

*Праздник,  
который всегда с тобой*



*Если тебе повезло и ты в молодости жил в Париже,  
то, где бы ты ни был потом,  
он до конца дней твоих останется с тобой,  
потому что Париж — это праздник, который всегда с тобой.*

из письма Эрнеста Хемингуэя другу, 1950 г.

*All romantics meet the same fate someday,  
Cynical and drunk and boring someone in some dark cafe.  
You laugh, he said, you think you're immune –  
Go look at your eyes, they're full of moon.*

Джони Митчелл

Эта история происходит в Париже и ведет по переулкам от кафе до кафе. И хотя место для этой истории неизменно, время для нее может быть выбрано любое — до постройки Мулен де ла Галлетт или после, когда она стала памятником или пока ее крылья еще крутились. Это не Париж присутствия, но Париж представления.

Время может быть любым, потому что вино, которое пьют люди, не изменилось так уж сильно за последнюю тысячу лет. Сами люди, надо сказать, тоже.

Эта история происходит с людьми, которые бегут от своих страхов в компанию себе подобных. Друзья, вино и разговоры — что еще нужно, чтобы отогнать страхи? Однако страх настигнет их, потому что они не задерживаются долго на одном месте.

Люди могут быть любыми. Есть только два условия. Поскольку это Париж, все они должны принадлежать к творческим профессиям. Писать стихи или картины, играть на сцене или на скрипке. Они могут быть успешны или нет, талантливы или нет — страхи от этого не уменьшаются и не изменяются. И поскольку это игра, их должно быть четверо или больше. Не садитесь за эту игру втроем.

Эта история длится столько, сколько нужно, чтобы сбежать от одиночества и страха — по крайней мере, на одну ночь. Она может закончиться раньше, если всех гуляющих покинут остатки сил и придет поэтому время тащиться домой. Но те, кто странствует по ночному Парижу от стакана до стакана, обычно не останавливаются раньше времени.

**Примечание:** автор не может как следует справиться с указательными словами русского языка и слаб против речевых стереотипов. Потому в этом тексте всех участвующих называют в мужском роде, а об их возлюбленных и супругах говорят в роде женском (кроме случаев, когда автор особенно старается). Это не должно быть неверно истолковано — играть может кто угодно, играть можно кого угодно, и любить можно кого угодно — как в игре, так и в жизни. Едва автор найдет способ ловко изменить формулировки — он немедленно это сделает.

Чтобы начать, вам нужны пустая винная бутылка, позволяющая ее закупорить пробка, листы бумаги и два карандаша — простой и цветной. Сядьте за такой стол, чтобы вы все касались друг друга локтями. Разорвите листы бумаги на части. Разорванную бумагу перемешайте и распределите между сидящими — пусть перед каждым игроком будет столько обрывков, сколько игроков сидит за столом.

*Не используйте ровно обрезанные карточки. Карандаши можно заменить на ручки или перья: достаточно, чтобы один из цветов, которыми вы будете писать, был скучным, а другой — нескучным.*

Прежде всего договоритесь, будете ли вы звать людей, которыми становитесь на время игры, по именам, по прозвищам или по профессиям.

Затем заполните обрывки. Пусть начнет тот, благодаря кому на вашем столе появилась пустая бутылка. Он представляется и говорит, какому искусству он посвятил себя и чем при этом зарабатывает на жизнь — это могут быть разные дела или одно и то же.

Другие могут спросить его о чем-либо:

— *На сколько лет ты выглядишь?*

— *Где мы с тобой познакомились?*

— *Остались ли у тебя дети от первого брака?*

— *Почему ты больше не выступаешь?*

— *Когда ты находишь время столько работать?*

Но можно и не спрашивать ни о чем. Прежде всего он их друг и человек искусства, а факты биографии ничего о нем не скажут.

Вслед за этим каждый участник по очереди — и молча — пишет на клочке бумаги о страхе, которым может обладать такой человек, о котором они услышали. Это может быть «одиночество», «болезнь» или «слепота», но может быть и «неспособность найти дорогу домой» или «утрата письма от первой любви». Страхи бывают всевозможными — и их не всегда можно объяснить. Исписанные бумажки каждый сминает в комок и бросает в центр стола.

