

Н. В. АЛЕКСЕЕВА

*(Ульяновский государственный педагогический университет
им. И. Н. Ульянова, Ульяновск, Россия)*

УДК 821.161.1-31 (Ремизов А.)
ББК ШЗЗ(2Рос=Рус)63-8,44

«ВЗВИХРЕННАЯ РУСЬ» А. РЕМИЗОВА: ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО И ФОРМЫ ЕГО ВОПЛОЩЕНИЯ

Аннотация. Интерес к постановке и изучению проблемы объясняется ее недостаточной изученностью в теории литературы, в практике анализа прежде всего, а также возможностью использовать старый инструментарий в новых целях. Цель исследования – выявление и анализ форм и способов игрового модуса повествования, создающих уникальное игровое пространство «Взвихренной Руси», благодаря которому хроникальное повествование обретает характер подлинно художественного, новаторского явления русской прозы XX-го столетия.

Магистральным принципом, организующим в хроникальном повествовании универсальное игровое поле, является принцип взаимной обратимости жизни и игры. При этом та или иная игровая форма, возникая, казалось бы, спонтанно по ходу линейного движения, всегда строго выверена и ассоциативно адекватна исторически событийному ряду.

Синтез разнообразных игровых приемов, осмысление «игровой функции как функции поэтической» рассмотрен на анализе повести-«хождении» «Лошадь из пчелы». Открыто травестируя канонический жанр древнерусской литературы, Ремизов выстраивает качественно новое жанровое образование, структурированное в формах художественного примитива и балагана. Актуализированные формы народного площадного действия открывают безграничные возможности игры на самых разных ее уровнях: авантюрного сюжета, игровой ситуации, парадоксального смещения виртуальной и реальной действительности, литературных традиций и народной смеховой культуры. Смоделированная в духе примитивного балагана реальность адекватна абсурдному содержанию заглавной метафоры. Игровые приемы и средства как безусловно «романные» формы изображения в хроникальной летописи революции воссоздают ярчайшую и неоднозначно прочитаемую картину авторского «вихревидения».

Игра в романе-хронике А. Ремизова «Взвихренная Русь» – это целенаправленная, творчески индивидуальная поэтическая стратегия художника. Смысловый потенциал игрового пространства романа-хроники неисчерпаем.

Ключевые слова: Ремизов; роман-хроника; игра; игровые формы; жанровое образование; балаган; площадное действие; мистификация.

*Очень я не подходил ни к кому,
с кем привела судьба жить...
«Ни-куда – ни подо что – ни под кого».*
А. Ремизов

На рубеже XX–XXI-го столетий творчество Алексея Ремизова явилось предметом пристального внимания историков и теоретиков литературы, фольклористов, культурологов, искусствоведов. В литературоведении изучение ремизовской поэтики шло по двум основным, относительно сложившимся направлениям. Первое, по времени возникновения и количеству публикаций, – исследование жанрово-композиционных новаций, признание фрагментарно-монтажного принципа как магистрального принципа структурной организации новой прозы писателя. Встраивая «старые тексты» в контекст нового произведения, Ремизов раздвигал «нормы» традиционно устойчивой «культуры границ» [Бахтин 1986: 187], импровизировал, «разыгрывал» варианты жанрово-композиционных образований, открывая неограниченные возможности их комбинаторики. Второе, динамично развивающееся направление, – постижение уникально-неповторимых форм воплощения ремизовского «я», «самого удивительного и особенного из всех его созданий» (К. Мочульский). В сложнейшей архитектонике произведений авторское «я» рассматривается как: «интерсубъективность» и «“Я”-центризм» [Обатнина 2008], «литературная маска... на правах самостоятельного мифического литературного персонажа» [Снявский 2003], «автобиографическое пространство» [Д’Амелия 9: 449–464] и др. На стыке этих направлений находится проблема игрового начала, «игрового элемента культуры» [Хёйзенга 2001: 79], востребованного литературой и искусством русского модернизма и авангарда и глубоко созвучного природе человеческого и художественного дара Алексея Ремизова.

В литературном Петербурге Ремизов, как известно, славился своими розыгрышами, причудливыми выдумками, страстью к мистификациям, склонностью к игровому шутовству. Его «экивоки, смешочки... всегда не случайны: не то – безобидны, не то – очень злы, а он сам не то – добренький, не то – злой, не то – прост, не то – хитрая “бестия”», – вспоминал Андрей Белый и тут же добавлял, ссылаясь на З. Гиппиус: «Алексей-то Михайлович? Да это – добрейший, чистейший, серьезнейший человек, видящий насквозь каждого; коли он “юродит” – так из ума» [Андрей Белый 1990: 65].

Ремизов-художник – это «уникальный тип творческой личности в истории культуры, определяемый как Homo Ludens (человек играю-

щий)» [Обатнина 2001: 6]. Игра для него – особый, генетически присущий способ художественного мышления и коммуникации. Принадлежа к племени «веселых людей», писатель в искусстве высоко ценил шутку, чудодейственные превращения, метаморфозы и острое словцо народной смеховой культуры: *без обиды для всех – на потеху – по-смех*. «В смуту, разбой и пропад <...> шли под звон, гуд и писк скomorохи... а за ними катила волна – русская правда» (Гулумбас 7: 26). Голос народной и авторской «русской правды» нельзя не услышать и в «скоморошких ляхах» сбежавшего из Эрмитажа кафтана Петра Великого: что де «великий преобразователь России был тоже скomorох» и что де «не было дела, которое не переделывалось бы в шутку, и не было шутки, которая не претворялась бы в дело – скomorошьей дубиной дубилась Россия»¹ (Кафтан Петра Великого 7: 27). «Мир писательства», по Ремизову, – это «вийный мир», «веселость духа», «волшебный мир красок» и «чудесный мир легенд». «Когда я его покину и перестану “играть”, – это будет значить, что наступил мой конец и сердце перестало биться» (Подстриженными глазами 8: 115).

