

Е.В. Антошина

Томский государственный педагогический университет

**Сюжет романа В.В. Набокова «Король, дама, валет»
и эстетика массовой культуры**

Аннотация: В статье сопоставляются черты эстетики раннего кинематографа, рекламных плакатов, массовой литературы и принципы сюжетосложения в романе В.В. Набокова «Король, дама, валет».

In article features of aesthetics of an early cinema, a boards, the popular literature and principles of plot construction in V.V. Nabokov's novel «King, lady, a jack» are compared.

Ключевые слова: В.В. Набоков, русская литература XX в., массовая культура. V.V. Nabokov, Russian literature XX century, a masscult.

УДК: 821.161.1.09.

Контактная информация: Томск, ул. К. Ильмера, 15/1. ТГПУ, филологический факультет. (3822) 621748. E-mail: arancia@mail.ru.

Роман «Король, дама, валет», опубликованный в Берлине в 1928 г., представляет особый интерес для исследования раннего периода творчества В.В. Набокова. Анализ этого произведения позволяет выявить источники авторского дискурса. В данном случае сюжет рассматривается как структура, имеющая дискурсивную природу. Формообразование сюжетных структур связано с инерцией дискурсивного потока, зависит от множества форм дискурса, в которых воплощаются культурные смыслы эпохи. В начале XX в. новые типы дискурса формируются кинематографом, а также рекламным плакатом, разновидностями популярного театра (варьете, мюзик-холл, бурлеск), массовой литературой (детектив).

Каждая из названных форм дискурса способна породить новые сюжетные вариации, часто исходя из собственных технических возможностей. Так, например, комические ленты 1920–1930 гг. развивают философию комического абсурда, который, в свою очередь, имеет богатую культурную историю. Но в фильмах М. Сеннета (например, «Копы из Кистоуна»), по наблюдению Л. Трауберга [Трауберг, 1974, с. 72], полицейские, погони, торты с кремом, купальщицы и другие гэги следуют друг за другом без всякой логики. Некоторые гэги появляются только для того, чтобы поддержать в какой-то степени связность «повествования». Содержательная сторона сюжета, по мнению Трауберга, не интересовала Сеннета, его задача состояла в том, чтобы рассмешить зрителя, поэтому он был сосредоточен на изобретении гэгов и их техническом воплощении. Но в результате возникает новая возможность построения абсурдистского сюжета, и эта возможность реализуется в других типах дискурса, например, в литературе (европейский экспрессионизм, сюрреализм).

Кинематограф стал также одной из первых форм осмысления нового типа культуры, которая постепенно складывалась на рубеже XIX – XX вв. Комические ленты раннего кинематографа показывают мир автоматическим и алогичным одновременно. Постепенно появляются персонажи, которые воплощают принцип

существования в этом мире – это образы, созданные знаменитыми комическими актерами первой четверти XX в. – Ч.С. Чаплином, Г. Ллойдом, О. Лаурелом, С. Харди и другими.

В 1920–1930-е гг. в Европе складывается культура, отвечающая запросам обыденного сознания, предлагающая альтернативы в основном в контексте потребления, что в плане политического устройства нашло выражение в системе тоталитарных обществ. Именно реальность такого типа – реальность довоенной тоталитарной массовой культуры, зарождение и расцвет которой Набоков мог наблюдать, живя и работая в Берлине, – и является в ранних произведениях автора «поставщиком» сюжетов. Персонажи новой культуры – это люди обыденного сознания, живущие непосредственно бытовыми интересами. Такими персонажами наполнены рассказы и романы В.В. Набокова конца 1920-х – 1930-х гг.

Однако В.В. Набоков видит в своих героях не просто обывателей. Подобно персонажам раннего кинематографа, герои Набокова склонны к фарсу и бурлеску, эксцентричным поступкам, трюкам. Стремясь разрушить автоматизм существования, «маленький человек» совершает поступки, которые вскрывают абсурдную природу «правил». И благодаря своей способности к смене масок и ролей, герой получает возможность выйти за рамки существующего порядка вещей. В одной из своих работ Н.А. Хренов возводит фарс и бурлеск в кино к сюжетам с трикстером: «В случае с трикстером возникает возможность говорить о предрасположенности человека к выходу в миф, существующей у него перманентно, но в то же время и в процессе постижения произведения искусства» [Хренов, 2007, с. 100]. Таким образом, концепция «маленького человека» – персонажа массовой культуры усложняется, это обыватель поневоле и в то же время, человек, ищущий выходы к нуминозному.

