

Дискурс игры в русской литературе рубежа XIX–XX веков

Наталья Алексеева

УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ, ЕКАТЕРИНБУРГ

Культура эпохи русского ренессанса представляется «культурой, дошедшей до эстетического предела» (Н. Бердяев). Символы и образы различных эпох и культур пересекаются в едином пространстве, погруженном в предельно театрализованную атмосферу. Игра при этом понимается как один из ведущих способов существования и организации пространства культуры, а также как возможный мета-язык описания культуры подобного типа.

Дискурс игры позволяет выйти к описанию коммуникативных процессов, происходящих в пространстве культуры. В данном случае коммуникация происходит в особом «игровом мире», где определенным образом маркированы пространство и время (ограничивая игровое поле от «не-игры»), и заданы коды (системы «опознавательных знаков» для игроков), а также правила поведения (сценарии) участников игрового сообщества (партнеров по игре). Условием *sine qua non* является овладение искусством одновременного пребывания в условном и реальном мирах (так называемое двуплановое поведение).

Й. Хейзинга в своем классическом труде, посвященном исследованию игрового элемента культуры, предлагает такое определение игры: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь».¹ Для нас из всех определений игры особенно актуальным оказывается осознание ее как сферы внутренней свободы человека. При этом снимается противопоставление игры как труду (работе), так и «серьезности», а

¹ И. Хейзинга. *Homo ludens: Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня.* Общ. ред. и послеслов. Г.М.Тавризян. М., 1992. С.41.

парадигму смыслов задает важнейшая антонимическая пара: игра и насилие. Развивая логику построений французского ученого Р. Кайюа, можно определить игру как событие, снимающее с какой-то точки мира печать насилия. Следовательно, наиболее адекватным отношением к игре как феномену человеческого бытия становится отношение к ней не как к субстанции, а как к способу пребывания в действительности, к отношению человека к среде.²

Тип романтического сознания, утвердившийся в эпоху символизма, подразумевает взаимообратимость, неотделенность искусства и жизни, что проявилось, например, в известном феномене «жизнетворчества» символистов. С другой стороны, оказывается, что множества «игроков», выявленных при обособленном анализе сфер жизненного и литературного творчества, пересекаются в достаточно небольшом секторе, в который попадают те фигуры культурной жизни России рубежа веков, для которых игровое содержание было в равной степени актуально в искусстве и жизни. Для представления взаимодействий различных типов дискурса игры, проявляющих себя в культурном поведении и манифестированных в текстах, мы избрали трех «игроков» «срединного типа»: Н. Гумилева, М. Волошина и М. Кузмина. Если выделить доминирующую интенцию жизни и творчества каждого из них и расположить их в коммуникативном пространстве культуры, то преобладающую позицию Н. Гумилева можно определить как креативную, М. Волошина – как референтную, М. Кузмина – как рецептивную. При этом предполагается, что позиция, выделенная нами в качестве ведущей, проявлялась наиболее ярко и имела определяющее значение для жизни и творчества каждого из авторов. Следует заметить, что предметом нашего непосредственного изучения было творчество М. Волошина и Н. Гумилева, тогда как в отношении фигуры М. Кузмина мы вынуждены ограничиться самими общими замечаниями предварительного характера.

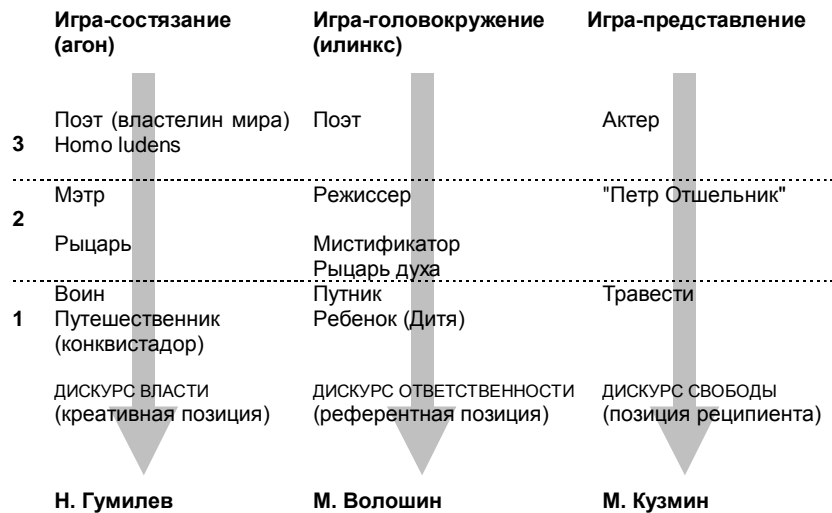
Полученная модель коммуникации рассматривается нами на трех основных уровнях:

1 – «психологический», очерчивающий роли Игрока, погруженные в реалии его действительной жизни. Речь идет, собственно, не об анализе психологии того или иного персонажа, а о тех его ролях, которые поддаются реконструкции, будучи запечатлены в культурных формах мемуаров, дневников, писем и т.д. По мере реконструкции выясняется и «ролевая раскладка» эпохи, выступающей здесь в качестве режиссера, ибо сохраниться смогли только те варианты ролей, которые образовывали «имидж» поэта или писателя; тогда как маргинальные черты (возможно, столь же значимые, но не вошедшие в культурный образ) упоминаются лишь эпизодически.³ В случае Н. Гумилева здесь можно говорить, например, о роли Путешественника и Воина; у М. Волошина – о роли Ребенка (Дитя) и Путника; у М. Кузмина – о роли Травести.

2 – «социо-культурный уровень», на котором разворачиваются процессы взаимодействия «социальных ролей». Наиболее яркими и отчетливыми видят-

² С. Миллер отмечает, что в отношении игры корректнее использовать не существительное (что?), а наречие (как?), что сопоставимо и с ролью русского творительного падежа – чем? играть (С. Миллер. Психология игры. СПб., 1999).

³ Примером может служить различное отношение к такому качеству как остроумие, склонность к шутке, очевидно, в равной степени присущая, например, В. Маяковскому, примеры остроумия которого заботливо сохранила история, и А. Блоку, поэтический облик которого сложился вне этого качества (или даже с его семиотическим «минусом»).



ся роли Рыцаря и Мэтра у Н. Гумилева; Рыцаря духа, Мистификатора - Режиссера у М. Волошина; «Петра Отшельника» у М. Кузмина.

3 – уровень миротворчества; создания «персонального мифа», формирования текста собственной жизни, который позволяет выявить стержневую направленность всего земного бытия человека и определить ведущий тип игры в его жизни. Высшей ипостасью ролевого самовоплощения Н. Гумилева становится его роль Поэта – создателя и властелина миров; М. Волошин является собой классический вариант Homo ludens (детище его жизни – Дом Поэта в Коктебеле); у М. Кузмина, предположительно, преобладает эстетическая позиция Актера.

Взаимоналожение вертикальных (ролевых) и горизонтальных (уровневых) структур дает нам приведенную выше схему:

На наш взгляд, подобным образом представленные основные коммуникативные позиции позволяют, во-первых, описывать процессы, происходящие на «горизонтальных» уровнях, то есть помогают объяснить (либо предсказать) сближение или взаимоотталкивание фигур в поле культуры. Во-вторых, становится возможным, выделив доминирующую коммуникативную стратегию, проследить варианты ее манифестации в самых различных текстах, создаваемых художниками.

