочетаний, тайных узоров даже в уродливом находим уже в ранних стихотворения Сирина. В стихотворении «Садом шел Христос с учениками...» (1921), посвященном годовщине смерти Ф. М. Достоевского, Иоанн «отвернулся» и Матфей «поморщился», глядя на собачий «труп гниющий», «полный склизких, слипшихся червей». Иисус же сказал «Зубы у него – как жемчуга...» [11, с. 180].

Глава «Пивная» замыкает круг рассказа: в пивной автор начинает свой рассказ «о трубах, трамваях и прочих важных вещах» [10, с. 336], сцена в пивной заканчивает повествование. В этой главе через мотив зеркального удвоения раскрывается палиндромная структура алфавитной иконы Отто.

Через год после написания «Путеводителя по Берлину», в мае 1926 года, была написана новелла «Сказка», в которой появляется *госпожа Отт*, черт в обличье пожилой женщины. Герой рассказа – молодой берлинец, развлечением которого является подбор женщин в свой фантазийный гарем. Госпожа Отт предлагает ему осуществление своей фантазии наяву. «Рассказ сочетает чистую фантастику и психологическую детализацию, форму сказки и реалистическую тему полового влечения» [1, с. 306].

Совершенно ясно, что два этих иконических знака (Отто из «Путеводителя по Берлину» и Отт из «Сказки») связаны между собой, играют неразгаданностью тайны.

Алфавитный иконизм «Отто» – это синтез графического, буквенного и семантического единства, призванного в максимально сжатой форме донести до читателя квинтэссенцию смысла: жизнь обывателя, как жизнь обитателей Зоологического сада, имеет три составляющих: рождение (о-вход) – существование (тт-путь) – смерть (о-выход).

Алфавитный иконизм «Отт» отличается отсутствием одного знака-иконы «о», соответствующего в модели бытия В. Набокова выходу или смерти. Именно бессмертие носителя этого имени (черта) определяет трансформацию иконического знака «Отто» в «Отт». Кроме того, гармония сочетания нарушается, возникает графическая дисгармония, которая несет в себе и семантическую нагрузку. Черт является представителем дьявольского мира, мира разрушения, хаоса и ассиметрии. В контексте новеллы он олицетворяет грешную страсть самого героя, которая разрушает его духовность. Иконический знак «Отт» – это ловушка, на которую Эрвин попадает из-за своей греховной сущности: вход туда есть, а выхода нет, и поэтому он проигрывает свою игру. Эта тема безвыходности положения поглощенного страстями человека будет звучать и «Волшебнике», и в «Лолите».

В романе «Лолита» главный герой Гумберт Гумберт имеет несколько несостоявшихся псевдонимов, среди которых – Отто Отто. Семантика имени *Отто* как алфавитной иконы позволяет сделать вывод, что использованный в данной вариации алфавитного иконизма повтор (Отто Отто) отсылает к предыстории гумбертовского грехопадения: детской любви к Аннабелле и желанию воплотить эту любовь через Лолиту. Гумберт видит в Лолите Анабеллу, забывая, что вернуться в прошлое невозможно. Герой хочет прожить вторую жизнь, нарушает естественный ход времени, но осознание совершенного греха превращает его жизнь в ужас. Таким образом, несостоявшийся псевдоним Отто Отто представляет собой алфавитную икону «копирования»/ повторения жизненного пути. Контекст романа и нереализованный псевдоним подтверждают авторскую позицию невозможности прожить жизнь заново. В то же время двойное имя (таутоним) может репрезентировать двойственную натуру самого Гумберта, в котором борются человеческое и дьявольское начала (*«кабы дьявол не смекнул, что ему надобно мне*

дать небольшое удовлетворение, ежели он желает, чтобы я ему еще послужил игралищем»; «несмотря на всю изобретательность дьявола, схема была ежедневно одна и та же: он начинал с того, что соблазнял меня...» [9, с. 265]).

Следовательно, если алфавитная икона ОТТО синтезирует философское понимание человеческого (обывательского) существования, то две ее трансформации ОТТ и ОТТО ОТТО – страшную деградацию человеческого желания обладать, раздвоение личности, в которой борются бог и дьявол.

Читателю, готовому пройти сквозь эту очень тонкую смысловую игру предоставляется возможность посмотреть на мир глазами автора, оказаться за гранью жизни, не в «отто», а над моделью мира, чтобы, созерцая тайный узор, выуженный гением из повседневности, по-другому понимать этот мир и свое предназначение в нем.

