

*Куликова София Олеговна, студент,
Санкт-Петербургский государственный университет,
Россия, г. Санкт-Петербург*

ИГРОВЫЕ СТРАТЕГИИ В ПОВЕСТИ М. КУЗМИНА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭМЕ ЛЕБЕФА»

Аннотация: В статье на материале повести М. Кузмина «Приключения Эме Лебефа» (1907) рассматриваются такие авторские игровые стратегии, как переосмысление жанровых конвенций, стилизация и ирония. В центре внимания находятся специфика кузминской стилизации, соединение жанровых моделей и игровая поэтика в произведении. Делается вывод, что игровые стратегии в прозе Кузмина отражают поиск новых моделей взаимодействия человека с миром, где все существующие модели поведения определены искусством.

Ключевые слова: Михаил Кузмин, Серебряный век, стилизация, театрализация, мотив игры.

Annotation: The article uses the material of M. Kuzmin's story “The Adventures of Aime Leboeuf” (1907) to examine the author's strategies of play such as reinterpretation of genre conventions, stylization and irony. We focus our attention on analyzing the specifics of Kuzmin's stylization, the combination of genre models and the poetics of play in the work. We conclude that strategies of play in Kuzmin's prose reflect the search for new models of human interaction with the world, where all existing models of behavior are defined by art.

Keywords: Mikhail Kuzmin, Silver age, stylization, theatricalization, motif of the play.

Игровое мироощущение — характерная особенность культуры

Серебряного века. В творчестве Михаила Кузмина оно выражается в игровом переосмыслении литературных стилей и жанровых конвенций. Для художественных текстов автора характерна игровая поэтика: игровые мотивы, театрализованные ситуации, игровое и театрализованное поведение персонажей. Наиболее показательной для анализа игровых стратегий в творчестве Кузмина 1900-х гг. является повесть «Приключения Эме Лебефа», опубликованная в 1907 г. отдельной книгой. Ориентируясь на предложенную Р. Кайуа классификацию игр (агонические, азартные, миметические, «головокружительные»), в данной повести мы выделяем мотивы перевоплощения и магии [7].

Несмотря на наличие работ, в которых на материале прозы Кузмина рассматриваются концепция человека [1], стилизация [6] и театрализация [5], данная повесть остается малоизученной. Новизна статьи заключается в комплексном рассмотрении иронии, стилизации и игровой поэтики как главных элементов, определяющих художественное своеобразие прозы Кузмина периода 1900-х гг. и в привлечении «Эме Лебефа» в качестве основного материала.

В данной статье мы рассматриваем стилизацию и иронию как элементы игровой поэтики. В начале XX в. в работах В. Э. Мейерхольда формируется представление об «условной» стилизации – выделение знаковых черт эпохи, передача ее «духа» [12, с. 8]. Такой подход к стилизации характерен для Кузмина: в критических статьях поэт отмечает, что стилизация, выполненная с «археологической» точностью, лишается живости и современности [10, с. 505—506]. Ирония Кузмина сближается с эстетикой художников «Мира искусства», где она заключается в дистанции между художником и его произведением [4, с. 123]. Ирония, как и стилизация, является способом подчеркивания дистанции между автором и объектом изображения (стилизуемой эпохой, героями) и вводит в текст иную, острабяющую точку зрения.

Повесть «Приключения Эме Лебефа» была высоко оценена такими поэтами, как В. Я. Брюсов, Вяч. И. Иванов и Н. С. Гумилев. В. Я. Брюсов говорит о безупречном владении автора стилем и характеризует специфику кузминской стилизации: отказ от точного следования жанровым канонам и воспроизведение

«духа эпохи» в понимании автора [2, с. 80—81]. Статья Б. М. Эйхенбаума «О прозе М. Кузмина» содержит более резкие оценки: «Никакой психологии, никакого быта, никаких тенденций, никакой современности» [16, с. 348—351]. Эйхенбаум обращает внимание на формальную сторону повести Кузмина, указывая на идейную бессодержательность и жанровую подражательность. Современники отметили основные особенности произведения: отсутствие психологической проработки персонажей, стилизация под французский роман XVIII в., занимательность сюжета, «обрывочность» фабулы.