В качестве иллюстрации того, как происходит поиск партнера по игре в соответствии с усвоенным культурным кодом, как возникает «игровое сообщество» и распределяются внутри него роли согласно сценарию игры, мы прибегнем к аналитическому комментарию истории появления поэтессы Черубины де Габриак - известной мистификации литературных кругов Петербурга. Нас, в основном, будет интересовать социальная проекция произошедшего в 1909 году, а не манифестации этого в текстах той эпохи и в стихотворениях Черубины, – то есть анализу мы подвергнем, прежде всего, «социокультурный» уровень взаимодействия.

Итак, инициатором всего процесса был М. Волошин, выступавший в роли Режиссера данной игры. Очевидно, эта роль сформировалась у него не сразу: в молодости М. Волошин имел опыт участия в «игре» гораздо более могущественного мастера, нежели был он сам. В 1907 году, в Берлине, чета М. Волошин – М. Сабашникова попала в орбиту столь мощной личности (по утверждению многих современников, – несомненно, одного из сильнейших и интереснейших «*homo ludens*» эпохи) – Вячеслава Иванова, что не смогла выйти из подобного испытания, сохранив свой союз: дороги Максимилиана Волошина и Маргариты Сабашниковой разошлись навсегда. Тогда М. Волошин, со своей обычной легкостью, вошел в круг любимого им поэта. Он глубоко уважал В. Иванова-поэта и разделял многие его положения: в частности, представление о действительности мира мечты, – правила и код игры, таким образом, были им приняты. М. Сабашникова, по ее собственному признанию, чувствовала себя «зайчонком в волчьем логове»⁴. Но социальные игры характерны тем, что создавшаяся «игровая ассоциация» стремится захватить все большее социальное пространство, перенося в него правила своего игрового мира, производя экспансию игры. Сама по себе игра, стоящая вне морали, вне добра и зла, за счет рождающегося в ней напряжения, всегда осуществляет испытание всех участвующих в ней. Тогда, вместе с правилами «не-своей» игры, М. Волошин принял на себя роль пациента (если описать произошедшее в терминах агональной риторики). Думается, этот жесткий опыт «не-режиссера» пьесы повлиял на ролевой выбор М. Волошина, оформив впоследствии его всегданнюю склонность мистифицировать окружающих.

М. Волошин, остро чувствующий «спрос» поэтического «рынка» Петербурга, великолепно ориентирующийся в литературной среде, некоторое время был одержим идеей создания поэта – фантома. По крайней мере, М. Цветаева упоминает о его настойчивых предложениях ей «поделиться» на нескольких поэтов, чтобы «самой себе не вредить избытком»: на юношу-поэта Петухова и поэтических близнецов Крюковых. Однако в случае с М. Цветаевой искус М. Волошина, как писала она потом в эссе «Живое о живом», разбился о «скалу моей немецкой протестантской честности, губительной гордыни – все, что пишу – подписывать».⁵ Перед нами наглядный пример того, как, при наличии игровых интенций у обоих, расходятся коды, а следовательно, становится невозможным организовать само общее поле игры.

Искомго партнера по игре М. Волошин нашел в лице Елизаветы Васильевой (Дмитриевой). Было получено согласие Второго на мистификацию. В качестве игровой площадки избрали стиль символизма, сложившийся к тому времени (1909 год) в определенную систему, вполне созревшую для пародирования. Нужна была еще не занятая культурно-поэтическая «ниша» – таковой стал иступленный католицизм Черубины, разработанный М. Волошиным и Е. Васильевой. (М. Волошин тонко чувствовал необходимость чего-то «невиданного», «небывалого» для продуцирования литературного успеха: ведь и М. Цветаевой он предлагал создать «то, чего еще не было, то есть гениальных близнецов»⁶.)

Далее, нужен был «реципиент» разделяющий правила этой игры, и, вместе с тем, не догадывающийся об истинном положении вещей (условно можно

⁴ М. Сабашникова // Воспоминания о Максимилиане Волошине: Сборник. М., 1990. С.123.

⁵ М. Цветаева. Живое о живом // М. Цветаева. Проза. М., 1989. С.210.

⁶ Там же. С.211.

назвать его игроком-пациентом). Им стал Сергей Маковский, который, кстати говоря, и послужил пусковым механизмом всей этой истории, отвергнув на правах редактора «Аполлона» стихи скромной школьной учительницы Е. Дмитриевой и спровоцировав тем самым явление красавицы-итальянки Черубины де Габриак. Ведение партии «партнера» Черубины подразумевало весьма определенные человеческие качества, которыми в полной мере обладал С. Маковский: эстет, щеголь и сноб, он гордился своим умением играть женскими сердцами. В его письмах того времени соединяются темы игры и поединка: «Какая удивительная девушка! Я всегда умел *играть женским сердцем*, но теперь у меня каждый день выбита *шага* из рук» (выделено мной – Н.А.)⁷. С. Маковский настолько явно изъявлял готовность к любовной игре – состязанию, что позднее многие подозревали его в авторстве всей мистификации в целом. М. Волошин писал об этом: «Нам удалось сделать необыкновенную вещь: создать человеку такую женщину, которая была воплощением его идеала и которая в то же время не могла его разочаровать, так как эта женщина была призраком».⁸

По иронии судьбы и в полном согласии со всей атмосферой эпохи серебряного века, С. Маковский избрал своим духовным поверенным именно М. Волошину (чьи незаурядные актерские данные известны по мемуарам современников), чем еще более усложнил и театрализовал ситуацию. Позднее М. Волошин признавался: «В стихах Черубины я играл роль режиссера и цензора, подсказывая темы, выражения, давал задания, но писала только Лиля». «Если в стихах я давал только идеи и принимал как можно меньше участия в выполнении, то переписка Черубины с С. Маковским лежала исключительно на мне. Пара Мако избрал меня своим наперсником. По вечерам он показывал мне мною же утром написанные письма и восхищался».⁹

История Черубины де Габриак достаточно полно освещена в литературе. На всем протяжении она пронизана игровыми элементами: от выбора имени таинственной незнакомки – Лили Дмитриевой – в Коктебеле – по имени морского черта, до «создания» многочисленных родственников знатной «графини» (в числе которых был, например, кузен Дон Гарпия ди Мантилья). Поэзия Черубины, наряду с непривычными для поэтессы того времени «темпераментом, страстью и характером», от которых «слегка кружится голова»¹⁰, содержала массу пародийных элементов. Однако нас более интересует коммуникативная направленность подобных «литературных игр».

Характерно, что не только сотрудники редакции журнала «Аполлон» ощущали реальность существования вымышленной графини, но и сама Елизавета Дмитриева чувствовала, как все более наполняется жизненной плотью созданный ею самой фантом; она даже начала опасаться встречи с призраком Черубины де Габриак. Ведь Черубину искали и нашли (!) ее восторженные поклонники. Вероятнее всего, такого поворота событий не мог предвидеть и М. Волошин, хотя незадолго до этого он пророчествовал М. Цветаевой: «Петухов станет твоим *bete noir* (*наваждением*), Марина, тебя им замучат, Марина, и ты никогда – понимаешь? Никогда! – уже не сможешь написать ничего о

⁷ М. Волошин. История Черубины // Воспоминания о Максимилиане Волошине. С.184.

⁸ Там же. С.187.

⁹ Цит. по: Е. Васильева. «Две вещи для меня всегда были самими святыми: стихи и любовь» // Новый мир. 1988. № 12. С.132-170.

