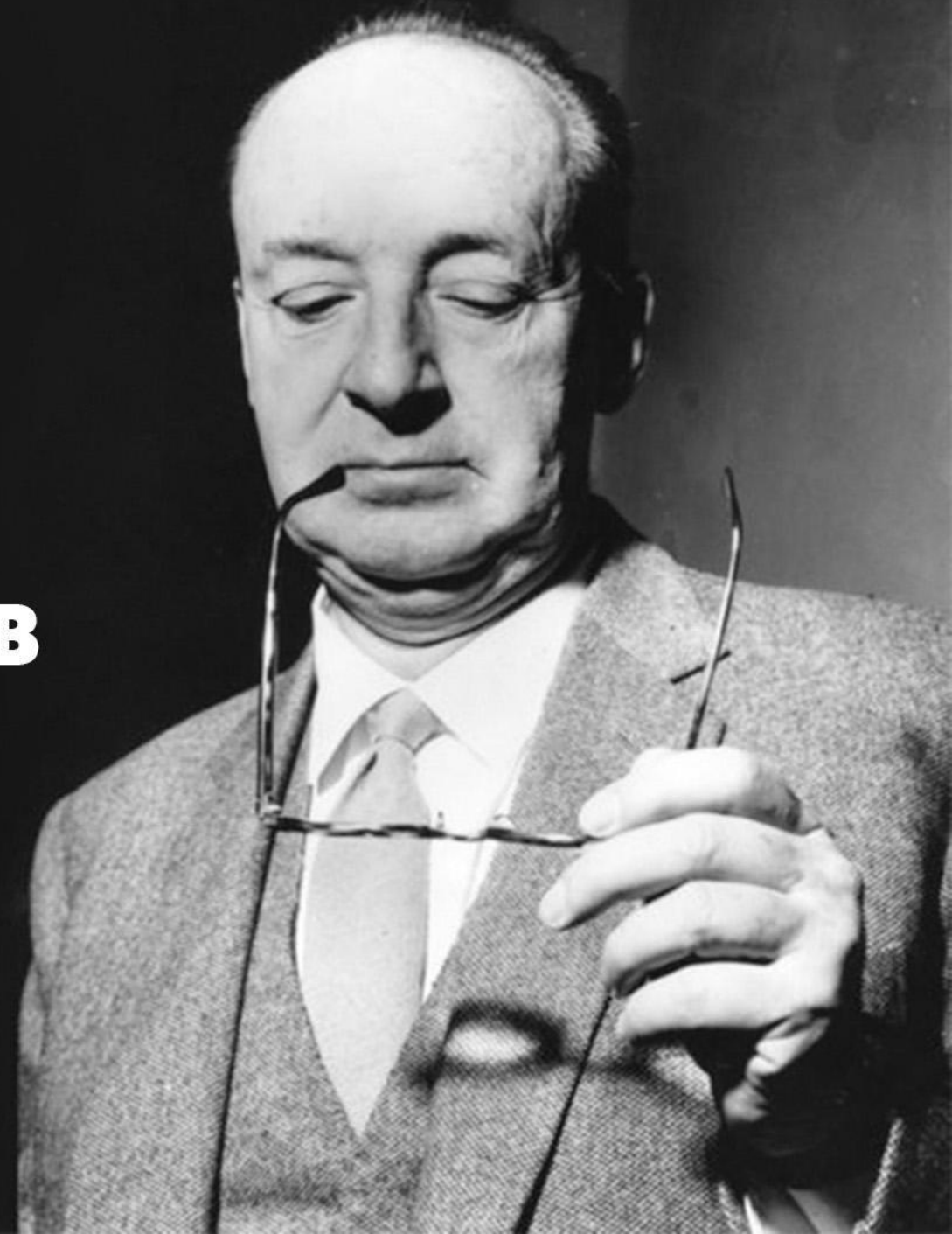