В своих ранних произведениях Набоков изучает именно этого героя – героя новой культуры, которая сама по себе вызывает у автора мало сочувствия, особенно когда речь идет о Европе. Но, тем не менее, в отличие от В. Ходасевича или И. Бунина, И. Шмелева, А. Ремизова и многих других писателей и поэтов эмиграции, которые придерживались традиций русской классической литературы, В. Набоков погружается в реалии данной культуры. В этом отношении его поиски можно сопоставить с произведениями Ю. Олеши, И. Ильфа и А. Петрова, М. Зощенко. Такая позиция Набокова вызвала неприятие его творчества со стороны критиков эмиграции. Ранние романы Набокова явно остались непонятыми [Осоргин, 1997, с. 241].

Конкретное наполнение понятия «эстетика массовой культуры» в данном случае связано с понятием «реальность». В контексте эстетики массовой культуры сложились новые типы дискурса, представляющие собой своеобразный «реализм» или «гиперреализм».

С одной стороны, кинематограф буквально запечатлевает факт, но с другой стороны, делается это таким образом, что зритель воспринимает факт не как элемент наличной реальности, а как указание на другую, сокровенную реальность. Возможность обращения к образам бессознательного, сокровенной реальности чуда, объясняется генетической связью кинематографа с более ранними формами зрелищности, такими, как балаган, цирк, феерия и архаический театр. Как отмечает в своей монографии Н.А. Хренов, «не только немое кино с его эстетикой, но и вообще кино как факт культуры свидетельствует о “прорыве” в ней бессознательных слоев, демонстрирующих миф в его первичных, т. е. космологических формах, воспроизводящий... противостояние космоса и хаоса» [Хренов, 2006, с. 570].

«Реализм» романов В.В. Набокова проявляется как эстетический принцип и на уровне сюжета. Дискурс русского реалистического романа XIX столетия был связан генетически с такими формами, как исповедь, дневники, письма

(«человеческий документ»), а также труды психофизиологов, которые были очень популярны во второй половине XIX в. и служили основой для построения новой концепции человека. Все эти дискурсивные формы присутствуют в различных произведениях В.В. Набокова. Но все они преобразованы в духе «реализма» кинематографа, который демонстрирует и «видимость», и «кажимость» реальности.

Одной из «переходных» между классическим реализмом и массовой литературой форм является детектив. Известно, что этот жанр всегда привлекал В.В. Набокова. В детективе осознается и пародируется предшествующий способ выражения реальности – эпистемический сюжет (сюжет загадки, тайны). По определению В. Руднева, эпистемический сюжет возникает «вследствие возможности в референтно прозрачных контекстах пропозициональных установок приписывать одному и тому же суждению противоположные значения истинности, или, напротив, – возможности одно и то же значение истинности приписывать разным суждениям» [Руднев, 2000, с. 129].

Если в классической форме эпистемического сюжета многозначность, вариативность реальности воспринимается как трагедия, то в детективе многозначность является основой сюжетной игры. Читатель, идентифицируя себя с сыщиком, испытывает удовольствие от постепенного приближения к разгадке через ложные, тупиковые версии.

В своих романах В.В. Набоков часто использует пародию на детектив. Но подлинной целью автора является не столько пародия, сколько создание нового типа сюжета, основанием которого является новое понимание реального. Если в классическом эпистемическом сюжете (Софокл, «Царь Эдип») в центре находится истина отдельного человека, который сталкивается с волей богов, социумом и т. п., то в «детективном» сюжете истиной человек не обладает, он находится в поиске, перебирая все новые и новые варианты. Иногда складывается впечатление, что истина непостижима в принципе, или субъективна. Мир опровергает любые догадки и построения, и герой вновь остается в состоянии недоумения, недоговоренности, неопределенности смыслов. И такая неопределенность для персонажей является указанием на наличие сверхреальности, несмотря на то, что ее природа оказывается двусмысленной (между божественным и демоническим).

Герой романа В.В. Набокова «Король, дама, валет» воспринимает реальное как факт и участвует в эпистемическом сюжете. Автор при этом воспринимает эпистемический сюжет как пародию и показывает реальность как дискурс полисемантический или квазисемантический. В этой реальности любой факт теряет свою первоначальную определенность. Формирование «исчезающей» реальности также связано кинематографом. Именно в кинематографе можно зримо различить «фактическое» отношение к реальности и ее квазисемантическую природу.