¹⁰ М. Волошин. Лики творчества. Л., 1988. С.517.

России под своим именем, о России будет писать только Петухов, - Марина! Ты под конец *возненавидишь* Петухова! (...) От нас ничего не останется. Ты будешь все, ты будешь – все. И (глаза белые, шепот) *тебя самой не останется. Ты будешь – те*.¹¹

Игра-мистификация неумолимо приближалась к концу: ситуация достигла предельного напряжения, и нужен был только повод, чтобы дестабилизировать всю «конструкцию». Концом Черубины стало признание Елизаветы Васильевой поэту Гюнтеру, сделанное под его психологическим давлением и сопровождаемое ее просьбой оставить все в тайне (что было вряд ли возможно в литературных кругах Петербурга). Значение игры для каждого из участников можно адекватно оценить только после ее окончания, определив ставку каждого игрока (в терминологии социолога Бурдьё, *illusio*). Прежде чем мы перейдем к этому, вспомним, что история мистификации закончилась дуэлью Н. Гумилева и М. Волошина, вероятно, последней дуэлью в истории русской литературы.¹²

На наш взгляд, «ролевая раскладка» каждого из участников этой дуэли позволяет выявить и объяснить и сам факт состоявшегося поединка, и поведение каждого из дуэлянтов. История дуэли, при всей ее кажущейся полноте изложения, оставляет ряд вопросов, главный из которых – почему же все-таки столкнулись именно М. Волошин и Н. Гумилев? Ведь роль оповестителя («сплетника» - в бытовом смысле) о реальной фигуре, скрывавшейся под именем Черубины, сыграл Михаил Кузмин. С другой стороны, в ситуации раскрывшегося обмана более чем естественно можно было предположить оскорбленное самолюбие Сергея Маковского, потерпевшего сокрушительное фиаско. Однако ни у С. Маковского, ни (тем более!) у М. Кузмина не было социальных ролей «рыцаря», наличие которых и побуждает человека начала XX века выйти к барьеру, чтобы защитить честь дамы или / и свою. Известно о неких оскорбительных словах Николая Гумилева в адрес своей бывшей возлюбленной (оставим этот вопрос без детального прояснения) – Елизаветы Васильевой. За честь дамы, вместо отсутствующего в Петербурге жениха, вступился Максимилиан Волошин – человек, способный встать на защиту Прекрасной Дамы, ибо именно рыцарскую любовь к женщине (никогда не иступленную страсть) он нес через всю свою жизнь. Итак, общий код, который объединил Н. Гумилева и М. Волошина, - это «рыцарство» как особая (культурная) роль, как тип поведения в сфере культуры и жизни. При этом ситуация резкого нарушения норм рыцарского поведения (какую и создал Н. Гумилев своими оскорбительными для Е. Васильевой словами) абсолютно равно-

¹¹ М. Цветаева. Живое о живом. С.211

¹² «Качество» литературных сплетен отразилось, например, в воспоминаниях А. Амфитеатрова о М. Волошине, написанных гораздо позже: «Однажды он дрался на дуэли с Гумилевым – за насмешки Гумилева над его фантастической влюбленностью в фантастическую графиню Черубину де Габриак. Такой графини никогда не бывало на свете, но под этим псевдонимом, ловким кокетством по телефону, переметила и перевлюбила в себя сотрудников «Аполлона» лукавая литературная авантюристка, к слову сказать, оказавшаяся, когда ее изобличили, на редкость безобразною лицом. И вот из-за этакой-то «незнакомки-невидимки» стрелялись два поэта! Правда, уже и дуэль была! Над калошей, забытой на месте поединка которым-то из дуэлянтов, фельетонисты и юмористические листки потешались не один год». А. Амфитеатров. Чудодей // Воспоминания о Максимилиане Волошине. С.134

правна с положением безоговорочного принятия этих норм, ибо показывает, что противники находятся в одном игровом поле. Ситуация, в которой М. Волошин бросает вызов Н. Гумилеву, перенасыщена театральными (то есть игровыми в квадрате!) деталями. «В мастерской было много народу, и с том числе Гумилев. Я решил дать ему пощечину *по всем правилам дуэльного искусства*, так, как Гумилев, *большой специалист, сам учил меня в предыдущем году*: сильно, кратко и неожиданно» (выделено мной – Н.А.).¹³ Действие разворачивается в мастерской театрального художника, где на полу разостланы декорации к «Орфею», Шаляпин поет «Заклинание цветов» – М. Волошин ждет конца арии, чтобы дать пощечину Н. Гумилеву, после мгновенной паузы – «голос И.Ф.Анненского: «Достоевский прав, звук пощечины – действительно мокрый». Н. Гумилев отшатнулся от меня и сказал: «Ты мне за это ответишь». (Мы с ним не были на «ты».) Мне хотелось сказать: «Николай Степанович, это не брудершафт». Но тут же сообразил, что это не вязалось с правилами дуэльного искусства...» Поединок состоялся на Черной речке, неподалеку от места дуэли Пушкина, да и пистолеты были если не те самые, то, во всяком случае, современные «солнцу русской поэзии».

Рыцарство Н. Гумилева было гораздо более укоренено в «действительной» жизни, нежели роль М. Волошина. С точки зрения Н. Гумилева, человека, по свидетельству современников, в определенном отношении принципиально «небогемного», ему было нанесено смертельное оскорбление, и разрешением ситуации могла стать только смерть оскорбленного, поэтому Н. Гумилев стреляет, тщательно целясь в М. Волошина. Роль Максимилиана Волошина, скорее, можно определить как «рыцарь духа»: он гуманист в самом высоком значении этого слова, поэтому так странно смотрится оружие в его руках и так естественен его выстрел в воздух.

Остается вопрос, почему же самой жестокой оказалась расплата за мистификацию не для «генератора идеи» – М. Волошина, а для самой поэтессы, чьи стихи (уже под настоящим именем) были опубликованы в «Аполлоне» и, кстати сказать, не вызвали особого резонанса? После разразившегося скандала Максимилиан Волошин уехал в Коктебель, а Елизавета Дмитриева на шесть (!) лет оставила какое бы то ни было литературное творчество. На наш взгляд, ответ нужно искать в понятии «ставки», а следовательно, и в связанном с ним «уровне» игры. Для С. Маковского, М. Волошина и Н. Гумилева произошедшее подпадает под тип игры-состязания, для которой характерно высокое напряжение участников; этот тип игры ориентирован на победу, но потенциально предполагает и возможность поражения. Показательно мнение М. Волошина, совпадающее с высказыванием С. Маковского, о собственной роли в этой истории как о роли Сирано (со всеми вытекающими отсюда литературными ассоциациями и культурными смыслами).

Что касается Елизаветы Дмитриевой, то здесь мы имеем с иным типом игры, выделенным французским ученым Р. Кайюа, развившим концепцию Й.Хейзинги. Р. Кайюа дополняет два исходных типа игр, обозначенных Хейзингой: игру-состяжание и игру-представление, - еще двумя: игрой марионетки и Рока и игрой-головокружением. Для Дмитриевой Черубина, несомненно, относилась к типу игры «килинкс» (головокружение).

В детстве, будучи очень болезненным ребенком (став взрослой, она ходила, прихрамывая), Лиля была практически прикована к постели, много чи-

¹³ М. Волошин. История Черубины // Воспоминания о Максимилиане Волошине. С.194.