*Не складывайте бумажки, а мните в кулаке. Помимо того, что содержимое записок должно быть не видно случайному взгляду, они еще и должны пострадать.*

*Конечно, среди записок будут повторения — это не страшно, ведь страхи всех людей похожи. Пусть только каждый участник возьмет за правило не писать дважды одного и того же.*

Вслед за первым участником представляется тот, на кого он укажет, и так продолжается до тех пор, пока не рассказали о себе все сидящие. К этому моменту перед каждым должен остаться один клочок бумаги — и на нем каждый записывает поэтическую строку, которая пришла ему в голову. Ее следует произнести вслух, чтобы строчки не повторялись. Такие записки тоже комкают и бросают в центр стола.

*Сыграв более одного раза, вы можете договориться заменить поэтические строки на свободные ассоциации, сложные иностранные слова или заклинательные формулы. Единственное, на что их нельзя заменять — это «еще один страх». Всякий страх происходит от определенного человека и не берется из ниоткуда.*

После этого игроки по очереди не глядя берут по одной бумажке со стола и запикивают в карман, сумочку, кошелек или куда-то еще, откуда смогут доставать бумажки горстями. Когда на столе не осталось ни одной записки, а карманы у вас полны мятой бумаги, время веселиться — положите бутылку в центр стола.

Тот, чей последний выпитый бокал вина был самым дорогим (а при равенстве — еще и самым выдержанным), берет пробку. С этого момента начинается ваше путешествие между кафе и ресторанами, каждый из которых будет отдельным «туром» в игре.

Тур устроен так. Игрок, которому досталась в этот раз пробка — «ведущий». Ведущий тащит за собой всю компанию до очередного погребка, кафе, кабаре или притона, где он уже был раньше и который чем-либо ему запомнился. Ведущий рассказывает, куда он привел своих друзей, расписывает прелести заведения, выдвигает предложения, как развлекаться и что пить. Остальные игроки подхватывают и могут дополнить рассказ своими подробностями, внести предложения или задать вопросы ведущему. Однако они не могут возражать или сдерживать ведущего — у них будет еще время навязать свою волю компании.

*— Раз уж мы здесь, не сыграть ли нам на бильярде?*

*— Давайте пригласим вон ту компанию за наш стол!*

*— Я хочу танцевать! Мы будем танцевать?*

*— Какие необычные у них кофейные чашки...*

*— Да что там чашки, ты посмотри на здешнюю люстру!*

Пьют все одно и то же, веселятся сообща. За одним исключением.

Ведущий раскручивает бутылку, и тот, на кого она покажет, называется в этот тур «крайним». Крайний остается в стороне от всех. Он тоже пьет, но ему невесело, и он обнаруживает себя в одиночестве за столиком с краю. Он отыскивает причину, по которой ему невесело — может быть, он и сам этого еще не понимает, но рациональная причина находится.

Ему не нравится местная публика, или он не увлечен бильярдом, или здесь слишком шумно, или по пути сюда они прошли мимо улицы, на которой он жил в детстве.

К крайнему подсаживаются незнакомцы. Это не столько люди, сколько собственные мысли сидящего за крайним столиком человека. Это те, кого он не звал, но от кого не смог бы избавиться. Вы узнали их? Это страхи, и ими становятся все остальные игроки.

*Только что они изображали других веселящихся, но на время этой части тура их образы изменяются. В новом обличье не остается ничего от прежнего.*

Каждый из страхов представляется. Ведущего всегда зовут Одиночество, а остальные могут выбрать себе имена и образы — для этого каждый из них достает одну бумажку из кармана, глядит в нее и превращается во что-либо, связанное с написанным на этом клочке бумаги. Не обязательно быть буквально тем страхом, который содержится в записке — в конце концов, там может быть и поэтическая строка. Можно обратиться в страх, о котором вам напомнило написанное, или такой, который стоит неподалеку от того, что написан.