Исследователи показывают, что стилизованные произведения Кузмина не имеют конкретного претекста [1]. В них обобщаются жанровые и стилевые каноны определенной эпохи и культуры, в данном случае французского рококо, и при этом сохраняется тесная связь с современностью, поскольку автор переосмысляет стили в свете собственных модернистских эстетических представлений. В. Ф. Марков так пишет об источниках стилизации Кузмина: «тот “средний” французский роман восемнадцатого века, который, по общему мнению, послужил образцом *Приключениям Эме Лебефа*, еще не найден, в то время как первая же фраза в нем предвосхищает Олешу» [11, с. XII], что позволяет оспорить тезис Эйхенбаума о несовременности повести. В определении замысла Кузмин подчеркивает установку на передачу «духа эпохи»: «Пришла мысль, которой отдался всею душою: написать роман из Франц<ии> XVIII века, из среды ремесленников-художников, старый еще быт, традиции, пестрота столкновений, миропостижений, авантюр» (Дневник, 2 мая 1906 г.) [8, с. 139]. Специфика эпохи передается через описания интерьеров, предметов быта и костюмов, таков, например, пасторальный наряд Луизы, соответствующий моде того времени: «...вся в розовом, с мушками на улыбающемся круглом лице, в пастушьей шляпе, приколотой сверху высокой взбитой прически» [9, с. 332].

Исследователи по-разному определяют жанровую природу повести, называя ее либо авантюрным, либо плутовским романом [3, с. 33—48]. Повесть имеет общие с авантюрным романом элементы: автобиографическая форма, хронологическое повествование, эпизодическая композиция, набор постоянных

мотивов (дорога, встреча, разлука, деньги, узнавание, переодевание), «открытость» финала, протезизм героя (смена ролей и масок), обзор действительности (социальных типов), комизм, подчинение судьбы героя случаю [13, с. 233—238]. В «Эме Лебефе» в жанровую структуру авантюрного романа помещается герой, близкий к героям романа воспитания: юноша, находящийся в поиске духовных ориентиров. В отличие от героя авантюрного романа, его приключения не заканчиваются возвращением домой с накопленным опытом и впечатлениями, как в «Путешествии сэра Джона Фирфакса» Кузмина. Эме Лебеф не имеет какой-либо материальной или другой корыстной цели, а «двигателем» его пути является любовь. Такой герой часто попадает в центр внимания Кузмина, например, в таких произведениях, как «Нежный Иосиф» или «Крылья».

Повесть, стилизованная под французский роман, отличается «нероманным» объемом. Композиционно она представляет собой набор новелл, связанных фигурой главного героя. События развиваются стремительно: например, в описании романа Эме с Луизой упомянуты только ключевые точки. Рутинные подробности выпущены: в 5 главе I части герои впервые встречаются наедине, в начале 6 главы их встречи стали постоянными. Перемещения героя в пространстве или времени, происходящие между главами или частями, не описаны: в начале 4 главы II части герой не знает, как «очутился на мосту» [9, с. 337]. Отмечаются другие случаи «обрывочности» повествования: между 9 и 10 главами III части читателю неясно, как герой, бывший в лодке с дамами, оказался в их комнатах, все время оставаясь обнаженным. Модернистская установка автора заключается в ослаблении логических связей между эпизодами и внимании к самым ярким моментам судьбы героя.

Повесть неожиданно оканчивается на полуфразе: «Поверьте, что я...» [9, с. 359]. Поскольку произведение публиковалось дважды, в 1907 и 1910 годах, мы предполагаем, что автор мог иметь возможность отредактировать, добиваясь большей «завершенности». Г. Ю. Завгородняя пишет, что незавершенность произведения указывает на «“необязательность” самих сюжетных коллизий» [6]. Однако мы полагаем, что открытый финал имеет эстетическое значение и

показывает принципиальную свободу выбора дальнейшего пути героя. Главная цель Эме — обретение внутренней свободы, выход за рамки культурных и нравственных предрассудков и стереотипов. Такой финал показывает, что герой «выходит» за границы текста рассказа о себе, приобретая возможность взаимодействовать с миром не только через искусство и культуру, но и непосредственно.