тала и в мечтах уносились далеко, навсегда сохранив ощущение, что истинное значение имеет лишь мир фантазий, убеждений, грез; тот мир, который каждый человек сам создает в своей душе. Жажда воплощения томила ее: «И мне хочется, чтобы кто-нибудь стал моим зеркалом и показал меня мне самой хоть на мгновение. Мне тяжело нести свою душу».¹⁴ М. Цветаева тонко передает состояние, в котором находилась эта женщина, в жизни – скромная школьная учительница, в которой «жил нескромный, нешкольный, жестокий дар, который не только не хромал, но который как Пегас, земли не знал. Жил внутри, один, сжирая и сжигая».¹⁵ Однако дар этот наталкивался на чрезмерно самокритичное самосознание, на «катастрофический разрыв души и тела». В письмах Елизаветы Васильевой постоянно звучат мотивы отчаянного желания творчества: «Путь искусства – путь избранных людей, умеющих претворить воду в вино. А для других – это путь постоянной горечи; *нет ничего тяжелее, как невозможность творчества, если есть вечное стремление к нему*. Понимать, но не проникаться, – ведь это проклятие! ...у меня так много жажды творчества и так мало творчества, т.е. нет его совсем».¹⁶ «Я всегда боюсь, что больше не буду писать, и всегда когда пишу, думаю, что утратила способность писать» (выделено мной – Н.А.).¹⁷ М. Волошин почувствовал внутреннюю борьбу Е. Васильевой и смог не только, по словам М. Цветаевой, дать «дару земле, обездоленной судьбу, безымянной имя», но, защитив Лилю маской красавицы-итальянки, освободил ее «от страха своего отражения в зеркале приемной «Аполлона» и в глазах его редакторов»¹⁸, а главное – выпустил на волю ее творческий дух из-под беспощадно-оценочного контроля сознания, создав игровой мир – мир «без меча Судии». Спустя шесть лет после описываемых событий Е. Васильева писала М. Волошину: ««Черубина» для меня никогда не была игрой... «Черубина» поистине была моим рождением; увы! мертворождением.»¹⁹

В том типе игры, который Р. Кайюа определяет как «опьянение» или «головокружение», человек погружается внутрь самого себя, чтобы, утратив самоидентичность со своим «я», найти и вывести на свет своего *Человека возможного*, ощутив духовную амплитуду своего существования. Драматизм подобной игры очевиден: в ней человек не защищен никакими конвенциональными условиями – такова обратная сторона безграничных возможностей духа, высвободившегося из-под гнета эмпирической реальности. Подобная игра не ограничена пространственно-временными рамками, в ней нет Другого как партнера по разыгрываемому действию... «Неготовые место и время» не пощадили и Черубину де Габриак: «Как *лунатика* – окликнули и окликом сбросили с башни ее собственного Черубинино замка – на мостовую прежнего быта, о которую разбилась вдребезги».²⁰ Дадим слово самой Елизавете Васильевой: «После дуэли я была *больна, почти на краю безумия*» (выделено

¹⁴ Е. Васильева. «Две вещи для меня всегда были самими святыми: стихи и любовь». С.138.

¹⁵ М. Цветаева. Живое о живом. С.204-205.

¹⁶ Письмо Е. Васильевой от 7 (20).12.08. Цит. по: Е. Васильева. «Две вещи для меня всегда были самими святыми: стихи и любовь». С.154.

¹⁷ Там же. С.139.

¹⁸ М. Цветаева. Живое о живом. С. 205-206.

¹⁹ Письмо Е. Васильевой от 26.05.16. Цит. по: Е. Васильева. «Две вещи для меня всегда были самими святыми: стихи и любовь». С.135.

²⁰ М. Цветаева. Живое о живом. С.208.

мной – Н.А.). Я перестала писать стихи, лет пять я даже почти не читала стихов, каждая ритмическая строчка причиняла мне боль. Я так и не стала поэтом... И вот с тех пор я жила не живой; шла дальше, падала, причиняла боль. И каждое мое прикосновение была ядом...»²¹ «Я не буду больше писать стихи. Я не знаю, что я буду делать. Макс ты выявил во мне на миг силу творчества, но отнял ее навсегда от меня потом. ...А за этот год благодарю тебя». ²² Чтобы закончить этот сюжет, скажем, что было бы упрощением считать, что образ Черубины был изжит Елизаветой Васильевой, несмотря на совет М. Волошина выбрать новый псевдоним. Новое «воплощение» состоялось незадолго до смерти Е. Васильевой – в 1928 году, уже в ссылке, под именем китайского поэта Ли Син Цзы вышел цикл ее стихов «Домик под грушевым деревом».

Если определять тип ведущей, стержневой игры в жизненном и литературном творчестве М. Волошина, то это также будет *игра-головокружение*, субъектом которой является, по определению Р. Кайюа, «скоморох божий». Высшим и главным воплощением «человека возможного» для М. Волошина стала его роль Поэта – хозяина знаменитого Дома Поэта в Коктебеле, многие годы привечавшего самых разных, порой абсолютно несовместимых творчески, писателей, художников, артистов... В своем Доме М. Волошин в годы революции и гражданской войны укрывал то красных от белых, то белых от красных, в каждом из борющихся видя прежде всего человека, в реальном мире выстраивая и проживая свою позицию Поэта - Прохожего, стоящего «над схваткой».

Несколько слов о «вертикали» М. Волошина. Детская игра представлялась ему той питательной средой, в которой берет начало любое творчество вообще. Гении – это те люди, которые сумели «не вырасти», не утратить в себе ощущение детства. Очевидно, с такой установкой связано восприятие М. Волошина как большого ребенка, сумевшего до зрелого возраста сохранить в себе чисто детские черты: радостное ощущение мира и себя в нем, жгучий интерес ко всему окружающему. Так можно выделить роль Ребенка («играющего Будды») в облике М. Волошина, которую, так или иначе, озвучивают все, знавшие его в повседневной жизни. Точка зрения М. Волошина на роль и значение игры в жизни отдельного человека и в культуре в целом манифестирована в его статьях, таких, например, как «Театр и сновидение» и «Откровения детских игр».

Что касается собственно художественного творчества Максимилиана Волошина, то наиболее игровую часть его представляют литературно-критические статьи (составившие, например, сборник «Лики творчества»). В них он выступает как *homo ludens*, воспринимающий культуру как *форму*, и с наслаждением играющий символами и образами разных эпох, культур и цивилизаций. Шедевром подобного отношения к культуре и литературе можно считать статью «Аполлон и мышь», в равной мере предполагающую как чтение в качестве чисто игрового текста, так и восприятие как мозаики энциклопедически точных фактов. В данном случае детски беззаботная игра являлась, прежде всего, живой, питательной средой, которую неустанно создавал и поддерживал Максимилиан Волошин в течение всей своей жизни. Однако

²¹ Черубина де Габриак. Исповедь // Воспоминания о Максимилиане Волошине. С.198.

²² Письмо Е. Васильевой от 15.03.10. Цит. по: Е. Васильева. «Две вещи для меня всегда были самими святыми: стихи и любовь». С.154-155.