Основой сюжетной структуры романа «Король, дама, валет» является детектив. Здесь есть жертва (Драйер), преступник, который замышляет убийство (Марта) и потенциальный исполнитель (Франц). Отсутствует лишь значимая для детектива фигура сыщика, его замещает отчасти автор, отчасти – Драйер, который бессознательно ощущает близость опасности. Действие выстраивается таким образом, что жертва неоднократно оказывается на грани разоблачения убийцы, но разоблачения не происходит, поэтому роман «Король, дама, валет» является не детективом, а его имитацией. Набоков заимствует из сюжетной схемы детектива только повторяющуюся ситуацию возможного разоблачения.

В романе «Король, дама, валет» В.В. Набоков создает ряд переходных дискурсов, которые в то же время не являются строительным материалом для сюжета. Это своеобразные «слепые ходы», которые никуда не приводят героя.

Функциональная сторона «слепого хода» связана с попытками автора ввести

мотивацию поступков героя либо с помощью традиционных приемов реалистического психологизма, либо с помощью элементов мистерики. Сюжет, таким образом, по своей структуре начинает напоминать лабиринт, где большинство проходов заканчиваются тупиками. Психологические мотивы поступков персонажей разнообразны. Так, Марта предпочитает Франца в качестве любовника потому, что Франц в нее действительно влюблен. Это обстоятельство делает их связь волнующей для Марты, которая стала женой Драйера без любви, но ей хочется узнать это чувство. Драйер не лишен, в свою очередь, наблюдательности и воображения, свойственных художнику. Франц находится в поиске романтической любви, Марта для него является мадонной. Однако все эти черты не являются ведущими в духовном облике героев. Они присутствуют как альтернатива, нереализованная возможность. Сознание героев поработано «реальностью» потребления, которая, прежде всего, находит свое выражение в рекламе.

Мистериальные мотивы связаны с образом Франца. В сцене путешествия в столицу, которой начинается повествование, он показан в вагоне третьего класса, где все вызывает у него тошноту. Поэтому он решает покинуть вагон третьего класса и перейти во второй класс, где он встретит Драйера и его жену Марту. Это событие в романе подано как прохождение из ада через чистилище в рай потребительской жизни: «Переход из третьего класса, где тихо торжествовало чудовище, сюда, в солнечное купе, представлялся ему, как переход из мерзостного ада, через пургаторий площадок и коридоров, в подлинный рай» [Набоков, 1990, с. 121]. «Чудовищем» является человек с безобразным лицом, сосед Франца, листавший журнал с обнаженной красавицей на обложке. Позднее Франц, столкнувшись с облагороженными представителями той же культуры, так и не замечает сходства между ними. Переход из одного вагона в другой вызывает у Франца воспоминание о «лубочно-благочестивой картине», которой он боялся в детстве. Судя по контексту, это была «живая» картина, то есть либо балаганное представление, либо кинолента: «Так в мистерики, по длинной сцене, разделенной на три части, восковой актер переходит из пасти дьявола в ликующий парадиз» [Там же, с. 121]. В данном случае важно, что в сознании Франца существует пласт значений, связанных с познанием истины. Но образы ада и рая адаптированы с помощью кинематографа или балагана.

Если христианская мистерики пугает Франца, то рекламная «мистерики» очаровывает. Франц воспринимает Марту как «столичную красавицу», подобную тем, что он видел на ликерных и папиросных рекламах. Тема рекламы и рекламного образа реальности развивается. Перейдя в вагон второго класса, герой попадает в мир ожившей рекламы. И Драйер, и Марта – это не вполне реальные люди, они подобны, исходя из названия романа, карточным персонажам. Семантика карточной игры связана в данном случае с семантикой случая и судьбы, которая не позволяет «угадать» ход, обманывает. Рекламный дискурс наслаивается на дискурс карточной игры и порождает мотив обмана, несоответствия. При этом карты выступают в качестве «посредников» между человеком и демоническими силами судьбы. В данном случае восприятие демонической сущности карточной игры связано с традицией романтизма.

Таким образом, в романе постепенно выстраивается сложная сюжетная структура. На заднем плане, в качестве «фона» проступает сюжет психологический, связанный с жанровой природой детектива. Психология персонажей раскрывается в их воспоминаниях, внутренних монологах, сновидениях. Степень такого раскрытия в данном случае не является глубокой, но достаточной для понимания мотивов преступления.