«Игра» в разнообразных лексико-семантических формах ее выражения нередко, но, как правило, попутно, упоминается во многих научно-критических работах о творчестве Ремизова. Убедительно выявлены истоки игровой природы творчества писателя в исследованиях Е. Р. Обатниной [Обатнина 7: 476–501; 3: 572–591], А. д’Амелия [Д’Амелия 9: 449–464], А. М. Грачевой [Грачева 2000], А. Д. Синявского [Синявский 2003]; уникальному игровому приему сна посвящена монография Т. В. Цивьян «О ремизовской гипнологии и гипнографии» [Цивьян 2003].

Однако игровое начало как «функция поэтическая», открывающая возможность изучения конкретных форм и средств игровой поэтики, присущих произведениям Ремизова в целом, «Взвихренной Руси» в частности, пока еще не стала предметом специального изучения. Опираясь на личный опыт анализа игрового начала у Андрея Белого [Алексеева 2016: 2; 2016: 3], особенностей поэтической системы Ремизова [Алексеева 2014: 4; 2015: 9], в статье делается попытка приблизиться к решению поставленной задачи. Проблемное поле исследования – рассмотрение «игровой функции как функции поэтической» [Хейзинга 2011: 45], выявление и анализ форм и способов, создающих уникальное игровое пространство «Взвихренной Руси», благодаря которому хроникальное повествование обретает характер подлинно ху-

¹ Во «Взвихренной Руси» Петр – это уже «воля к деянию»; такая страсть действует и после смерти» (352); «он рушил старую Русь, он подымет и новую из пропада» (147).

дожественного, новаторского явления русской прозы XX-го столетия. Методология исследования: приемы сравнительно-исторического, структурно-семиотического методов, рецептивной эстетики. Метод анализа – принцип «медленного чтения».

Во «Взвихренной Руси» (Париж – 1927, Россия – 1990) впервые в истории русской литературы февральские и октябрьские события 1917 года, которые сегодня именуются как Великая российская революция, представлены в исторически неразрывном единстве. В эстетической целостности произведения это просматривается: а) в непрерывном линейном движении времени: с октября 1916 по август 1921; б) в единой эмоционально-экспрессивной и лексико-семантической характеристике событий: «вздвиг и взьерш» применительно к февралю (67), «взвив и встряс» – к октябрю (129); в) в равной включенности автора в атмосферу событий февраля и октября и одновременно в дистанцированности от их политических «пряников». Принципиальным и неизменным для Ремизова было восприятие Революции подобно стихийному природному катаклизму. «Отвергать революцию – стихию – как можно говорить, что вот ты отвергаешь грозу, не признаешь землетрясения, пожара или не принимаешь весну, зачатие?» (89). Граждански мощный темперамент писателя, его нравственно-эстетическая позиция определялись не политическими соображениями (он был вне политических партий и в России, и в эмиграции), а пронзительным чувством любви к России, индивидуально-самобытным пониманием ее истории как бесконечно трагического пути, но с неколебимой надеждой «на вольный белый свет» (61) и на «Спасов огонек» веры¹. «Много было чудесного и чудодейственного в России в эти годы... <...> и мечты зазвездные и шибанущая явь, и самая дикая расправа человека над человеком, и горячее дарящее сердце» (269). Осознавая, что в вихре «очистительного огня» неизбежно гибнет старое и рождается новое (гл. «О судьбе огненной»), Ремизов глубоко страдал от разрушения «святой Руси» – незыблемой основы христианского мирозерцания, своего собственного и народного. «Ответственность, которую взял на себя русский народ, – пишет он в третий месяц революции, – и на мне ведь легла тысячепудовая...» (86).

В создании исторически достоверной и одновременно глубоко личной, художественно субъективной картины катастрофического «разлома» России Ремизов опирается на одно из важнейших слагаемых своей поэтики – «голос, который говорит: это – так, а это – не так.

¹ Святой огонек свечи, который уносят с собой прихожане, расходясь по домам после Всенощной в Великий Четверг. См. рассказ «Спасов огонек» (Т. 3. С. 174–178).

Стало быть, прежде всего надо найти в себе этот голос и уметь на свое взгляднуть, как на чужое. Самое трудное – найти – вызвать этот “корректирующий” голос» [Грачева 2000: 325]. Во «Взвихренной Руси» таким «корректирующим голосом» является иронично-игровое начало. Оно рождается из взаимодействия чудодейственной фантазии писателя с историческим фактом, бытовой ситуацией, апокрифическим описанием, легендарно-мифологическими образами и сказаниями.