тот текст, который оставил нам М. Волошин в своей автобиографии, говорит о том, что все его игры были устремлены в ту сферу, где царствовал дух. «Из заколдованного круга игры человеческий дух может освободиться, только направив взгляд на самое наивысшее», - писал Й. Хейзинга.²³ Над пространством игры у М. Волошина была сфера, предполагающая качества, каких по определению лишена игра. Сфера, где все содеянное поверялось добром, а значит, предполагалась *ответственность* человека за избранный путь жизни.²⁴ При этом художественное творчество (в широком смысле слова, ибо М. Волошин был не только поэтом и критиком, но еще и художником) составляло лишь часть, далеко не самую значительную, той личности, которую создал своей жизнью *homo ludens* – Максимилиан Волошин.

* * *

Обратимся к фигуре Николая Гумилева. Он являет собой тип человека (напомним, мы имеем в виду, прежде всего, культурную проекцию) с длительным периодом юности, что совпадало и с его достаточно поздним становлением как поэта. Вплоть до начала Первой мировой войны (в 1914 году Н. Гумилеву было 28 лет) он воспринимался как человек, живущий идеалами юности, которыми уже «переболели» его ровесники. «Ему просто всю жизнь было 16 лет. Любовь, смерть и стихи. В 16 лет мы знаем, что это прекраснее всего на свете. Потом – забываем: ... мелочи повседневной жизни убивают романтические «фантазии». Забываем. Но он не забыл, не забывал всю жизнь», - писал Э. Голлербах.²⁵ Для гумилевского восприятия жизни были чрезвычайно характерны следующие черты, нашедшие воплощение в его жизненных и литературных ролях: настороженное отношение к жизни и утверждение своей власти над ней. Роль путешественника, равно как и роль воина, для Николая Гумилева была принципиально укоренена в реальной жизни. Установка на подлинность, несомненность происходящего выделяла Н. Гумилева среди тогдашней атмосферы всевозможных мистификаций, придавая ему черты чопорности и педантизма (в глазах захваченных театрализа-

²³ И. Хейзинга. *Homo ludens*. Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня. С.239.

²⁴ Эта сторона личности М. Волошина была скрыта от современников, однако, все они дополняют его портреты именно этим, принципиально не манифестируемым самим М. Волошиным, тайным знанием. В качестве примеров приведем два суждения. М. Цветаева: «Макс был знающий. У него была тайна, которую он не говорил. Это знали все, этой тайны не узнал никто». «Макс принадлежал другому закону, чем человеческому, и мы, попадая в его орбиту, неизменно попадали в его закон, Макс сам был планета» (М. Цветаева. Проза. М., 1989. С. 230). Из воспоминаний Ф. Арнольд: «Есть люди, от которых исходит какой-то постоянный ровный свет. ... Их интересы, в общем, выше интересов большинства людей, их призвание заставляет их как бы смотреть поверх повседневных мелочей жизни. ... Они легко, как нечто само собой разумеющееся, отметили в жизни все, что кажется необходимым и к чему стремится большинство людей, - деньги, власть, и т.д., и прошли по жизни танцующей походкой, избранники судьбы, соль земли, ее гордость и украшение» (Ф. Арнольд. Свое и чужое // Воспоминания о Максимилиане Волошине. С.86-87).

²⁵ Э.Голлербах. Из воспоминаний о Н.С. Гумилеве // Николай Гумилев в воспоминаниях современников. Париж – Нью-Йорк - Дюссельдорф, 1989. М.,1990. С.15.

цией жизни современников).²⁶ Роль конквистадора, воина-завоевателя, была избрана поэтом уже в первом сонете (сборник «Путь конквистадора») и с тех пор сохранялась в его творчестве. И. Лапшинская обращает внимание на значимость мотива «железного панциря», в который одет конквистадор, для всего последующего творчества Н. Гумилева.²⁷ Если рассмотреть поэтические манифестации роли рыцаря в лирике, например, Н. Гумилева и А. Блока, то окажется, что при сходном культурном коде (культуры рыцарства и Прекрасной дамы) их резко отличает интенциональность: герой А. Блока *приветствует* жизнь звоном щита, принимая ее, тогда как Н. Гумилев *защищается* от нее. Такая позиция сформировала и культ личной храбрости, характерный для Н. Гумилева-человека. Уже упоминавшийся нами Э. Голлербах отмечал: «Героизм казался ему вершиною духовности».²⁸

Далее, «поднимаясь» к уровню социо-культурному, мы выделяем роль Мэтра, основой которой в психологическом плане, на наш взгляд, является потребность самоутверждения, ярко выраженная у Н. Гумилева. Ролевой (игровой) характер этой культурной позиции со всей очевидностью проявляется в ее пространственно-темпоральной локализации: по свидетельствам современников, после окончания занятий с «гумилиятами», которые Н. Гумилев проводил, находясь в образе «отца акмеизма», «Мэтр» охотно играл с ними в жмурки. Присутствие той или иной роли в «культурном облике» поэта и писателя помогает объяснить (либо – предсказать) их взаимные притяжения – отталкивания. Так, например, роль Мэтра была свойственна и В. Брюсову, обожавшему заседания различного рода и свой статус председателя на них. И действительно, известно пиететное отношение Н. Гумилева к В. Брюсову, его долговременное пребывание в позиции ученика по отношению к учителю – В. Брюсову. С другой стороны, М. Кузмин, выступавший в печати под псевдонимом «Петр Отшельник», был принципиальным противником литературных школ, борьбы течений и направлений, то есть занимал, в этом отношении, полюс, противоположный позиции Н. Гумилева. Понятие дискурса включает в себя и интенцию художника. Если позицию М. Кузмина можно описать как дискурс свободы, то Н. Гумилев проявляет себя, прежде всего, как агональный коммуникант, стремящийся подавить противника. Литературную школу Н. Гумилев воспринимал как своего рода «военный лагерь», где должна была царить групповая дисциплина. Стиль его отношений с «противниками» говорит о том, что в сознании Н. Гумилева доминировало восприятие литературного процесса более как борьбы группировок и школ, нежели чем как единой сферы служения Поэзии, для которой «техника стиха» вторична. Полувоенный «устав», введенный Н. Гумилевым в своей школе, характеризовался строгой иерархичностью, в соответствии с которой воспринимались и оценивались поэтические произведения.²⁹ Здесь мы касаемся проблемы соотношения иерархичности как необходимого условия для вынесения любых оценочных

²⁶ Так, например, известно, что чета Мережковский – Гиппиус вообще подозревала, что все свои подлинные охотничьи трофеи Н. Гумилев просто покупает на ближайшем восточном базаре.

²⁷ См. об этом Н. Лапшинская. Первый сонет Николая Гумилева // Русская речь. 1997. № 6. С.21-26.

²⁸ Э.Голлербах. Из воспоминаний о Н. С. Гумилеве. С.17.

²⁹ Иерархичность как одна из ведущих черт Н. Гумилева-критика отмечалась, в частности, О.Лекмановым. См.: О.Лекманов. Акмеисты: поэты круга Гумилева // Новое литературное обозрение. 1996. № 17. С.168-184.