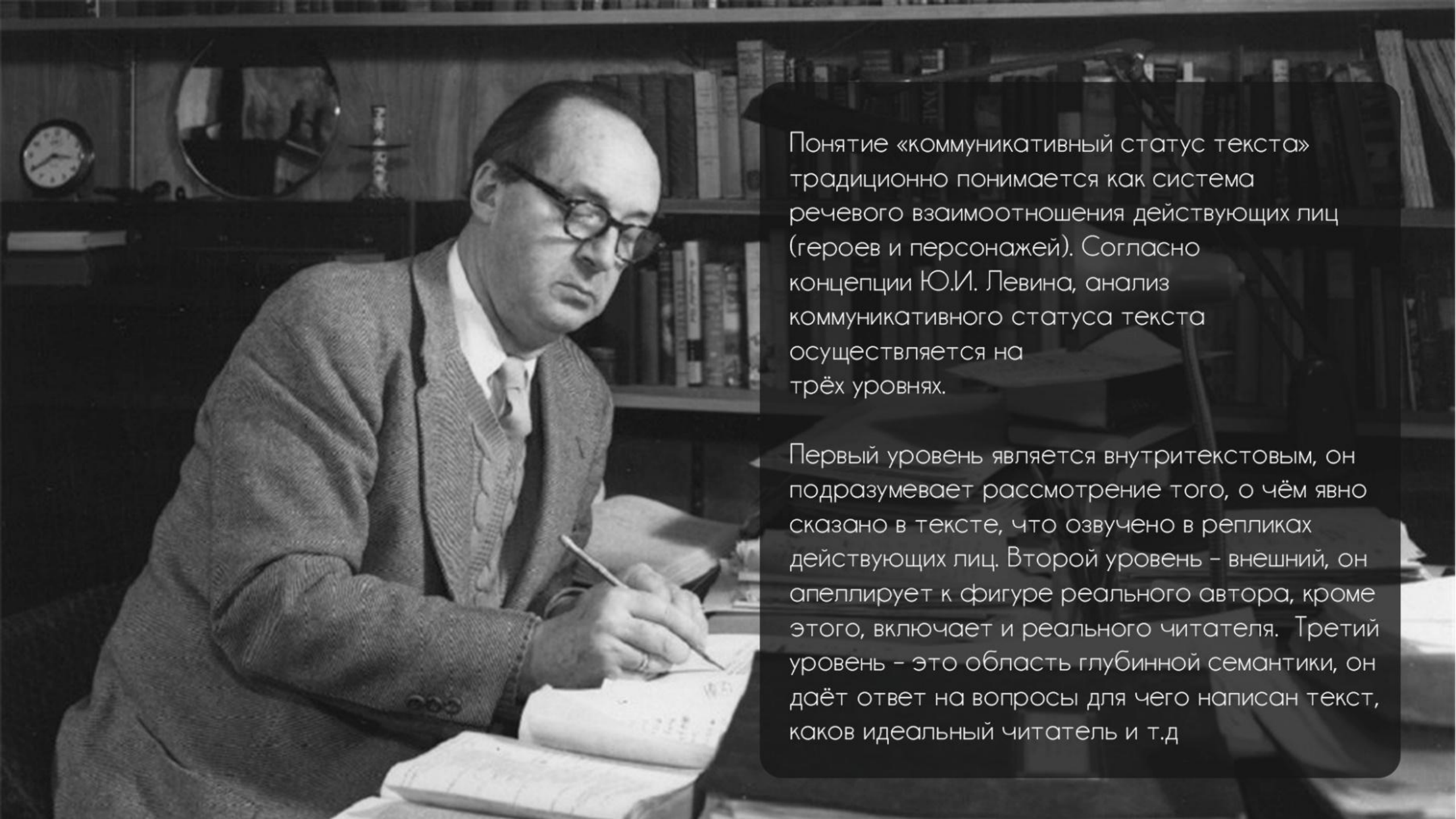