Сюжет детектива представлен в пародийном ключе, умножением ситуаций возможного разоблачения и гибелью убийцы, что в определенной степени отменяет психологическую составляющую характеров персонажей.

Большей «достоверностью» обладает план сюжета, связанный с образами мистерии. Главный герой романа находится в ситуации посвящения, смысл его путешествия – встреча и слияние с нуминозным. Но мотив карточной игры акцентирует демоническую сущность нуминозного в контексте утилитарной культуры, в отличие от архаических культов, где слияние с нуминозным означало участие в цикле жизни–смерти–жизни.

«Король, дама, валет» – это роман, который также может рассматриваться как авантюрно-бытовой роман, в центре которого стоит метаморфоза. М.М. Бахтин выделяет этот тип романа в своей работе «Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике» и рассматривает этот тип романа на примере романа Апулея «Золотой осел». Превращение в данном случае переживает Франц, а Драйер и Марта являются его «проводниками». Но в отличие от того типа сюжета, который описывает М.М. Бахтин, в романе В.В. Набокова метаморфоза не ведет героя к преображению, она оказывается незавершенной, а «проводники» – ложными. С точки зрения эпистемического сюжета, незавершенная метаморфоза – это путь к гибели души (в христианском контексте, который в романе В.В. Набокова явно обозначен). Но в то же время, эпистемический сюжет предполагает и моменты прозрения, возмездия, когда герой, ценой страданий, обретает знание истины. В романе В.В. Набокова прозрения не происходит, омертвление души показано как многоступенчатый процесс. Падение человека в произведениях В.В. Набокова показано как процесс бесконечный, яркий и даже творческий (в потребительском понимании творчества). Для героев оказывается закрытой реальность собственной души, а слияние с нуминозным в контексте утилитарной культуры вызывает перерождение демонического характера.

Марта предстает одновременно мадонной и героиней рекламы. В логике эпистемического сюжета она должна вывести Франца на другой уровень понимания реальности, стать его «психопомпом». Но в логике сюжета незавершенной метаморфозы Марта оказывается «ожившей картой», а Франц, попадая под ее влияние, превращается в восковую куклу (с восковым манекеном Франца сравнивает Драйер). Метаморфоза оказывается незавершенной, «психопомп» превращается в обманщика. Мотив «ожившей карты» типологически связан с мотивом «ожившей картины / статуи». Мистериальные ассоциации романа вызывают ожидание дальнейшего развития образа мадонны, но этого не происходит, так как сознание героя не поднимается выше уровня обыденной реальности. Напротив, картинка с изображением мистерии вызывает у него страх. Марта предстает как «ожившая картина» или «ожившая статуя». Этот мотив имеет в данном случае двойное истолкование. С одной стороны, ожившая статуя – это генетически образ божества архаических мистерий. Но в контексте романтизма ожившая кукла – это дьявольский образ омертвевшей души.

В частности, мотив ожившей куклы восходит к творчеству Э.Т.А. Гофмана. Деревянная кукла Олимпия из повести «Песочный человек» (1816) также была принята героем за живое существо. Натаниэль влюбляется в Олимпию, за что расплачивается безумием и смертью. Олимпия – мертвая невеста, которая стремится заместить живую девушку. Мотив посещения мертвой невестой в повести Гофмана восходит к балладе И.В. Гете «Коринфская невеста» (1782), отсылка к которой дана в самом тексте повести «Песочный человек». Сюжет баллады Гете, в свою очередь, ведет происхождение из «Книги чудес» римского писателя Флегона, это сюжет о невесте-привидении, пришедшей с того света. Образ мертвой невесты восходит к мифу, «невеста-привидение» – это, возможно, образ божества, дающего бессмертие тому, кто спустится в подземный мир. Но в романтизме кукла обманывает человека, оболщает и ведет его к гибели, так как романтизм в большей степени связан с христианством. В контексте христианства

кукла воплощает телесное, внешнее, мертвое начало, но она, тем не менее, вызывает вожеление, привязывает к себе, лишает рассудка.