суждений и догматичности мышления, сужающего кругозор (убивающей многозначность толкований) и придающего жесткость (нежизненность) всем теоретическим конструктам. Однако именно это, далеко не самое замечательное качество, во многом обеспечило Н. Гумилеву место главы литературного направления. Например, М. Кузмин, как известно, разделяющий основные принципы новой школы «не был достаточно односторонним, чтобы стать вождем всех этих молодых людей. Это качество – неоценимый дар, если хочешь или должен кем-то повелевать. И оно даже не нужно: надо только уверенно и бескомпромиссно играть в односторонность. Н. Гумилев это умел».³⁰ Догматизм мышления, характерный для военных, а также односторонность, выполняющая, кроме прочего, и функцию пробивной силы в литературной борьбе, оборачивались потерей (органической недостаточей), например, чувства юмора, разбивающего любые догмы. Это отмечали в Н. Гумилеве многие: «Я не видел человека, природе которого было бы более чуждо сомнение, как совершенно, редкостно, чужд был ему и юмор. Ум его, догматичный и упрямый, не ведал никакой двойственности», – писал А. Левинсон.³¹ Социальная проекция Н. Гумилева-мэтра характеризовалась теми же чертами, обнаруженными нами в перечисленных выше ролях: движение по линии наибольшего сопротивления, жестко регламентированные взаимоотношения между литературными «станами». Б. Лившиц свидетельствует: «Пожалуй, один только Гумилев, не отделявший литературных убеждений от личной биографии, не признавал никаких ходов сообщения между враждующими станами...»³²

Агональность проецировалась и во внутренний мир Н. Гумилева: вся жизнь этого человека была постоянным самовоспитанием и «выделыванием себя», то есть тем процессом, субъект (и объект), или – творец и результат, которого в англоязычных странах носит название *self-made man*. Практически все, чем занимался Н. Гумилев в своей жизни, он делал вопреки сложившимся либо заданным обстоятельствам. Этот стержень пронизывает все сферы жизни Н. Гумилева. Будучи от природы достаточно слабым и болезненным, он становится путешественником и военным. Имея внешние данные ниже средних, тщательно следит за одеждой, получает репутацию «денди» и эстета, особо дорожит образом «сердцееда». То же относится и к творчеству, которое никогда не было для Н. Гумилева непосредственной реакцией на событие, вольным излиянием чувств, но всегда – творением в жестко заданной системе правил. Эта позиция Н. Гумилева, ролевое воплощение которой условно можно обозначить как *Self-made man*, сближает его с А. Ахматовой, при всех отличиях их творческих миров.

Ограниченные объемом статьи, поднимаемся на третий «ролевой» уровень, где встречаются главные вертикаль и горизонталь художественного мира Н. Гумилева, рассматриваемого нами с точки зрения дискурса игры. Нервом агональной игры, пронизывающей все творчество Н. Гумилева, является власть. А ролью, в которой воплотился его поэтический талант и которая обеспечивала реализацию честолюбивых желаний быть господином собственной жизни (более того – мира, через сотворение собственных, романти-

³⁰ И. фон Гюнтер. Под восточным ветром // Николай Гумилев в воспоминаниях современников. С.140.

³¹ А. Левинсон. Гумилев // Николай Гумилев в воспоминаниях современников. С.215.

³² Б. Лившиц. Полутораглазый стрелец // Николай Гумилев в воспоминаниях современников. С.168.

чески-экзотических миров) стала главная роль Н. Гумилева – роль Поэта. Она культивировалась Николаем Гумилевым с юношеского возраста. «С отрочества, видимо, развил он свою волю к *самоутверждению*, к игре в *поэта властного*, все по-своему познающего, в *повелительного поэта-чародея*» (выделено мной – Н.А.).³³ Вершиной подобного процесса является обретение власти над жизнью, хотя бы только собственной. Е. Вагин приводит слова Н. Гумилева: «Поэт - всегда господин жизни, творящий из нее, как из драгоценного материала, свой образ и подобие. Если она оказывается страшной, мучительной и печальной, - значит, таковой он ее захотел».³⁴

В качестве манифестации роли Поэта как властелина мира мы рассмотрим драматургические тексты Н. Гумилева. Обоснованием подобного выбора служит, прежде всего, то, что театр - это игра в квадрате, игра-представление, не скрывающая своей иллюзорной природы. Следовательно, и тексты пьес несут в себе повышенный потенциал игровых ситуаций и огромное разнообразие игровых миров. С другой стороны, драматургия Н. Гумилева недостаточно известна широкому кругу читателей. Сценическая судьба его пьес, за небольшим исключением, сложилась не слишком удачно, некоторые из них так и не были поставлены. Все это позволяет рассматривать театр Н. Гумилева как одну из разновидностей «театра для себя», столь распространенных в эпоху русского ренессанса. И даже то, что художественные достоинства некоторых драматургических опытов Н. Гумилева явно уступают его лирическим произведениям, удобно для нас, так как некоторые приемы построения «персонального мифа» Н. Гумилева демонстрируются здесь в максимально прозрачной форме.

Итак, главной сферой, где разворачивается действие пьес Николая Гумилева, становятся отношения между мужчиной и женщиной, взятые в агональном аспекте. Агональность проявляется в том, что мерилем счастья (то есть ставкой, *illusio*, по Бурдьё) здесь становится победа над другой стороной. Следовательно, отношения разворачиваются, прежде всего, как поединок, где возможен только один победитель.

Если обобщить типы игроков – мужчин, присутствующих в пьесах Н. Гумилева, мы получим две принципиально отличные позиции игрока-человека и сверхчеловека (это определение мы уточним ниже).

Первый, человеческий («слабый») тип встречается, например, в драматической сцене «Игра» (1913) и в одноактной пьесе «Актеон» (1913). В «Игре» главный герой – граф – сталкивается со старым, но богатым соперником, пытаясь вернуть себе благосклонность девицы легкого поведения Каролины. Место действия – игорный дом, что предполагает расширительное толкование сюжета. Ощувив ситуацию утраты чего-то значительного в реальном мире, герой пытается создать ситуацию игры как точки «возможного будущего», в которой человек способен ощутить себя хозяином своей судьбы, установить свои правила. В пьесе выстраивается синонимичный ряд: жизнь реальная (где возможно торжество случайности) - дуэль (как утверждение законов чести в своей игре и насильственное приведение жизни в соответствие с ними) – карты (как призыв Провидению открыто выразить свою волю). Даже из этого пе-

³³ С. Маковский. Николай Гумилев по личным воспоминаниям // Николай Гумилев в воспоминаниях современников. С.80.

³⁴ Е. Вагин. Поэтическая судьба и миропереживание Николая Гумилева // Н.С.Гумилев: Pro et contra. Личность и творчество Николая Гумилева в оценке русских мыслителей и исследователей. Антология. СПб., 1995. С.603.

речисления видно, что круг замыкается, и карты становятся тем же самым полем, в котором, как в реальном мире, изначально отражается воля неба. Слабость графа как игрока выражается в том, что, вступив в состязание из-за женщины, не он выбирает (=формирует) внутреннее пространство игры, в которое попадает не по своей доброй воле, а вынужденно (то есть несвободно!) реагируя на действия соперника – роялиста. В «Игре» становится очевидно, что в мире Н. Гумилева ситуация ведомого – всегда проигрышна. Единственным средством «отыграться» для героя становится последняя, предельная возможность сыграть в свою игру, то есть выхватить пистолет и застрелиться, отвергая все услужливо предъявленные роялистом циничные «сценарии» собственной жизни без Каролины, без денег, без мечты, по сути, без будущего, которое и служило подлинной ставкой в их игре. Развязка (самоубийство) связана с влиянием на графа другой женщины – Берты, напоминающей (творящей) иную реальность, куда и уходит, вслед за роковым выстрелом, граф. Восторженный вскрик Берты знаменует момент триумфа графа (победа его над роялистом – а с ним и над роком – кажется почти шулерской). Однако не нужно забывать, что победить таким способом можно лишь один раз, да и то, не насладившись переживанием триумфа.