К элементам игровой поэтики в тексте мы относим игровое поведение героев, которое выражено при помощи мотивов перевоплощения (смены роли) и магии. Смена роли связана со переменной маски, имени, костюма и позволяет герою увидеть себя и окружающих в новом качестве, вступить в новые отношения с судьбой. Эме Лебеф меняет несколько ролей: купец, слуга, венецианский граф, придворный астролог. Каждая принятая героем роль оказывается сильнее его личности, определяя его мысли и поступки. Перемена ролей, как в романе воспитания, приводит героя к обретению истинного «я». Мотив магии как игры с судьбой также важен для повести. Судьба воспринимается как предначертанный жизненный путь, который можно узнать, но нельзя изменить. Перед принятием важного решения герои отправляются к гадалке. Ее предсказание соответствует дальнейшему развитию событий в повести: буря во время плавания на гондоле, смерть ученого-астролога, чье место займет герой. «Предсказывается» и открытый финал, поскольку об Эме сказано: «...я не вижу его конца» [9, с. 342]. Включение в текст предсказания – способ игры с читателем, который при прочтении повести будет обращать особое внимание на указанные моменты, «разгадывая» сказанное гадалкой. Когда Эме становится астрологом, его магические способности обыгрываются иронически: в качестве предсказаний он пересказывает придворные слухи. Меняется отношение героя к судьбе: если раньше он следовал за другими людьми (возлюбленными, друзьями), то теперь он начинает играть активную роль в развитии своей и чужой судьбы, становясь предсказателем. Так в повести через игровые перевоплощения героя происходит становление личности, характерное для романа воспитания.

Отдельное внимание следует обратить на театрализованные и комические ситуации, часто основанные на приеме *qui pro quo* (одно за другое). Примером может служить сцена ревности. Эме, узнав об измене Луизы, разоблачает возлюбленную со словами: «Неверная! <...> Ни клятвы, ни обещания, ни любовь!...» [9, с. 336—337], на что она отвечает: «Недурно <...> — это, кажется, из Ротру?» [9, с. 337]. Ирония основана на контрасте между непосредственным восприятием жизни и рассмотрением ее через призму существующих литературных конвенций. Первое свидание героев напоминает эпизод из «Хроники царствования Карла IX» П. Мериме: Луиза передает записку, сообщая о старухе, которая в назначенное время встретит героя у церкви и подаст знак. Патетический стиль любовного письма также позаимствован из литературы: «Если вы обладаете отважным и чувствительным сердцем, без которого нельзя быть достойным любви женщины...» [9, с. 333]. Торжественность и церемониальность происходящего снимается авторской иронией: любовник вместо томительного ожидания возлюбленной засыпает. Театрализованный прием *qui pro quo* используется для создания комического эффекта и частотен в эротических ситуациях: так, Франсуа, перепутав номера в гостинице, ложится в постель не к Эме, а к старухе; а Эме, переодетого в женскую одежду, похищает монах, принявший его за женщину. Череда иронически обыгранных узнаваний напоминает об условности литературного произведения и обнажает используемые приемы.

В качестве одного из источников стилизации мы отмечаем интермедиальную связь повести с эстетикой К. А. Сомова, которому посвящено произведение и который иллюстрировал отдельное издание «Эме Лебефа» в 1907 г. Эта связь выражена в выборе изображаемой эпохи, описании костюмов, деталей интерьера (пространства сада, парка), «галантных» ситуаций, иронии. В тексте практически отсутствуют пейзажи, описания города или окружающей среды, их заменяют описания интерьеров и других «камерных» пространств. Выбор этой эпохи связан не только с интересом Кузмина к творчеству Сомова, но и с ее характерными чертами. Для эпохи рококо характерно демонстративно

игровое, несерьезное, свободное отношение к общественным и нравственным нормам — однако сама свобода заключена в рамки принятых конвенций, что создает, по словам Й. Хейзинги, «чистое равновесие серьезного и игрового» [15, с. 260]. Для культуры рококо важна частная жизнь человека и ее эротическая сторона, возможность демонстрации подробностей личных отношений [14, с. 59]. Внешне игровой, театрализованный характер любви может скрывать за собой трагически проживаемые чувства, что наблюдается, например, в сцене ревности Эме к Луизе. Демонстративность поведения Эме (необходимость застать возлюбленную «на месте преступления») не снимает глубины его душевных переживаний. Кузминское представление о любви, отраженное в повести, близко эпохе рококо в своей «целомудренности»: автор, как и его герой, не подвергает людей психологическому анализу, изображая только внешние проявления чувств, которые, однако, остаются искренними. Игровую ироничность эпохи рококо отмечает и автор: «Пересматривая “Эме” вижу, что везде положительно насмешливость, которая отсутствуют у Сережи [Ауслендера]» (Дневник, 7 августа 1907 г.) [8, с. 388]. Таковы рассуждения Эме о самоубийстве: «В утоплении предстоит столько невольной борьбы со смертью, что лучше повеситься, что можно сделать и днем, когда все веселее» [9, с. 337]. Ирония позволяет снимать излишнюю драматичность или торжественность, создает ощущение свойственного эпохе рококо игрового, легкого отношения к жизни.