В контексте массовой культуры «кукла» – это образ мертвенной реальности потребления, которая, тем не менее, воспринимается с энтузиазмом, даже с восторгом. Так, например, Драйер в восторге от идеи создания манекена, имитирующего живого человека – подвижного, покрытого специальным материалом, полностью имитирующим кожные покровы. В романе «Король, дама, валет» Набоков создает своеобразную вариацию мотива куклы / «ожившей картины» / «ожившей карты». Это мотив «ожившей рекламы».

Массовая культура производит дискурсы, близкие по смыслу дискурсу куклы. Подобными дискурсами становятся и реклама, и кинематограф. Они создают яркие, обольстительные, узнаваемые образы реальности, которые пленяют потребителя и превращают его в свое подобие. При этом потребитель не замечает подмены. Думая, что попал в «рай», он блуждает в мертвых лабиринтах бездушного материального мира. В логике сюжета незавершенной метаморфозы эти блуждания бесконечны, как бесконечны чудеса кинематографа, бесконечно обольстительны рекламных роликов, радости развлечений.

Образ Марты дополнен образом Драйера, который также играет роль проводника в «рай» массовой культуры. Одним из наиболее значимых мотивов романа является мотив смеха. Герои контрастируют друг с другом – Марта и Франц практически не смеются, в то время как Драйер смеется постоянно. Драйер кажется самым «живым» из трех героев, у него есть вкус к жизни, он активно занимается своим магазином, играет в теннис, увлекается автомобилем, мечтает о «настоящей жизни»: «Он в тайне осознал, что коммерсант он случайный, ненастоящий, и что в сущности говоря, он в торговых делах ищет то же самое, – то летучее, обольстительное, разноцветное нечто, что он мог бы найти во всякой отрасли жизни» [Набоков, 1990, с. 250]. Драйер, в отличие от Франца и Марты, способен увлечься новой идеей, мечтает о путешествиях, наделен живым воображением. После посещения криминального музея и осмотра фотографий преступников он воображает возможные преступления прохожих. При этом он не замечает, что бессознательно разгадал замысел Марты, задумавшей убить мужа с помощью Франца.

У Драйера есть вполне человеческие воспоминания, например, о войне, но в то же время он склонен к шуткам, небезобидным и жестоким розыгрышам. Приступы веселья Драйера связаны с эпизодами таких розыгрышей. Во-первых, это ночное посещение магазина, когда Драйер обучает Франца продавать галстуки. Затем розыгрыш в новогоднюю ночь, когда Драйер, изображая грабителя в маске, прячется за портьерой и выходит внезапно, пугая присутствующих. Третий эпизод связан с прежним увлечением Драйера, это женщина по имени Эрика. Она намекает на розыгрыш, устроенный им в день их расставания. В четвертом эпизоде Драйер крадет золотой портсигар у американского покупателя манекенов, чтобы затем посмеяться над его беспокойством.

Воображение Драйера заставляет его видеть очарование жизни, в том числе и очарование Марты. Но в его смехе и жестоких шутках видно стремление к одурачиванию, его смех – это циничный смех шута. Такой тип смеха описывает в своей работе «Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре» В.Я. Пропп: «...неудача или посрамление воли могут быть нарочито вызваны кем-нибудь другим, в этих случаях действуют два человека. Для такого рода поступков в русском языке есть очень выразительное слово... одурачивание» [Пропп, 1999, с. 93]. Другой термин, который использует Пропп, – «practical jokes», или «практические шутки». «Практические шутки» приходят из фольклорных источников, но в то же время они отражают эпоху массовой культуры и связаны с эстетикой экспрессионизма и раннего кинематографа,

в котором комическое начало очень часто связано с жестокостью по отношению к «маленькому человеку». В данном случае, «маленький человек» – это человек, не обладающий в должной степени свободой, которую дают деньги. «Сверхлюдьми» являются люди либо состоятельные, либо безумцы (например, Гумберт Гумберт). Они обладают финансовой свободой и свободой воплощения своих фантазий и притязаний разного рода, от бытовых до политических, в области искусства и т. д. Например, Драйер претендует на создание человека-робота. Однако такая «сверхчеловечность» связана с жестокостью по отношению к тем, кто слабее, а также со стремлением к экстравагантным поступкам. Здесь можно увидеть «нищезанский» след в концепции героя у Набокова. Нужно отметить, что отношение Набокова к такому типу героя очень неоднозначно. Несмотря на то, что большинство самых ярких его героев – это исключительные личности, стоящие по ту сторону добра и зла и претендующие на некое сверхзнание, зачастую обладающие незаурядными творческими способностями, в то же время довольно часто это безумцы, преступники, люди, обольщенные демоническими силами.