А на вопрос, в чем смысл жизни, в чем ее счастье, автор отвечает нам рассказом «Благость», который написан в 1924 году. О связи двух рассказов («Путеводитель по Берлину» и «Благость») говорит одна важная деталь в рассказе «Благость», героиней которого становится старушка, продающая открытки: *Она деловито возилась у лотка. Рядом, на табурете, осталась книга – **путеводитель по Берлину**, – и осенний ветер рассеянно поворачивал страницы, трепал план, выпавший из них ступеньками* [10, с. 376].

Если рассмотренные выше рассказы представляют нам алфавитные иконы бытия-темницы, беспросветности земной жизни, то «Благость» показывает нам, как художнику, человеку тонкой душевной организации найти счастье в этом мире: *«...я почувствовал всю нежность мира, глубокую благость всего, что окружало меня, сладостную связь между мной и всем сущим, – и понял, что радость, которую я искал в тебе, не только в тебе таится, а дышит вокруг меня, повсюду, в пролетающих уличных звуках, в подоле смешно подтянутой юбки, в железном и нежном гудении ветра, в осенних тучах, набухающих дождем. Я понял, что мир вовсе не борьба, не череда хищных случайностей, а мерцающая радость, благостное волнение, подарок, не оцененный нами»* [10, с. 377].

Только истинному художнику доступно трансцендентное познание сущности бытия именно потому, что искусство позволяет ему смотреть сверху, возвышаться над смертным бытием. А читателю набоковского текста через игровой прием алфавитного иконизма дается возможность посмотреть глазами художника, со стороны, на жизнь обывателя, быть может, ужаснуться этой жизни. Трудно не согласиться с Б. Бойдом в том, что «Набоков никогда не призывает нас поворачиваться спиной к известному нам миру, но чудесной силой своего зрелого искусства предлагает нам шанс, который не может дать жизнь. Он позволяет нам открыть для себя, сколь бесценным и неисчерпаемым кажется этот мир, если взглянуть на него извне человеческого времени» [1, с. 376].

Участь художника не изобличать и ненавидеть, а любоваться прекрасным, собирать никому не нужные драгоценности, доказательства мимолетности и прелести жизни и живого существа вообще. И эти мелочи всегда есть маленькое «но», которое позволяет художнику быть счастливым.

ВЫВОДЫ

Таким образом, на примере двух взаимосвязанных моделей алфавитного иконизма мы показали, что в игровой поэтике дискурса В. Набокова инструментарием могут быть самые минимальные элементы языка – буквы. Автор использует «алфавитные мотивы как символ стремления художника прорваться сквозь барьеры языка и выразить невыразимое» [3, с. 68]. Можно сказать, что творческий метод писателя состоит в том, чтобы менять темы жизни «... по-своему, стремясь к какой-то условной гармонии, к художественной сжатости» [10, с. 363].

ОТТО в игровой поэтике Набокова имеет не только лексическое значение, но предстает как знак-икона, определяемый нами вслед за Д.Б. Джонсоном как алфавитный иконизм. Синтезируя в себе лексическое и индивидуально-авторское графическое значения, алфавитная икона ОТТО отражает авторское представление о сущности земной жизни. ОТТО – это картина жизненного пути от художника слова.

Контекстуально-интерпретационный анализ помог определить семантическую наполненность не только текстовых единиц ОТТО, но и отдельных букв-икон «О»-

«ТТ»-«О». Общее значение алфавитной иконы ОТТО «жизнь»/ «человеческое существование» дробится на составляющие элементы «О»-вход/рождение, ТТ»-жизненный путь и «О»-выход/смерть.

Была прослежена и проанализирована связь между алфавитной иконой ОТТО и ее трансформациями на метатекстовом уровне. Так, были рассмотрены алфавитные иконы ОТТ в новелле «Сказка» и алфавитная икона ОТТО ОТТО в романе «Лолита». Было доказано, что любые трансформации гармоничной структуры знака-палиндрома ОТТО отражают деградацию личности в дискурсе В. Набокова.