В пьесе «Актеон» роль женщины и отношение к ней в мире Н. Гумилева видны более отчетливо. Здесь главный герой – Актеон – живет иллюзией своей со-причастности божественному миру природы. Он одухотворяет окружающий мир силой своего поэтического дара и, в мечтах вознесясь на вершину мироздания, оказывается сброшенным на землю, по велению богини Дианы обращаясь в «то, что он есть» – в животное, в оленя. Охота – один из самых жестоких видов игр (так как одна из сторон участвует в ней принудительно) – излюбленное занятие Актеона, оборачивается своей зеркальной изнанкой, когда в роли гонимого, в роли затравленной жертвы оказывается сам герой. Подобная проблематика, касающаяся, в первую очередь, взаимоотношений человека и мира богов, еще не являет нам черты специфически гумилевского видения проблемы сосуществования в мире мужского и женского начал. Диана – женщина-богиня, и хотя ее женское начало нельзя сбрасывать со счетов, все же более всего ее образ соотносится с обожествлением сил природы вообще. Человеческий же уровень «женского» воплощает образ Агавы (в пьесе – жены Эхиона, друга и слуги Кадма, отца Актеона). Агава являет собой воплощенную женскую амбивалентность во всем, некий беспредельный релятивизм. В отличие от жестких убеждений, принципов, наличествующих у мужчин (и более всего – у Кадма), Агава абсолютно беспринципна, ничего святого в ее мире не существует. И это, в драматургическом мире Н. Гумилева, – типично женская черта. Это то, что резко отделяет мужчин от женщин. То, что и составляет величайшую опасность, таящуюся в любой женщине: в богине Диане, в прекрасных нимфах из ее свиты, в Агаве... Именно слова женщины (Агавы) ставят финальную точку пьесы. Свои поиски не вернувшегося с охоты Актеона Агава, наткнувшись на тело юноши, заключает словами: «А сыночек-то в шерсти и с рогами, Хуже самого последнего сатира». Здесь романтическая ирония и «светлая ирония» акмеистов перебивается вечной, все-сильной иронией торжества женщины над мужчиной.

Итак, оказывается, что игроку-человеку невозможно выиграть игру у женщины. Даже в исторической пьесе «Отравленная туника» женщина остается, помимо собственной воли, либо ядом для всех, кто любит ее (царевна Зоя), либо способна вести сложнейшую игру – придворную интригу, в резуль-

тате устранив всех своих соперников (императрица Феодора). Однако в мире Н. Гумилева были и мужчины-победители. Их не могло не быть, ибо таким образом поэт и драматург конструировал и собственный мир (миф), в котором он одерживал победу над женским сердцем. Интенция эта была столь очевидна современникам, что в критических замечаниях, касающихся пьес, упоминание о «гумилизме» героев (то есть их полной неотразимости для женщин) стало почти общим местом.

Рассмотрим, какими качествами должен обладать игрок, чтобы победить столь хитрого и опасного противника, как женщина. Наиболее яркие образы игроков-победителей запечатлены в пьесах Н. Гумилева «Дон Жуан в Египте» (1912) и «Дитя Аллаха» (1917). На наш взгляд, «Дон Жуан» представляет наиболее прозрачные и потому показательные механизмы формирования игрового пространства и выбора стратегии и тактики игры. Обратимся к тексту.

Действие пьесы происходит в 1911 году, в древнем храме на берегу Нила. Перемещая известных литературных героев в современную ему реальность, Н. Гумилев получает возможность выстроить связный фоновый код «современного» сатирического прочтения вечного сюжета. Комедийный, сатирический ключ к пьесе поворачивается дважды. Первый уровень столкновения связан с «измельчанием нравов» современного общества: пределом карьеры Дона Жуана становится статус «адъюнкта в университете», Лепорелло дослужился до декана и профессора, став известнейшим в Европе египтологом; невеста Лепорелло (и новая возлюбленная Жуана) – юная мисс Покэр (!), дочь «миллионера», торговца свиньями в Чикаго. Для тех, кому были известны обстоятельства личной жизни поэта, этот общесатирический ход легко поддавался дальнейшей расшифровке, ибо, сотворив из Дон Жуана свое лирическое «Я», Н. Гумилев вывел под маской мисс Покэр – Анну Ахматову, а Лепорелло – незадачливого соперника героя – наделил чертами К. Шилейко, известного специалиста по культуре Египта.

Однако нас более всего интересует фигура главного героя пьесы, ибо именно в образе Дона Жуана сосредоточены все основные нити игрового поведения, если понимать под таковым прежде всего способность к одновременному пребыванию в двух пространствах: игровом и реальном. Игра Дон Жуана известна: способность его воспринимать любую девушку или женщину как вызов своим мужским чарам оставлена Н. Гумилевым без изменения как стержневое «наследство» вечного образа великого соблазнителя. Таким образом, победа «на любовном фронте» становится главным средством самоутверждения и самореализации Дон Жуана (а в данной пьесе – единственным, ибо Лепорелло как соперник не реализует себя).

Основу сюжета составляет история соблазнения Дон Жуаном юной американки, помолвленной к тому времени с солидным профессором (Лепорелло), - история, которая десятки раз повторялась в жизни Дон Жуана. Однако новаторство Н. Гумилева и состоит в том, что он повествует о приключениях великого испанца *после* истории с Донной Анной и Командором, которая знаменовала конец земной жизни «севильского соблазнителя». «Платой» за обретение вечной жизни становится нечеловеческая сущность героя. Дон Жуан возвращается на землю из расщелины, пребывание в аду не сломило его: «Я был в аду, я сатане Смотрел в лицо, и вновь я в мире, И стало только слаще мне, Мои глаза открылись шире». ³⁵ Выдержав взгляд сатаны, Дон Жуан

³⁵ Н.С. Гумилев. Дон Жуан в Египте // Н.С. Гумилев. Драматургические произведения. Переводы. Статьи. Л., 1990. С.49

как бы сравнился с ним могуществом; недаром не он прячется от обитателей преисподней, а «духи ада от меня Бросались в темные проходы». Земля воспринимается им теперь как один из возможных миров; космический масштаб героя подчеркивается обращением: «Привет, земля, любовных мест незабываемое место!» появляется Одновременно с «появлением на свет» героя возникает и тема азартной игры: «Я ставлю три червонца, Что наконец я вижу свет Земного ласкового солнца» (Там же. С.40).

Тема любви (любовной игры) развивается каждым героем: в зависимости от того, как и кто ее понимает. Какого рода любовь несет с собой Дон Жуан? Его первое упоминание о ней (еще до желания «любовных нег») – «Есть лодка, есть и человек, А у него сестра, невеста...» (Там же. С.41) - вносит мотив разрушения установленных уз; собственно, в этом русле и развивается его «роман» с юной американкой. Победа приобретает ценность в глазах Дон Жуана, если она была завоевана в борьбе и привела «противника» к страстно желаемой им капитуляции. Расстояние, которое должна проделать мисс Покэр, прежде чем сдаться на милость победителя, у Н. Гумилева выражено лексически: «Я не хочу! Нет, я хочу! О милый, милый!» (Там же. С.50). Именно в этой сюжетной линии (Дон Жуан – мисс Покэр) «игровое начало» пьесы наиболее важно. Первое, что делает Дон Жуан в разговоре с новой возлюбленной, - устанавливает собственные правила, по которым Он будет вести свою игру. Здесь и далее в пьесах Н. Гумилева будет выигрывать тот, кто окажется способным «заманить» противника на свое «игровое поле». Спор о «номинации» между Жуаном и мисс Покэр можно толковать, на наш взгляд, как момент определения ведущего в игре:

Дон Жуан: - Сеньора!