Шутки Драйера более всего напоминают гэги раннего кинематографа, в структуре сюжета они играют роль «переключателей», задают иной ракурс видения реальности. Прагматическая серьезность Марты, задумавшей убийство, и страхи Франца перемежаются комическими выходками Драйера, что в целом создает впечатление идиотической реальности, где любые «серьезные» намерения оборачиваются «кажимостью».

Франц, как герой незавершенной метаморфозы, показан в романе ослепленным, обманутым. Его душа, тоскующая в атмосфере пошлости материальной жизни, так и не пробуждается. Мотив сна заявлен в начале романа. Франц прибывает в большой город и просыпается в отеле: «Так бывает: очнешься и видишь, скажем, будто сидишь в нарядном купе второго класса, вместе с неизвестной изящной четой, – а на самом деле это пробуждение мнимое, это только следующий слой сна, словно поднимаешься со слоя на слой и не можешь достигнуть поверхности, вынырнуть в явь» [Набоков, 1990, с. 126]. Все дальнейшие мучения и искушения – роскошью, «любовью» Марты, преступлением, которое Марта вынуждает его совершить, ведут к дальнейшему омертвлению души героя. «Слои» сновиденной, мертвенной, блестящей реальности сменяют друг друга, и Франц все в большей и большей степени осваивает эту реальность. Это освоение «рая» потребительской жизни и являлось изначально его затаенной целью. Демоническое явление Марты мучительно для Франца, но в его сознании желание любви почти неотделимо от желания комфорта, удовольствия, поэтому он не в состоянии отказаться от нее. Ее случайная смерть избавляет героя от необходимости совершить преступление, которое было мотивировано всего лишь необходимостью получить деньги Драйера. Но та легкость, с которой возмездие откладывается или вовсе отменяется, указывает на «несерьезный» характер реальности. В логике эпистемического сюжета такой финал невозможен. Какой-то частью своей души Франц был готов к возмездию, но когда оно становится бессмысленным, побеждает потребительское желание наслаждения – Франц мечтает ущипнуть горничную. В финале романа впервые раздается смех Франца, человека, открывшего для себя мертвый, прекрасный мир потребления и демонической свободы.

Таким образом, логика построения сюжета в романе В.В. Набокова «Король, дама, валет» соотносима с типами дискурса, возникшими в недрах массовой культуры. Это, прежде всего, дискурс кинематографа. Сюжет в данном случае выстраивается как пародия на детектив, с одной стороны. С другой стороны, «детектив» у В.В. Набокова носит явно комически-абсурдный характер. Абсурд в искусстве первой половины XX в. в плане языка выражения часто бывает

утопически-футуристичным (например, заумный язык поэзии В. Хлебникова), а в плане мировоззренческом основан на нигилизме. Нигилистическое начало абсурда проявляется в структуре сюжета романа В.В. Набокова наличием «тупиковых ходов». Детективная история возвращается к своему началу, множится количество нереализованных возможностей убийства, затем такая возможность исчезает в принципе, так как убийца умирает от простуды. Однако нигилистическое начало дополнено, также в логике эстетики массовой культуры, стремлением выйти за рамки наличной реальности – в «сверхреальность». Этот сюрреалистический ход реализуется в сюжете романа В.В. Набокова в ироническом превращении жертвы, «маленького человека» массовой культуры в «демона». В данном сюжетном решении есть определенная новизна, несмотря на то, что В.В. Набоков именно в таком ключе интерпретировал сюжет «Шинели» Н.В. Гоголя. «Демоническое» начало у Набокова отличается по своему происхождению и материальному воплощению – оно возникает из мира симулякров, мнимостей массовой культуры, восходит к образам и сюжетам рекламы, мюзик-холла, кинематографа.

Литература

- Набоков В.В. Король, дама, валет // Набоков В.В. Собр. соч.: В 4 т. М., 1990. Т. 1.
- Осоргин М.В. Сирин. «Камера обскура», роман // В. Набоков: Pro et contra. СПб., 1997.
- Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре. М., 1999.
- Руднев В. Прочь от реальности. М., 2000.
- Трауберг Л.З. Мир наизнанку. М., 1974.
- Хренов Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс. М., 2006.
- Хренов Н.А. Русский Протей. СПб., 2007.