*Все, что говорят о себе страхи — уместно. Если вы обратились в какой-то страх, значит, крайнего он преследует. Мы не выбираем, какие страхи идут за нами.*

Страхи могут выглядеть, как люди, а могут и отличаться от них. Они могут рассказывать о себе или нет. Крайний может задавать им вопросы о том, как они выглядят или ведут себя — или воздержаться.

Когда всем стало известно, кто сидит за столом, страхи начинают говорить. Они сами выбирают между собой очередность. Каждый страх обращается к крайнему и говорит с ним о прошлом, настоящем или будущем. Он описывает некую картину, начиная ее словами «Смотри», «Слушай» или «Ощути». Это может быть картина пугающего будущего, которое ждет собеседника; образ прежней ошибки, которую не исправить, ушедшего счастья, которое не вернуть; речь может идти о безрадостном настоящем, которого крайний старается не замечать.

*— Смотри, это каморка, в которой ты будешь жить через двадцать лет. В двери даже не работает замок, потому что ты никогда не выходишь наружу. У тебя давно уже нет собственного фортепиано. Дети, которым ты даешь уроки, морщат нос от запаха в твоём жилище.*

*— Ощути, как холодно на улице. Тебе нужно будет выходить туда каждый день, потому что ты будешь жить подаянием. Трясущейся рукой ты будешь протягивать пустую кружку, а прохожие будут огибать тебя, делая вид, что не видят.*

*— Слушай, ты помнишь, как обошелся со своей институтской любовью? Ты тогда думал, что найдешь себе лучше. Мог бы хоть посмотреть ей в глаза, когда говорил, что бросаешь ее. Хорошенького дурака ты тогда свалял, дорогой мой!*

*— Смотри, где ты находишься. Что это за место? Что у тебя в стакане? Разве на это ты рассчитывал, когда сюда переезжал? Ты думал, что будешь плодотворно работать, что станешь посещать поэтические вечера и открытия выставок. А что вместо этого? Смотреть противно.*

*— Ощути старую боль в колене. Она поднимается по бедру и отдаёт в бок. Раньше ты недурно фехтовал, тебя уважали товарищи и спрашивали совета младшие. Ты стал бы звездой факультета, если бы лучше берег себя. А сейчас ты же из выпада не встанешь! Оно того стоило, по-твоему?*

Крайний отвечает своим страхам. Он находит остроумные ответы, оправдания и светлые стороны во всем — по крайней мере, пока у него хватает сил. Возможно, описанная страхом ситуация не так плоха. Возможно, прошлую ошибку можно исправить — или принять себя таким, какой есть. Возможно, все вышло не так, как он хотел, но так даже лучше. Возможно, у самого ужасного положения есть светлые стороны. Крайний будет стараться их найти, а страхи будут возражать ему. Крайний будет описывать картины своей жизни, избавленной от страха — а его собеседники станут искать в них изъяны. Крайний будет рассказывать, что и кто дает ему силы противостоять страху — а сидящие напротив будут пугать его причинами, по которым он может лишиться этих опор.

*Страхи не могут помогать друг другу, каждый из них разговаривает с крайним один. Это единственная уступка, на которую мы идем, чтобы помочь крайнему.*

Рано или поздно кто-то уступит — или у крайнего не будет больше аргументов, или он сможет трижды возразить страху. Если крайний уступил, страх прячет свою бумажку назад. Если же ему трижды возразили, он с досадой бросает ее крайнему — и тот прячет ее в карман.

Когда каждый из страхов подступился к крайнему и либо победил, либо уступил, крайний получает возможность бежать от них прочь. Он встает и говорит «мне наскучило здесь; пойдёмте дальше, друзья!»

Встав, крайний тащит из кармана столько бумажек, сколько схватит за один раз — но так, чтобы хоть одна у него осталась. То, что он вытащил из карманов, крайний швыряет на стол тем жестом, которым оставляют, расплачиваясь, скомканные купюры.