**«ИГРОК» КАК
КОММУНИКАТИВНЫЙ
СТАТУС АВТОРА
(НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНОВ
В.В. НАБОКОВА)**





Понятие «коммуникативный статус текста» традиционно понимается как система речевого взаимоотношения действующих лиц (героев и персонажей). Согласно концепции Ю.И. Левина, анализ коммуникативного статуса текста осуществляется на трёх уровнях.

Первый уровень является внутритекстовым, он подразумевает рассмотрение того, о чём явно сказано в тексте, что озвучено в репликах действующих лиц. Второй уровень – внешний, он апеллирует к фигуре реального автора, кроме этого, включает и реального читателя. Третий уровень – это область глубинной семантики, он даёт ответ на вопросы для чего написан текст, каков идеальный читатель и т.д



Фигура автора осмысливается как главенствующая, имеющая статус «творца». Она оказывается первичной и формирует лингвальную реальность текста.

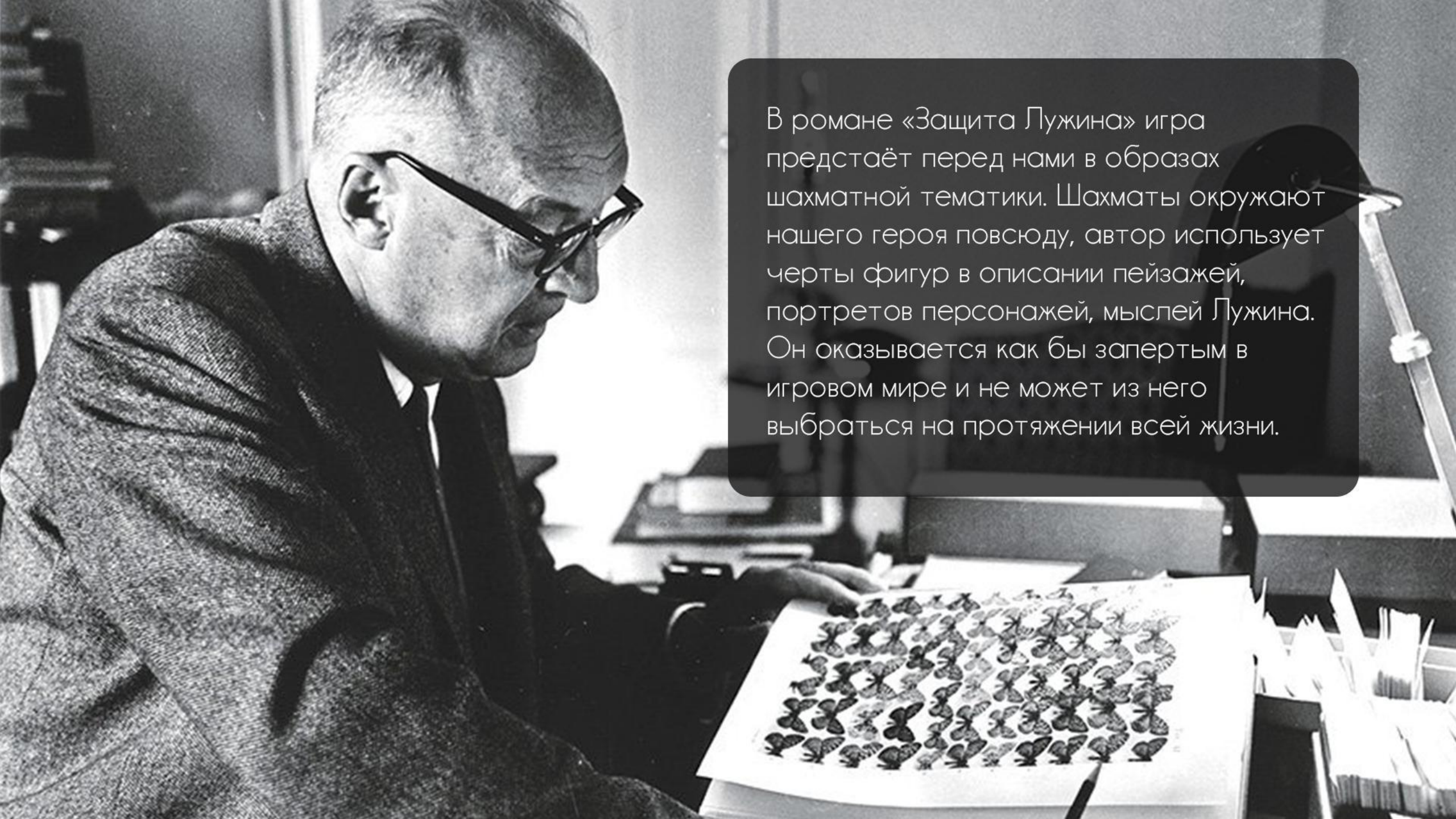
На первостепенную важность категории автора указывает и тот факт, что многие писатели широко используют различные речевые маски, демонстрируя тем самым многогранность собственной языковой личности и её созидательную функцию в пространстве художественного произведения.

Более того, автор литературного произведения зачастую использует речевые маски, которые отображают многоаспектность его языковой личности.