Природа ремизовской «игры» полисемантическая и обнаруживает себя практически во всем: в комбинаторике жанровых образований, в смене игровых модусов повествования, в структуре неомифологических и фольклорных образов, в ритмико-звуковой организации речевого слова. Магистральным принципом, организующим в хроникальном повествовании универсальное игровое поле, является принцип взаимной обратимости жизни и игры, «театра для себя» (Н. И. Евреинов) и театра жизни. При этом та или иная игровая форма, возникая, казалось бы, спонтанно по ходу линейного движения «записи о Великой Русской Революции» (Д. П. Святополк-Мирский), всегда строго выверена и ассоциативно адекватна исторически событийному ряду. Так, всё в тексте первой главы «Весна-красна» предвещает ожидаемость и неизбежность Революции: растущая уверенность, что «войне скоро конец»: «даже срок ставили: весна!» (40); различные «знамения» (53, 56, 58), символично-мистифицированный сон (54); повсеместные разговоры о революции, предсказан даже день ее начала: «на следующей неделе в четверг», т.е. «23-го» (49, 50). Но сам факт свершения революции оказывается неожиданным («Забыл, забыл я о 23-м!»), «невсамделешным». Отсюда игровая форма восприятия происходящего «за окном», «на воле» сквозь призму детского сознания, в как бы случайно возникающих звуковых аналогах детской игры в шарики: «точно ребятишки что-то перекатывают – шарики?» (55). «Вдруг совсем рядом над самым ухом закатались эти шарики и, как на зов, откуда-то выскочили солдаты – ружья на перевес. И было чудно смотреть, как они бежали, и словно не по-настоящему, а в игру такую играли. Они остановились напротив соседнего дома, подняли ружья – и ахнули в окно» (56). Многократно повторяемые фрагменты детской игры (55,56,57,58), как бы случайно «рассыпанные» по предельно экономному тексту имитируют наивное («понарошку»), «веселое» восприятие вихря пока еще непонятных грозовых событий. «И от этих слепых игрушечных шариков, суд творивших непосужаемый, сердце робко дрожало» (55).

В ином игровом пространстве «работают» аллегорические образы «пряников» (подгл. «Пряники»), щедро раздаваемых в «медовый ме-

сяц» революции, и «палочек», вертящихся в вихревом потоке и «разносящих по белу свету семена революции» (подгл. «Палочки»). Оно напоминает ярморочно-балаганную атмосферу площадного действа: «автомобили со всяким сбродом, увешанным красными лоскутками»; безграмотно-нелепые лозунги типа «Долой царя, да здравствует самодержавие! (92), «Царь вампир из тебя тянет жилы» и – «Бо-же царя...» (66); «Демонстрации с пением и музыкой ежедневно. Митинги – с “пряниками” – ежедневно и повсеместно» (63). Бесконечно продолжающийся праздник: «Народ валил к Думе как к празднику» (58), «К Таврическому дворцу с музыкой водили войска» (62), демонстрировали на Марсовом поле (71), на вокзалах (79, 80), демонстрировали дети! (73), демонстрировали с красными и с черными флагами (77)... грозит превратиться в празднество – «Так всё и распряднут» (73). Настроения праздности охватили даже православных верующих: «Благовещение праздновали три дня», «Пасху, кто сколько хотел» (73).

Разгул стихии обретает чудовищные по своей дикости и анекдотичности формы невиданного «порядка» по-русски: «хвосты – очередь – перед публичными домами – публичные солдатские хвосты» (72); «хвост – очередь... плевать в лицо умирающему – хвост плевательный» (72); три вдовы, содержащиеся в хлеву, пока, согласно постановлению, не выйдут замуж за вдовцов с детьми и внуками (109). Все это в контексте «кровавой железной игры “до победного конца”» (134) открывает бездну «пропада», в котором оказался человек.

– *Человек или стихия?*

– *Революция или чай пить?*

А! безразлично! – стихии б е з р а з л и ч н о: вскрутить, попадешь – истопчет, сметет, как и не было (89).

В организации пространства игрового дискурса чрезвычайно важную роль выполняют такие «игровые элементы» как реконструкция фольклорно-апокрифических и древнерусских жанров: легенда («Рука Крестителява», «Святой ковчежец»), хождение («Обезвельволпал»), плач («О, моя обреченная родина...»), сказка («Турка»), анекдот («Портреты», «Катя»); виртуозно разыгранные литературные архетипы: гоголевские коллизии и образы («Саботаж», «Сережа»), пушкинский сюжет о рыбаке и рыбке («Сережа»), дантовский ад («Четвертый круг»); игра масками, каскад комедийно-фарсовых метаморфических превращений: персонажа реального в сказочного, раздваивающегося и вновь возвращающегося в прежний статус («Турка»), женщины в мужчину («Катя»), Нюшки Засухиной в Анну Каренину («Анна Каре-

нина»), Розы Люксембург и Карла Либкнехта в Марию Федоровну и Петра Петрова и обратно («Портреты»); приемы амплификации и актуализации, а также многочисленные игровые аллюзии, реминисценции, скрытые и явные цитаты¹. Словом, энциклопедический набор игровых приемов и средств, воссоздающих ярчайшую картину «вихревидения». «Правила игры» – что, как, в каких формах – устанавливает автор, его интуиция и мастерство. «“Mimicry” – это непрерывная выдумка, в такой игре есть единственное правило для актера (в нашем случае – для писателя) – очаровывать зрителя (читателя), чтобы ни одной ошибкой не заставить его отвергнуть иллюзию, а для зрителя (читателя) – поддаваться иллюзии, не отвергая с ходу декорации, маски, условные приемы, в которые ему предлагают на время поверить как в некую реальность, более реальную, чем настоящая» [Кайуа Роже 2007: 60].