Если крайний случайно вытащил все, что у него есть, он говорит «Нет, это я оставлю себе» и не глядя забирает один из скомканных клочков бумаги назад. Потому что никто до самого конца истории не должен оставаться с пустыми карманами.

Записки, лежащие на столе, другие игроки пересчитывают и делят между собой. Каждый берет себе равную долю — одну, две, может быть и три записки — а потом все смотрят на то, что осталось.

Крайний забирает себе «сдачу». На сдачу может не остаться ни одной бумажки, если они поделились поровну. Может остаться одна — тогда крайний забирает ее. Может остаться две или больше — и тогда крайний забирает все, кроме одной, оставляя эту часть сдачи «на чай».

После этого страхи исчезают из-за стола, и вместо них возвращаются участники пирушки — а вместе с ними и ведущий.

Игроки, кроме ведущего, рассказывают крайнему о том, что он пропустил — каждый из них делится каким-то впечатлением, радостью или успехом.

*— Поверишь ли, выиграл три партии подряд! Все просто рты разинули!*

*— Я познакомился с такой хорошенькой особой, ты бы только знал!*

*— Мы встретили тут старого знакомого, и что ты думаешь?..*

*— Изумительный, изумительный крюшон! Подло было так долго скрывать от нас это местечко!*

*— Я вернусь сюда завтра же! Нет, завтра я здесь поселюсь!*

Пусть каждый поделится каким-нибудь впечатлением. Пусть все будут шумными, веселыми и оживленными — если ни для чего больше, так хотя бы чтоб стряхнуть с себя образы страхов и составить у крайнего представление о том, что он пропустил, пока был погружен в себя.

Тем временем ведущий подбирает «чаевые», если они остались, читает эту бумажку, берет цветной карандаш, зачеркивает им написанное на этом клочке и пишет взамен какой-либо образ из двух-трех слов.

*Желательно, чтобы этот образ был взят из того, что говорил крайний, отвечая страхам. Желательно, чтобы образ был поэтическим. Но ведущий волен написать что угодно.*

Эту записку ведущий пододвигает по столу к крайнему, но тот не кладет ее в карман, а держит — развернутую — рядом с собой. Она сопровождает его до конца игры и называется вспышкой. Чуть позже вы узнаете, что с ней происходит.

*Эту записку можно положить в карман над сердцем, если он есть у игрока на одежде и он не использует его для хранения других бумажек.*

После этого ведущий передает крайнему пробку — и крайний становится ведущим. Он приободряется (хотя бы для виду) и влечет компанию за собой. Новая прогулка, новое кафе и новый тур игры.

Игра оканчивается в двух случаях: если у одного из участников в конце хода оказывается три вспышки или если у каждого из участников есть по одной.

В первом случае, когда крайнему передают третью вспышку, а за ней — пробку, он кладет перед собой все три записки и читает их. Затем он складывает из образов на этих записках свою замысел — замысел для творения в той сфере, которой он посвятил себя. Так отдельные вспышки становятся молнией.

*Он нашел образ для стихотворения, поймал мелодию для увертюры, понял, как хочет снимать, ваять или рисовать.*

Замысел участник рассказывает остальным, а молнию ловит в бутылку – заталкивает в нее записки, закупоривает бутылку пробкой и забирает с собой. Может быть он и не избавился от одиночества, но к нему пришло вдохновение — а одержимый вдохновением человек на время забывает про страхи.

Во втором случае, едва только у каждого из участников оказывается по вспышке, они складывают свои записки вместе и читают их. Из написанного они складывают идею, общую для всех — не связанную, может быть, с искусством, но такую, к которой каждый приложит руку. Так появляется свет.

*Это может быть совместное путешествие, общее дело, театральная постановка (ведь она не затевается в одиночку) или грандиозный проект.*

Сложив идею, участники жмут друг другу руки и расходятся, забывая о бутылке и унося свет с собой. Может быть, сегодня они не победили свои страхи, но одиночество отступило — и этого довольно, чтобы с поднятой головой встретить завтрашний день.