Игровой характер культуры рококо близок игровой культуре начала XX века, для которой важны отказ от традиционных эстетических и нравственных норм, новые способы самопрезентации (в том числе через игру), ироническое отношение к современности. Вышесказанное позволяет нам не согласиться с мнением Г. Ю. Завгородней, что в повести представлен «исключительно взгляд на авантюрный роман и образы “напудренного века” сквозь стилизационную призму театральности» [6]. Это подтверждается параллелью между «Приключениями Эме Лебефа» и повестью «Крылья»: в основе произведений лежит сюжет романа воспитания, поиск героем-юношей своего «я» через смену ролей и встречу с носителями разных точек зрения. Главная тема текстов —

духовный путь героя к обретению истинной любви и формированию собственного мировоззрения. Общим являются и особенности композиции, построенной из частей-новелл, открытый финал, мотивы гомосексуальной любви. При этом большая часть действия «Крыльев» происходит в современной Кузмину России. Это говорит о возможности «разыграть» сюжет обретения истинной любви в разных вариантах, эпохах и декорациях.

Таким образом, можно сделать вывод, что художественный мир повести осмысляется как игровой и искусствоцентричный, где все существующие модели поведения уже определены культурой. Искусствоцентричность выражена в стилизации под французский роман XVIII в. и творчество Сомова и авторской иронии, обнажающей «сделанность» произведения. Жизненные события в повести осмысляются как игровые (человек играет с судьбой или судьба с человеком), театрализованные (существующие в культуре), комические и/или иронические (несерьезные). В то же время автор использует поэтику авантюрного романа для описания поисков героем собственного «я», красоты, свободы и истинной любви. Герой ищет новые модели взаимодействия с миром на границе «игрового и серьезного», искренности и неискренности. Этот сюжет, характерный для творчества Кузмина, становится универсальным, поскольку может быть воплощен как в «современных», так и в стилизованных произведениях.

Библиографический список:

1. Антипина И.В. Концепция человека в ранней прозе Михаила Кузмина: дис. ... канд. фил. наук. Воронеж, 2003.
2. Брюсов В.Я. М. Кузмин. Приключения Эме Лебефа // Весы. 1907. № 7. С. 80—81.
3. Гармаш Л.В., Разуменко И.В., Силаев А.С. «Приключения Эме Лебефа» Михаила Кузмина как *la novela picaresca* и «галантный» роман // Ученые записки Харьковского национального педагогического университета имени Г.С. Сковороды. 2019. № 4 (94). С. 33—48.

4. Ермилова Е.В. Теория и образный мир русского символизма. М.: Наука, 1989. 176 с.
5. Заварницына Н.М. Художественная специфика феномена театрализации в русской прозе 1920-х—начала 1930-х годов: дис. ... канд. фил. наук. Самара, 2013.
6. Завгородняя Г.Ю. Стилизация в русской прозе XIX—начала XX века: дис. ... д-ра. фил. наук. М., 2010. 391 с.
7. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
8. Кузмин М.А. Дневник 1905–1907 гг. / Подгот. текста, предисл. и коммент. Н.А. Богомолова и С.В. Шумихина. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2000. 608 с.
9. Кузмин М.А. Избранные произведения / Вступ. ст., сост., коммент. А. В. Лаврова и Р. Д. Тименчика. Л.: Художественная литература, 1990. 576 с.
10. Кузмин М.А. Проза и эссеистика: В 3 т. Т. 3. Эссеистика. Критика. М.: Аграф, 2000. 768 с.
11. Марков В.Ф. Беседа о прозе Кузмина // М.А. Кузмин. Собр. соч. в 9 т. Т. 1. Первая книга рассказов. Berkeley: Berkeley Slavic Specialties, 1984. С. VII—XVIII.
12. Мейерхольд В.Э. О театре. СПб.: Просвещение, 1913. 208 с.
13. Пинский Л.М. «Гусман де Альфараче» и поэтика плутовского романа // Пинский Л.М. Ренессанс. Барокко. Просвещение: Статьи. Лекции. М.: РГГУ, 2002. С. 233—281.
14. Сомова С.В. Сомовское рококо: игровое и серьезное // Филологический класс. 2018. № 4 (54). С. 56—64.
15. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
16. Эйхенбаум Б.М. О прозе М. Кузмина // Эйхенбаум Б.М. О литературе. М.: Советский писатель, 1987. С. 348—351.