Проследить взаимодействие (синтез) различных форм и приемов игрового начала в художественной структуре «Взвихренной Руси» позволяет анализ самой «игровой» ее главы – «Обезвельволпал».

Композиционно «Обезвельволпал» располагается вслед за «Четвертым кругом», небольшой, в полторы странички, главой, которую можно рассматривать как своеобразную «критическую точку» в фабульной игре со смыслами. Её заглавие («Четвертый круг») и эпиграф («Вошли мы в щель четвертую – – »), не являясь цитатой в классическом варианте, отсылают читателя к Дантовым кругам Ада и ассоциативно соотносятся как с предшествующими ей, «октябрьскими», главами («Саботаж», «Современные легенды», «Голодная песня», «Знамя борьбы»), так и с содержанием самой этой главы. В первом случае символика нисхождения в Ад итожит настроение «пропада», которое возникает из множества бытовых, политических, уличных, вагонно-дорожных «непосужаемых» фактов, самодовольства «свиной толпы с пятаками» и «голодного звона» слепого китайца: « – тла-да-да-да – »...

Дантовский код, создавая сверхтекстовое ассоциативное поле, позволяет говорить о диалоге философии ремизовского «пропада» с дантовским «провалом»: «Здесь жив к добру тот, в ком оно мертво» [Данте 1986: 85] «В Аду, – комментирует М. Лозинский парадоксальность дантовской аллегии, – добро состоит в том, чтобы не быть добрым, не чувствовать сострадания к наказуемым грешникам» [Данте 1986: 470]. Земной ад Ремизова, при всей трагичности, наполнен светом, добротой² и состраданием. Чувство пронизывающей боли и со-

¹ Игровой прием сна не рассматривается в силу его разработанности.

² «Свет» в его многочисленных лексико-семантических формах: «свет совести», «свет

ставляет содержание главы «Четвертый круг». «День – наполненный голодными порываниями и самыми хитрыми изобретениями добыть какую-нибудь снедь»; ночь – «ни огонька»; дом – «мертвый каменный мешок» (202-203) ассоциируются с преисподней («четвертой щелью»), в которую заточен «автобиогерой». «... И все, что я вижу, и все, что я слышу, проникнуто болью. Улица, встречные – люди, звери, машины – больно бьют меня по сердцу» (202). Жить с этим невозможно. Прямое, трагически надрывное обращение в финале к Достоевскому: «Федор Михайлович! Что я сегодня видел! – видел я издыхающую собаку: она сидела под забором как-то по-человечески и в окровавленных зубах жевала щепку» (203), делает привычную форму повествования практически исчерпанной.

И Ремизов резко меняет характер нарратива, ошеломляя рядового читателя (и своего современника, и нынешнего) загадочным и трудно произносимым «ОБЕЗВЕЛВОЛПАЛ». Следующая за этим расшифровка сотворенной аббревиатуры: «обезьянья-великая-и-вольная-палата» мало что объясняет. Зато балагурно-скоморошья манера, заданная в разговоре об устройстве Обезвелволпала: «общества тайного» – «происхождения – темного», с царем обезьяньим – Асыкой-Валахтантарах...

*о нем никто ничего не знает,
и его никто никогда не видел (204),*

и о многом тому подобном, резко переключает повествование на полярно противоположную форму коммуникативного общения с читателем. Предмет изображения не меняется: «этот вихрь и есть то, в чем я только и могу жить» (127). Меняется форма общения с читателем. Голос прежнего автобиоповествователя, болезненно реагирующего на все происходящее, уходит. С новым повествователем под маской бывшего канцеляриста – «человека играющего» в произведении появляется новый, игровой модус повествования: ироничный, пародийно-балагурный, скомороший, связанный с литературной игрой, но не идентичный ей. В контексте ОБЕЗВЕЛВОЛПАЛ-а как историко-литературного артефакта одноименная глава из «Взвихренной Руси» – одна из страниц его истории и только [Обатнина 2001]. В контексте «Взвихренной Руси» как художественного произведения эта глава –

души», «тихий свет уверенной веры», «белое сердце», «звезда сердца» – «свет и в самую темь нашей, от всего света “затворенной”, жестокой жизни» (267) – эмоционально-психологическая доминанта нравственно-эстетической позиции писателя.

один из фрагментов эстетической целостности, органически вписанный в поэтику игрового дискурса. Об этом свидетельствует и ее место в композиционной структуре книги, о чем шла речь выше, и структура самой главы.

Центральное место в ее текстовом пространстве занимает повесть-«донесение» – «Лошадь из пчелы», художественно решенная в авангардно-модернистских формах площадного народного действия. Рецепции балаганной эстетики [Шевченко 2000; Поспелов 1990] отчетливо проявляются в заглавном образе «в духе народного абсурдизма» [Обатнина 2001: 92]. Обратившись к «Сказаниям русского народа, собранным Иваном Петровичем Сахаровым», откуда взят этот образ, видим, как «само выбиралось, что было в веках и шло под руку» писателю (Подстриженными глазами 8: 40). В Сказаниях о знахарстве (Пчельное дело) читаем: «Знахари полагают, что все пчелы первоначально отроились от лошади, заезженной водяным дедушкою и брошенной в болото. Когда рыболовы опустили невод в это болото, то вместо рыбы вытащили улей с пчелами» [Сахаров 1997]. Каламбурно-эксцентричный образ «пчелы от лошади», рожденный народной смеховой культурой и перекодированный в «лошадь из пчелы» (вывернутый наизнанку) по законам эстетики авангардизма, вызывает поначалу состояние ступора, эстетического шока. И лишь по мере того, как из разнородных пазлов складывается картина абсурдистской реальности, проясняется смысл и характер гротесковой метафоры заглавного образа.