Мисс Покэр: - Мисс!

Дон Жуан: - Сеньора!

Мисс Покэр: Мисс, Я не желаю быть сеньорой! (Там же. С.50).

Американка сопротивляется, но уступает. Немаловажное значение при этом играет, конечно, сам «образ любви», который рисует Жуан перед ее мысленным взором. В монолог Жуана, обращенный к «единственной во вселенной», Н. Гумилев вкладывает свои самые проникновенные (в этой пьесе) строки о любви: «Победоносная любовь Нас коронует без короны И превращает в пламя кровь И в песню – лепет исступленный. Мой конь – удача из удач, Он белоснежный, величавый, Когда пускается он вскачь, То гул копыт зовется славой» (Там же. С.49). Грандиозная картина, созданная словами и масштабом чувств Жуана, не может не пленить юную леди, сдавшуюся именно после этих строк. Нам важно подчеркнуть, что в грандиозной картине мироздания, проникнутого опьяняющей любовью, Дон Жуан явно возвышается над чисто человеческим уровнем, приближаясь к божественному (и это также способствует скорости его победы). Однако игра Дон Жуана потеряла бы важную составляющую, если бы все сводилось бы только к согласию американки бежать с ним, – это было бы ближе к наваждению, словесному зомбированию, но не к игре. Победа Дон Жуана, даже «на своем поле», была бы невозможна, если бы американка не стала его истинным партнером по игре, пусть и бессознательно. Здесь Дон Жуан действует как типичный агональный коммуникант: он ничего не навязывает «пациенту», целью его является пробуждение в Другом его желаний и потребностей, которые всегда были у него,

но не осознавались им, и связать их удовлетворение со своей деятельностью. До встречи с Жуаном сознание мисс Покэр можно было оценить как спящее, хотя и воспринявшее основные установки социума. Натура Дон Жуана, самим фактом своего присутствия, пробуждает в ней жизнь души, страстность которой она, по-видимому, всегда ощущала. Именно это заставляет ее слушать Жуана, вопреки своим же словам: «Я вам не верю». - «Не говорите так, нет, нет. Ну вот, уж вы и замолчали?» (Там же. С.45, 48). Дон Жуан, несомненно обладающий хтоническими чертами, хотя бы в силу своего возникновения из царства мертвых, и в приближающихся к нему будит дремавшее подсознание. Поэтому и его реплику, обращенную к мисс Покэр: «Сойдемте три ступеньки вниз!» - можно трактовать и в символическом плане как обозначение того «маршрута», который проделает ее личность в течение следующих минут-страниц. Опьяненная новыми чувствами, девушка едва ли слышит финальную реплику сразившего ее монолога: «Дон Жуан (обнимая ее): «Тебя я счастьем научу И над твоей умру могилой» (Там же. С.50). В таком аспекте сюжет пьесы Н. Гумилева обнаруживает больше родства не с маленькой трагедией Пушкина, а с историей Лермонтова о Тамаре и Демоне.

Ограниченные объемом и основной темой статьи, мы опускаем рассмотрение взаимоотношений Дон Жуана и Лепорелло, составляющих единство, формируемое сложным символическим кодом. Именно устами Лепорелло Н. Гумилев озвучивает финальный «вывод» пьесы, утверждая лидерство героя типа Дона Жуана: «И был я счастлив, сыт и пьян, И умирать казалось рано... О, как хотел бы я, декан, Опять служить у ДЖ!» (Там же. С.51).

Таким образом, Дон Жуан является игроком, успешно проведшим свою игру, одержавшим победу на самых разных уровнях (от подсознания юной девушки до ее бегства с ним и финальных сожалений Лепорелло, касающихся службы). Более того, единственный герой, не охваченный стихией игры, носитель обывательского сознания (в безоценочном смысле этого слова) – отец юной леди - мистер Покэр – также признает лидерство Жуана репликой: «Скажите мне, который час на ваших, У меня неверны» (Там же. С. 44) – то есть запускает в пьесе «время дон Жуана» еще до того, как тот выстроит свой игровой мир.

Итак, необходимым условием победы мужчины над женщиной в драматургическом мире Н. Гумилева является нечеловеческая (очевидно, демоническая) природа такого героя. Такой вывод подтверждает и анализ пьесы «Дитя Аллаха», где поэту Гафизу удается стать возлюбленным Пери, губящей всех мужчин земного мира, желающих взять ее в жены. Гафиз становится не просто воплощением силы поэтического слова, но и владельцем ряда волшебных предметов (магического кольца и чудесного единорога), что ставит его в один ряд с фигурами высшего порядка в мироздании – аллахом и демоном зла. Укорененность подобных построений в персональном мифотворчестве Н. Гумилева очевидна, неслучайно он подписывал личные письма именем Гафиз.

Пьесой-экспериментом является для Н. Гумилева драматическая поэма «Гондла», где он пытается отойти от дискурса власти и создать героя, в котором бы принципиально отсутствовало воинское начало. Однако, как бы ни был интересен образ главного героя, он тоже погибает, столкнувшись с женщиной – «оборотнем», соединяющей в себе две ипостаси: «дневную» (Леру) и ночную (Лаик).

Итак, мы попытались проследить, как связаны коммуникативные стратегии, избираемые тем или иным художником, с типами игр, преобладающими в его жизненном и литературном творчестве. Доминантная позиция креатора воплощается в дискурсе власти, который, в свою очередь, предпочитает азартные и жестокие типы игр (азартная игра в карты, дуэль, охота и др.), то есть, в широком понимании, агон (состязание) как таковой. Кроме Н. Гумилева, тот же дискурс преобладал, по-видимому, в творчестве В. Брюсова. Доминирующая референтная позиция связана с дискурсом ответственности, как мы показали на примере миротворчества М. Волошина (близкую ему позицию во многих отношениях занимала М. Цветаева). Ведущим типом игры для художника такого типа можно считать игру типа «илинкс» (опьянение, головокружение). Что касается М. Кузмина, то в его творчестве преобладает позиция реципиента. По своему способу бытия в культуре М. Кузмин близок пушкинскому типу, обращающемуся к самым разным традициям и эпохам, стилизующему и синтезирующему их. Для подобной культурной позиции естественен дискурс свободы, воплощенный в актерском типе игры – представлении.

Три основные коммуникативные позиции, равно как и соответствующие им типы дискурсов и игр, будут по-разному относиться к любым элементам культурного кода, помещенным в коммуникативное пространство культуры. Например, если мы возьмем значимое понятие «тела» и телесности как таковой, то в дискурсе власти тело будет преодолеваться, порабощаться и т.д. (см. связанные с этим жестокие типы игр); в дискурсе свободы телесность окажется неразрывно связанной с душой и духом; это субстанции взаимопроникающие и нерасторжимые в земной жизни (известный «культ мелочей» М. Кузмина); для дискурса ответственности тело окажется лишь вместилищем души и духа (образ Сивиллы в лирике Марины Цветаевой ярко иллюстрирует подобное отношение). Внося в коммуникативное пространство культуры новые понятия либо оппозиции, актуальные для той эпохи, мы получаем огромное количество векторов притяжения и отталкивания, которые порождают к жизни новые сценарии жизненных и литературных игр.