Графические элементы-буквы, выступая в игровом тексте как алфавитные иконы, позволили В. Набокову вместить авторский взгляд на мир в одну текстовую единицу ОТТО. Алфавитная икона ОТТО приобретает свое особое значение только при игровом прочтении текста, при разгадывании элементов игровой поэтики. В связи с тем, что имя ОТТО по прочтении, в ходе сопоставления с контекстуальными единицами наполняется другой, индивидуально-авторской семантикой, мы понимаем этот текстовый знак как философему не только текста, но и метатекста В. Набокова.

Список литературы

1. Бойд, Б. Владимир Набоков: русские годы: Биография [Текст] / Б. Бойд. – СПб.: Издательство «Симпозиум», 2010. – 696 с.
2. Большакова, Н. Н. Игровая поэтика в литературных сказках Михаэля Энде [Текст]: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Н. Н. Большакова. – Смоленск, 2007. – 18 с.
3. Джонсон, Д. Б. Миры и антимирсы Владимира Набокова [Текст] / Д. Б. Джонсон. – СПб. : Издательство «Симпозиум», 2011. – 352 с.
4. Долинин, А. Истинная жизнь писателя Сирина: Работы о Набокове [Текст] / А. Долинин. – СПб. : Академический проект, 2004. – 402 с.
5. Лукин, В. А. Художественный текст : Основы лингвистической теории и элементы анализа [Текст] / В. А. Лукин. – М. : Издательство «Ось-89», 1999. – 192 с.

6. Люксембург, А. М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю [Текст] / А. М. Люксембург // Игровая поэтика. Выпуск 1. Сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики. – Ростов-на-Дону : Литфонд, 2006. – 272 с.
7. Люксембург, А. М. Отражения отражений: творчество В. Набокова в зеркале литературной критики [Текст] / А. М. Люксембург. – Ростов-на-Дону : Издательство Ростовского университета, 2004. – 639 с.
8. Малишевская, Н. А. Игровые практики в дискурсе постмодерна [Текст]: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 24.00.01 / Н. А. Малишевская. – Ростов-н/Д, 2007. – 30 с.
9. Набоков, В. В. Романы. Рассказы [Текст] / В. В. Набоков. – М. : Звездный мир, 2003. – 607 с.
10. Набоков, В. В. Собр. соч. : В 4 т. Т.1 [Текст] / В. В. Набоков. – М. : Правда, 1990. – 414 с.
11. Набоков, В. В. Стихотворения и поэмы [Текст] / В. В. Набоков. – М. : Современник, 1991. – 576 с.
12. Пирс, Ч. С. Элементы логики. Grammatica speculativa [Текст] / Ч. С. Пирс // Семиотика. – М., 1983. – С. 151–210.
13. Плотников, Б. А. Семиотика текста. Параграфемика [Текст] / Б. А. Плотников. – Минск, 1992. – 190 с.
14. Рахимкулова, Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова : К проблеме игрового стиля [Текст] : дис. ... д-ра филол. наук / Г. Ф. Рахимкулова. – Ростов-на-Дону, 2004. – 332 с.
15. Чумак-Жунь, И. И. Поэтический текст в русском лирическом дискурсе конца XVIII – начала XXI веков : моногр. [Текст] / И. И. Чумак-Жунь. – Белгород : Изд-во БелГУ, 2009. – 244 с.

References

1. Boid B. Vladimir Nabokov: Russkie Gody: Biografiya [Vladimir Nabokov: Russian Years: Biography]. Moscow: Izdatelstvo Nezavisimaya Gazeta; SPb.: Izdatelstvo Simpozium, 2010. 696 p.