На прочтение повести в ключе буффонного, иронически-сатирического пародирования ориентирует и подзаголовок повести «*Хождение по Гороховым мукам б. канцеляриста и трех кавалеров обезвелволтала*». Парадокс заложен уже в семантике «гороховых мук»: балаганно-шутовских, отсылающих к языческим народным обрядам ряжения¹, и в то же время смертельно опасных². В стилистике иронического парадокса представлены и реальные обыски и аресты, проходившие то ли «по замыслу нечистой силы», то ли «от великого ума человеческого» (205) и саркастически приравненные к ликвидации «востания “левых с-р-ов” в Петербурге» (206).

Ремизов открыто травестирует канонический жанр древнерусской литературы, сохраняя некоторые внешние жанровые приметы «хождения» («хожения») [Опарина]. Композиционно – это цепочка

¹ Среди действующих лиц святочных забав был ряженный, окутанный гороховой соломой (шут гороховый); в конце Масленицы возили чучело шута горохового.

² Исторически по Гороховой улице в доме № 2 находилась Всероссийская чрезвычайная комиссия (ВЧК).

«путевых» зарисовок – этюдов, сценок, событий, соединенных и топографически: по улицам и домам Петербурга, и хронологически: всё началось «В ночь на *Сретение* в великую метель и вьюгу» (205), а закончилось в *сретенскую* лунную ночь (216). При этом чрезвычайно важно акцентировать внимание, что хронологическое время изначально «нагружено» временем мифологическим. Сретение, по древнеславянским поверьям, одна из пограничных, «пороговых» ситуаций, опасных разгулом злых сил. На этих опорах Ремизов выстраивает качественно новое жанровое образование, структурированное в формах художественного примитива и балагана. Актуализированные формы народно-площадного действия, в котором автор выступает в игровой роли бывшего канцеляриста, открывают безграничные возможности игры на самых разных ее уровнях: авантюрного сюжета, игровой ситуации, парадоксального смешения виртуальной и реальной действительности, литературных традиций и народной смеховой культуры.

Трагедийно-фарсовые мытарства трех обезьяньих кавалеров и бывшего канцеляриста выстраиваются в своеобразный авантюрный сюжет: от комнаты с «серебряной стеной с игрушками» – «под лестницу в совдепе», по ней – «к Сологубу», от «Сологуба» – по улице Гороховой – «повели на Гороховую». И не в окружении «вооруженных до зубов чекистов», как мерещилось арестованным, а на трамвае, как простых обывателей. И ни тебе ореола мучеников, ни легенды, подобной истории об известном всему Питеру «книгочее василеостровском», который вел матросов по Большому проспекту показывать Публичную библиотеку, а встречные говорили с сокрушением: «Якова Петровича видели, говорят, на Большом проспекте, борода развеивается: вели его, несчастного, матросы расстреливать» (211). Реальность, с которой столкнутся в своих «хождениях по мукам» герои, то и дело будет разрушать стереотип «вооруженных до зубов» чекистов и матросов. У «очень страшных» – «до зубов» матросов перед «серебряной стеной с игрушками» оказались «простые лица и совсем не страшные» (206). А «китаец» из охраны (по слухам, именно китайцы расстреливали), говорит на «чистом русском языке» (211). И арестованных, «хоть и в полночь», а накормят обедом (213), а какой-то служитель окажется «с добрыми глазами», принесет «кипяток и чай – и такой горячий, гу-бы обожжешь» (215). Все так – и все не совсем так.

Сама «Гороховая» (ВЧК) – это особый игровой сюжет. И особое, «вильное» пространство – «заколдованное место», «нечистая сила», чреватая метаморфическими превращениями, пропитанная неизбежным чувством страха. «Страх гнался и цапал со всех сторон, и не пулеметы, а сами нюрнбергские бутафорские машины и снаряды пыток

лезли в глаза, цепляя, вывертывая и вытягивая» («По лестнице на Гороховой», 212). Страх перед Гороховой, как перед кознями Нечистой силы (напомним, события происходят в сретенскую ночь), разлит в воздухе, порождает слухи и небылицы, материализуется в неодушевленных предметах и явлениях: «автомобиль пары выпускает, известно: расстреливают» («Контрреволюция и саботаж», 213); «надзиратель, петухом кричит: расстреливал и помешался – петухом кричит» (214). А никому неизвестный «президиум», о котором никто ничего не знает, кроме того, что «там решается судьба», – олицетворенная над-мирная дьявольская сила в духе «Капричос» Гойи: «это зубы и пилы и крюки и ножи и стрелы и глазатые уши и зубатые лапы, это нос пальчатовидный и пальцы с зубами – синее, желтое, красное, и черное, это – судьба!» («Президиум», 215). Это – вековечное «лихо», «горе-злочастие», непредсказуемое и необоримое.