«В любом художественном тексте встречаются слова, несущие дополнительную смысловую нагрузку, окруженные особым коннотативным ореолом и нередко получающие символическую функцию»

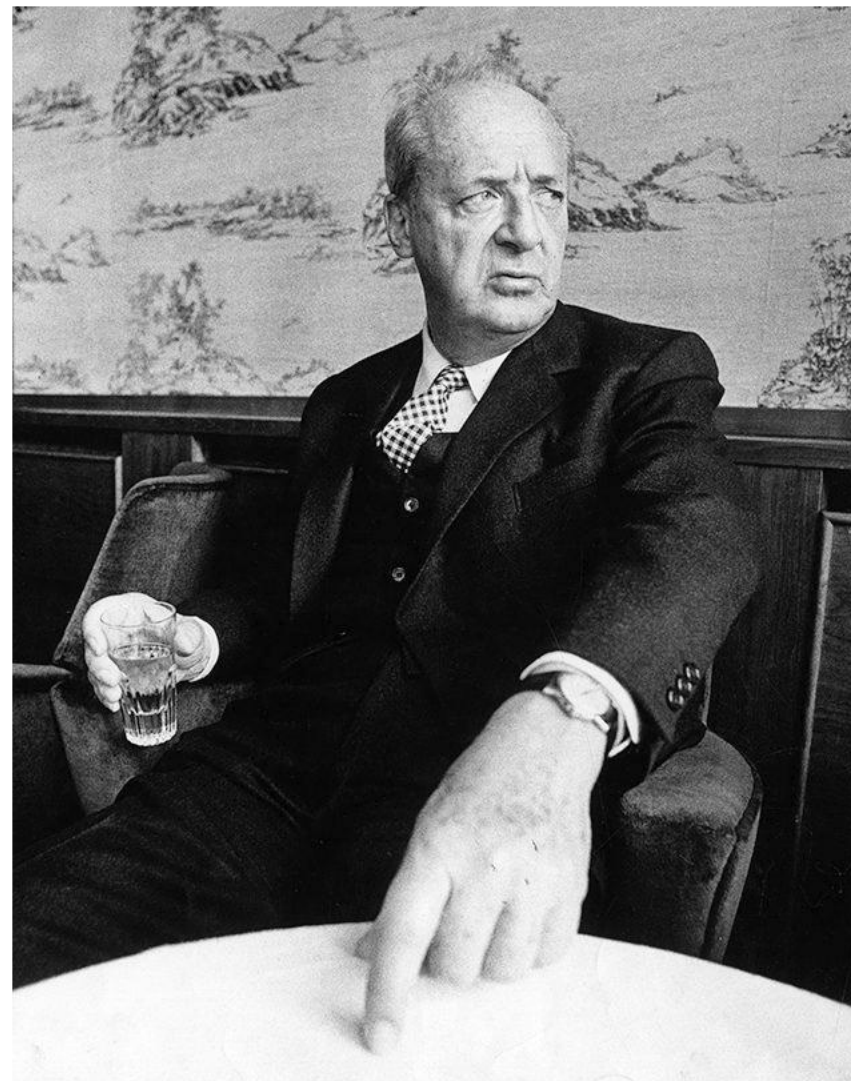
Такой константой у В.В. Набокова является игра. Коммуникативный статус автора, то есть выбранный им основной тип коммуникативного поведения, обозначен нами как «игрок».





В романе «Защита Лужина» игра предстаёт перед нами в образах шахматной тематики. Шахматы окружают нашего героя повсюду, автор использует черты фигур в описании пейзажей, портретов персонажей, мыслей Лужина. Он оказывается как бы запертым в игровом мире и не может из него выбраться на протяжении всей жизни.

В автобиографическом романе «Дар» игра проявляется в борьбе субъективации и объективации повествования. Субъективация, подавляющая традиционное повествование о третьем лице, объединяет образ автора и главного героя. Мы получаем своеобразную игру «я – не я», в которую играет автор-повествователь. Превращение героя, от лица которого ведётся повествование в романе, в героя, о котором объективное повествование ведёт сам автор – это вовлечение читателя в игру, её смысл можно понять только после окончательного прочтения книги.



Главный герой романа «Приглашение на казнь» Цинцинат в своём пространстве вынужден играть в игру без малейшего шанса на победу. Он видит фальшивость и «картонность» окружающих его декораций, людей в гриме и масках вокруг. Его склоняют к уготовленной роли. Однако герой противится и из-за этого вынужден покинуть игру, разрушающуюся вместе с его казнью.



Пронизан карточной символикой и роман «Король, дама, валет»: очевидно, что уже само название текста задаёт определённые модели поведения, требующие от читателя вовлечённости в игру и подразумевающие, что игровой дискурс задаётся «всезнающим игроком» – автором.

Таким образом, коммуникативный статус автора как «игрока» формирует особый тип дискурса – игровой. В дальнейшем необходимо прояснить статус героев произведения как участников игры, описать их иерархию и обозначить функции в контексте игрового дискурса.





Спасибо за внимание!