2. Bolshakova N. N. *Igrovaya Poetika v Literaturnykh Skazkakh Mikhaelya Jende: Avtoref. Dis. ... Kand. Filol. Nauk* [Game Poetics in the Literary Tales of Michael Ende. Abstract of Thesis]. Smolensk, 2007.
3. Dzhonson D. B. *Miry i Antimiry Vladimira Nabokova* [Vladimir Nabokov's Worlds and Anti-Worlds]. SPb.: Izdatelstvo Simpozium, 2011. 352 p.
4. Dolinin A. *Istinnaya Zhizn' Pisatelya Sirina: Raboty o Nabokove* [The True Life of the Writer Sirin: Works about Nabokov]. SPb.: Akademicheskii Proekt Publ., 2004. 402 p.
5. Lukin V. A. *Hudozhestvennyi Tekst: Osnovy Lingvisticheskoi Teorii i Elementy Analiza* [Artistic Text: The Basics of Linguistic Theory and Elements of Analysis]. Moscow: Izdatelstvo Os-89, 1999. 192 p.
6. Lyuksemburg A. M. *Igrovaya Poetika: Vvedenie v Teoriyu i Istoriyu* [Game Poetics: an Introduction to Theory and History]. *Igrovaya Poetika*. Vypusk 1. Sbornik Nauchnykh Trudov Rostovskoi Shkoly Igrovoi Poetiki. Rostov-na-Donu: Litfond Publ., 2006. 272 p.
7. Lyuksemburg A. M. *Otrazheniya Otrazhenii: Tvorchestvo V. Nabokova v Zerkale Literaturnoi Kritiki* [Reflections of Reflections: V. Nabokov's Work in the Mirror of Literary Criticism]. Rostov-na-Donu: Izdatelstvo Rostovskogo Universiteta, 2004. 639 p.
8. Malishevskaya N. A. *Igrovye Praktiki v Diskurse Postmoderna: Avtoref. Dis. ... Kand. Filol. Nauk* [Game Practice in the Discourse of Postmodernism. Abstract of Thesis]. Rostov-na-Donu, 2007.
9. Nabokov V. *Sobranie Sochinenii* [Collected Works]: in 4 Vol. Vol.1. Moscow: Pravda Publ., 1990. 414 p.
10. Nabokov V. *Stikhotvoreniya i Poemy* [Poems and Problems]. Moscow: Sovremennik Publ., 1991. 576 p.
11. Nabokov V. V. *Romany. Rasskazy* [Novels. Tales.]. Moscow: Zvezdnyi Mir Publ., 2003. 607 p.
12. Pirs Ch. S. *Elementy Logiki. Grammatica Speculative* [Elements of Logic. Grammatica Speculativa]. *Semiotika*. Moscow, 1983, pp. 151–210.
13. Plotnikov B. A. *Semiotika Teksta. Paragrafemika*. [Semiotics of the Text. Paragraphemics]. Minsk, 1992. 190 p.

14. Rakhimkulova G. F. *Yazykovaya Igra v Proze Vladimira Nabokova: K Probleme Igrovogo Stilya: Dis. ... Dok. Filol. Nauk* [Language Play in Vladimir Nabokov's Prose: To the Problem of Game Style. Thesis]. Rostov-na-Donu, 2004. 332 p.
15. Chumak-Zhun I. I. *Poeticheskii Tekst v Russkom Liricheskom Diskurse Kontsa XVIII – Nachala XXI Vekov: Monografiya* [Poetic Text in the Russian Lyric Discourse of the Late 18th – Early 21st Centuries. Monography]. Belgorod: Izdatelstvo BelGU, 2009. 244 p.

ALPHABETIC ICONISM OTTO / OTT IN THE GAME POETICS OF V. NABOKOV (ON THE STORY MATERIAL “BERLIN GUIDE”, “TALE”)

Maltseva G. Y.

The article considers a unique component of Vladimir Nabokov's game poetics-alphabetical iconism of OTTO/OTT. The concept of alphabetic iconism, introduced by DB Johnson, is considered not in literary, but in a linguistic vein - as an iconic sign of a certain pragmatic orientation in the game poetics of the stories “Guide to Berlin” and “Goodness”. Within the framework of the anthropocentric paradigm of modern linguistic research, alphabetical iconism is defined as a special kind of repetition in the pattern of Nabokov's poetics. Repeat as a strong position, a marker of game poetics, allows you to decode game settings of a literary text. The repetition of the iconic OTTO sign is considered as a component of a more complex concept that defines Nabokov's prose - pattern. Alphabetical iconism is defined as a special element of the pattern, a unique kind of repetition, graphic combinations with author's semantics. The game principle is implemented in the implicit semantic increments of the OTTO lexeme, directing the reader's intentions to find ways to decode the subtext information of a work of art. The Central issue of the study is the analysis of the alphabetic iconic sign in the context of contextual and interpretative analysis. On the example of the stories "Guide to Berlin" and "Fairy Tale" is determined not only the semantic content of the sign OTTO/OTT, but also traced the relationship of signs at the metatext level. The author's idea of the alphabetical iconism of OTTO/OTT as an individual author's philosophy synthesizing the linguistic and visual (iconic) idea of the being essence of life is presented.

Keywords: alphabetical iconism, game poetics, iconic sign, artistic discourse, idiostyle, individual author's picture of the world.