В оформлении игрового пространства Ремизов не стремится к достоверности, ему важно создать карикатурно-пародийный фон, на котором человек сталкивается не с другими людьми, а с «обезличенным» миром – со стихией, которой, как уже цитировалось, «б-е-з-р-а-з-л-и-ч-н-о: попадешь – *истопчет, сметет, как и не было*». Моделируя обобщенно-конкретный образ тех, кому суждено было в те годы пройти и по «этой не-обходимой лестнице» на Гороховой, и через «этот не-отвратимый прием» в Гороховой канцелярии (212), Ремизов создает картину алогического гротеска в стиле балаганного примитива. Это и «память» стены, «исписанной и карандашом и углем и мелом: телефоны, фамилии и всякие “нужные” и так изречения» типа

*здесь сидел Иван Степанов Петров
лошадь из пчелы за спекуляцию
Яика Трепач
чека-лка (209);*

и томящиеся в ожидании своей участи

*«обезьяны кавалеры»: «Алексей Ремзов», «Петр Водкин», и Штейнберг в женской шубе, и Лемке с чемоданом, какие только в багаж сдают»¹;
баба с живым поросенком: шла баба по спекуляции,
попала на обыск и угодила в контрреволюцию;*

¹ В многократно варьируемой аллюзии на стихотворение С. Маршак «Багаж» (опубликовано 24.01.1911) обыгрывается детски наивная беспомощность «заговорщиков».

*дама с искусственными цветами: «дверью ошиблась»
и попала в засаду;
балт-мор: наскандалил чего-то;
красноармеец из «загородительного отряда»: бабу
прикончил, загорождая (213).*

При этом используются как элементы игровой лубочной эстетики, так и вербально-визуальные возможности текста: гротескные языковые приемы, каламбуры, несовпадение игрового слова с бытовым и др. Виртуальные персонажи совмещаются с конкретными, непосредственно наблюдаемыми, траги-фарсовые ситуации рождаются из игры слов и смыслов Сатира обретает гротескно-карикатурные формы, на грани абсурда и за его пределами.

«Обесмысленные слова» заглавного образа «Лошадь из пчелы» обретают эстетически убедительные «ореолы смыслов» (В. Шкловский).

Итоги проведенного исследования убеждают прежде всего в безусловной историчности и продуктивности теории «игровой функции как функции поэтической». Игра в романе-хронике «Взвихренная Русь» – это целенаправленная, творчески индивидуальная поэтическая стратегия художника. Эстетическая установка А. Ремизова на игровые формы изображения, на зрелищность и лицедейство, на парадоксальное смешение визуальных и вербальных рядов, виртуальной и реальной действительности очевидна. В поэтической системе Ремизова органично взаимодействуют традиционные классические, авангардно-модернистские приемы изображения с «подпочвенными корнями народного слова» (Вяч. Иванов: 45), с русской смеховой культурой.

Игровое начало «Взвихренной Руси», являясь синтезом разнообразнейших игровых приемов и средств, активно работает на сотворение авторской картины русской жизни в эпоху Великой Русской Революции. Игровое пространство как «романный», ситуативно-образный пласт хроникального повествования актуализирует смысловой потенциал произведения, позволяет уйти от его однозначного, порой откровенно политизированного прочтения. Роман-хроника «Взвихренная Русь» подобно симфонической партитуре способен при каждом новом прочтении открывать возможности новых интерпретаций, затрагивать чувства и мысли. Диалог уникальной книги Алексея Михайловича Ремизова с читателем продолжается.

ЛИТЕРАТУРА

Алексеева Н. В. Игровой модус повествования в романе Андрея Белого «Маски» // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2016. №2. С. 127–136.

Алексеева Н. В. Роман Андрея Белого «Маски»: игровое начало и формы его воплощения // Уральский филологический вестник. Серия «Русская литература XX–XXI веков: направления течения». Екатеринбург, 2016. №3. С. 108–115.

Алексеева Н. В. Цикл А. Ремизова «Жерлица Дружинная»: жанрово-композиционное своеобразие // Уральский филологический вестник. Серия «Русская литература XX–XXI веков: направления течения». Екатеринбург, 2014. №4. С. 107–119.

Алексеева Н. В. «Ункрада» Рериха – Ремизова: автономность и взаимопроникновение слова и краски // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. Киров, 2015. № 9. С.100–107.

Д'Амелия Антонелла. Автобиографическое пространство Алексея Ремизова // Ремизов А. М. Собр.соч. : в 10 т. М. : Русская книга, 2000. Т. 9. С.449–464.

Бахтин М. М. Автор и герой в эстетической деятельности // Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М. : Искусство, 1986. 445 с.

Белый Андрей. Между двух революций. Воспоминания : в 3-х кн. М. : Худож. лит. 1990. Кн. 3. 670 с.

Грачева А. М. Ремизов и древнерусская культура. СПб. : Изд-во Дмитрия Буланина, 2000. 334 с.

Грачева А. М. Между святой Русью и советской Россией. Алексей Ремизов в эпоху второй русской революции // Ремизов А. М. Собр. соч. : в 10 т. М. : Русская книга, 2000. Т. 5. С. 589–602.

Данилова И. Ф. О сказках Алексея Ремизова. Послесловие. Примечания // Ремизов А. М. Собр. соч. : в 10 т. М. : Русская книга, 2000. Т.2. С. 611–617, 652.

Данте Алигьери. Божественная комедия / пер., ст. и примеч. М. Лозинского. М. : Московский рабочий, 1986. 575 с.

Дронов А. В. Рецептивная эстетика. // Современное зарубежное литературоведение. Энциклопедический справочник. М. : «Интрада» – ИНИОН РАН, 1995. С. 134–135.

Зотов С. Н. Игровое начало в литературоведении (в соавторстве с А. А. Ефимовым). URL: <https://hl.mailru.su/meached?q=chotov.ru/content.php?id=10261> (дата обращения: 04.08.2015).

Кайуа Роже. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культу-

ры. М. : ОГИ, 2007. 393 с.

Лавров А. В. «Взвихренная Русь» Алексея Ремизова : символистский роман-коллаж // Ремизов А. М. Собр. соч. : в 10 т. М. : Русская книга, 2000. Т. 5. С. 544–577.

Морозов И. А., Слепцова И. С. Игра : Образ мышления. Стиль поведения. Конструирование реальности // Личность : игра и реальность. Л. : ИЭА РАН, 2010. С. 5–22

Мочульский К. О творчестве Алексея Ремизова // Мочульский К. Кризис воображения. Статьи. Эссе. Рецензии. Омск : Изд-во «Водолей», 1999. С. 116–120.

Обатнина Е. Р. «Магический реализм» Алексея Ремизова // Ремизов А. М. Собр. соч. : в 10 т. М. : Русская книга, 2000. Т.3. С. 572–591.

Обатнина Е. Р. Творчество памяти. Мифологическое пространство художественной прозы Алексея Ремизова // Ремизов А. М. Собр. соч. : в 10 т. М. : Русская книга, 2002. Т. 7. С. 476–501.

Обатнина Е. Р. «Асыка и его подданные. Обезьянья Великая и Вольная Палата А. М. Ремизова в лицах и документах». СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2001. 384 с.

Опарина Л. А. Эволюция жанра древнерусского хождения и проблема интертекста в паломнической литературе XVI–XVII вв. // Материалы Международного научного симпозиума «Восьмые леонтьевские чтения». СПб., 2002. С. 146–150 (anthropology.ru/text/oparina-aa).

Поспелов Г. Г. Бубновый валет : Примитив и городской фольклор в московской живописи 1910-х годов. М. : Сов. художник, 1990. 272 с.

Сахаров И. П. Русское народное чернокнижие. СПб. : Литера, 1997. 416 с

Синявский А. Д. Литературная маска Алексея Ремизова // Синявский А. Д. Литературный процесс в России. М. : РГГУ, 2003. С. 299–313.

Ремизов А. М. Взвихренная Русь. М. : Сов. Россия, 1990. С. 30–373 (Цитаты в тексте даются по этому изданию с указанием страницы в круглых скобках.)

Ремизов А. М. Собр. соч. : в 10 т. М. : Русская книга, 2000–2003. (На все художественные произведения, кроме «Взвихренной Руси», ссылки даются в тексте в круглых скобках по этому изданию с указанием названия произведения, тома и страницы. Цитаты из научных критических статей и примечаний, опубликованных в данном издании, даются в квадратных скобках с указанием фамилии автора, тома и страницы.)

Хёйзенга И. Homo ludens. Человек играющий. СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

Цивьян Т. В. О ремизовской гипнологии и гипнографии // Сереб-

ряный век в России. М. : Изд-во Радикс, 1993. С. 299–338.

Шевченко Е. К. Эстетика балагана в русской драматургии 1900-х–1930-х годов : автореф. дис. ... докт. филол. наук. Самара, 2000. 39 с.

REFERENCES

Alekseeva N. V. Igrovoy modus povestvovaniya v romane Andreya Belogo «Maski» // *Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedeniy. Povolzhskiy region. Gumanitarnye nauki.* 2016. №2. S. 127–136.

Alekseeva N. V. Roman Andrey Belogo «Maski» : igrovoe nachalo i formy ego voploshcheniya // *Ural'skiy filologicheskiy vestnik. Seriya «Russkaya literatura XX–XXI vekov: napravleniya techeniya».* Ekaterin-burg, 2016. №3. S. 108–115.

Alekseeva N. V. Tsikl A. Remizova «Zherlitsa Druzhinnaya»: zhan-rovo-kompozitsionnoe svoeobrazie // *Ural'skiy filologicheskiy vest-nik. Seriya «Russkaya literatura XX–XXI vekov: napravleniya teche-niya».* Ekaterinburg, 2014. №4. S. 107–119.

Alekseeva N. V. «Unkrada» Rerikha – Remizova : avtonomnost' i vzaimoproniknovenie slova i kraski // *Vestnik Vyatskogo gosudarst-vennogo gumanitarnogo universiteta.* Kirov, 2015. № 9. S.100–107.

D'Ameliya Antonella. Avtobiograficheskoe prostranstvo Alekseya Remizova // *Remizov A. M. Sobr.soch. : v 10 t. M. : Russkaya kniga, 2000. T. 9. S.449–464.*

Bakhtin M. M. Avtor i geroy v esteticheskoy deyatelnosti // *Bakhtin M. M. Estetika slovesnogo tvorchestva. M. : Iskusstvo, 1986. 445 s.*

Belyy Andrey. Mezhdru dvukh revolyutsiy. Vospominaniya : v 3-kh kn. M. : Khudozh. lit. 1990. Kn. 3. 670 s.

Gracheva A. M. Remizov i drevnerusskaya kul'tura. SPb. : Izd-vo Dmitriya Bulanina, 2000. 334 s.

Gracheva A. M. Mezhdru svyatoy Rus'yu i sovetskoy Rossiey. Aleksey Remizov v epokhu vtoroy russkoy revolyutsii // *Remizov A. M. Sobr. soch. : v 10 t. M. : Russkaya kniga, 2000. T. 5. S. 589–602.*

Danilova I. F. O skazkakh Alekseya Remizova. Posleslovie. Pri-mechaniya // *Remizov A. M. Sobr. soch. : v 10 t. M. : Russkaya kniga, 2000. T.2. S. 611–617, 652.*

Dante Alig'eri. Bozhestvennaya komediya / per., st. i primech. M. Lozinskogo. M. : Moskovskiy rabochiy, 1986. 575 s.

Dronov A. V. Retseptivnaya estetika. // *Sovremennoe zarubezhnoe literaturovedenie. Entsiklopedicheskiy spravochnik. M. : «Intrada» – INION RAN, 1995. S. 134–135.*

Zotov S. N. Igrovoe nachalo v literaturovedenii (v soavtorstve s

A. A. Efimovym). URL:
<https://hl.mailru.su/meached?q=chotov.ru/content.php?id=10261> (data obrashcheniya: 04.08.2015).

Kayua Rozhe. Igra i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tu-ry. M. : OGI, 2007. 393 s.

Lavrov A. V. «Vzvikhrennaya Rus'» Alekseya Remizova : simbolist-skiy roman-kollazh // Remizov A. M. Sobr. soch. : v 10 t. M. : Russkaya kniga, 2000. T. 5. S. 544–577.

Morozov I. A., Sleptsova I. S. Igra : Obraz myshleniya. Stil' po-vedeniya. Konstruirovaniye real'nosti // Lichnost' : igra i real'-nost'. L. : IEA RAN, 2010. S. 5–22

Mochul'skiy K. O tvorchestve Alekseya Remizova // Mochul'skiy K. Krizis vobrazheniya. Stat'i. Esse. Retsenzii. Omsk : Izd-vo «Vodo-ley», 1999. S. 116–120.

Obatnina E. R. «Magicheskiy realizm» Alekseya Remizova // Remizov A. M. Sobr. soch. : v 10 t. M. : Russkaya kniga, 2000. T.3. S. 572–591.

Obatnina E. R. Tvorchestvo pamyati. Mifologicheskoe prostranstvo khudozhestvennoy prozy Alekseya Remizova // Remizov A. M. Sobr. soch. : v 10 t. M. : Russkaya kniga, 2002. T. 7. S. 476–501.

Obatnina E. R. «Asyka i ego poddannye. Obez'yan'ya Velikaya i Vol'naya Palata A. M. Remizova v litsakh i dokumentakh». SPb. : Izd-vo Ivana Limbakha, 2001. 384 s.

Oparina L. A. Evolyutsiya zhanra drevnerusskogo khozhdeniya i problema interteksta v palomnicheskoy literature XVI–XVII vv. // Materialy Mezhdunarodnogo nauchnogo simpoziuma «Vos'mye leont'-evskie chteniya». SPb., 2002. S. 146–150 (anthropology.ru/text/oparina-aa).

Pospelov G. G. Bubnovyy valet : Primitiv i gorodskoy fol'klor v moskovskoy zhivopisi 1910-kh godov. M. : Sov. khudozhnik, 1990. 272 s.

Sakharov I. P. Russkoe narodnoe chernoknizhie. SPb. : Litera, 1997. 416 s

Sinyavskiy A. D. Literaturnaya maska Alekseya Remizova // Sinyavskiy A. D. Literaturnyy protsess v Rossii. M. : RGGU, 2003. S. 299–313.

Remizov A. M. Vzvikhrennaya Rus'. M. : Sov. Rossiya, 1990. S. 30–373 (Tsitaty v tekste dayutsya po etomu izdaniyu s ukazaniem stranitsy v kruglykh skobkakh.)

Remizov A. M. Sobr. soch. : v 10 t. M. : Russkaya kniga, 2000–2003. (Na vse khudozhestvennyye proizvedeniya, krome «Vzvikhrennoy Rusi», sсыlki dayutsya v tekste v tekste v kruglykh skobkakh po etomu izdaniyu s ukazaniem nazvaniya proizvedeniya, toma i stranitsy. Tsitaty iz nauchno-kriticheskikh statey i primechaniy, opublikovannykh v danном iz-danii, dayutsya v kvadratnykh skobkakh s ukazaniem familii avtora, toma i stranitsy.)

Kheyzenga I. Homo ludens. Chelovek igrayushchiy. SPb. : Izd-vo Ivana

Limbakha, 2011. 416 s.

Tsiv'yan T. V. O remizovskoy gipnologii i gipnografii // Sereb-ryanyy vek v Rossii. M. : Izd-vo Radiks, 1993. S. 299–338.

Shevchenko E. K. Estetika balagana v russkoy dramaturgii 1900-kh–1930-kh godov : avtoref. dis. ... dokt. filol. nauk. Samara, 2000. 39 s.