

## ФЕНОМЕН ИГРЫ В РОМАНАХ ОБ ЭРАСТЕ ФАНДОРИНЕ: ТЕКСТОПОРОЖДАЮЩИЙ ПОТЕНЦИАЛ

**Н.Г. Мещанова**

*Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королева*

Романы об Эрасте Фандорине представляют собою цикл из пятнадцати произведений, написанных Г.Ш. Чхартишвили под псевдонимом Борис Акунин. «Фандориана» пользуется невероятной популярностью у читателей, являясь литературным сериалом детективного жанра, выходявшим в печати на протяжении 20 лет (с 1998 по 2018 г.). Среди собственно романов в «фандоринском» цикле имеются произведения других жанров: это повести и рассказы в сборниках «Особые поручения», «Нефритовые четки» и «Планета Вода».

«Фандоринский» цикл охватывает события с 1876 г. по 1921 г., произошедшие с главным героем в разных частях света: в разных городах России, в Европе, в США, в Японии и др. За время, описанное в романах, Фандорин из юного и неопытного писемоводителя превращается в чиновника для особых поручений, а затем и частного сыщика, раскрывает множество преступлений, служит отчизне при поимке шпионов в русско-турецкой и русско-японской войнах, участвует в поиске террористов-революционеров и т.д.

Приключенческий сюжет, детективная интрига, яркий, благородный и необыкновенно умный герой, а также то, что описываемые события встроены автором в историческую реальность конца XIX – начала XX вв., объясняют неподдельный интерес читателей к произведениям «фандоринской» серии. Однако указанные причины популярности произведений Б. Акунина являются не единственными: существенное значение в его творчестве имеет феномен игры. На игровой характер литературных текстов писателя обращают внимание многие исследователи, однако в большинстве случаев в трудах, посвященных анализу произведений Акунина-Чхартишвили, отмечается так называемая игровая поэтика, предполагающая игру как стратегию, используемую автором при соз-

дании художественного произведения. Данные выводы не подлежат сомнению, но, на наш взгляд, игра у Б. Акунина обнаруживает себя как на надтекстовом уровне (на уровне стратегии), так и на уровне самого текста, т.е. она вплетена в языковую ткань произведения. Безусловно, эти уровни взаимосвязаны и игра как техника, способ написания текста находит реализацию также в языке, проявляя себя в большом количестве упоминаний различных типов игры, а также в частотности метафор, реализующих представление о том или ином типе игровой деятельности человека.

Рассмотрим проявления феномена игры на двух обозначенных уровнях: надтекстовом и внутритекстовом.

На первом из них игра связана со стратегиями постмодернизма, ярким представителем которого в русской литературе является Б. Акунин. Для постмодернистского направления игра с текстами и выражаемыми ими смыслами, игра с литературными формами и языковыми средствами, а также игра с читателем имеют первостепенное значение. В связи с этим отметим такие значимые черты данного направления, как интертекстуальность и обращение к приему двойного кодирования.

Интертекстуальность предполагает «расширение текста художественного произведения с помощью аллюзий, цитации, реминисценций, пародий, стилизации текстов мировой литературы» [Чурляева 2010: 104]. Перечисленные приемы художественного творчества нередко именуются элементами игровой поэтики, составляющими постмодернистской парадигмы, к которым также относятся «возможность вариативного прочтения текста, карнавализация и театрализация, возникновение двойственности и многозначности личности, ирония и отказ от традиционных жанровых форм» [Ши Тан 2017: 615].

Все указанные особенности постмодернистского текста прослеживаются в творчестве Б. Акунина. Интертекстуальный характер его произведений, отсылки к классическим текстам русской и зарубежной литературы проанализированы в исследованиях литературоведов [Бобкова 2009; Жиндеева 2019; Калганова, Михайлов 2014; Осьмухина 2013; Сарин 2017; Туова 2016]. Назовем лишь очевидные аллюзии, обнаруживаемые на уровне собственных имен в романах о Фандорине.

Так, имена главного героя (Эраст) и его матери и первой супруги (Елизавета) являются отсылкой к повести Н.М. Карамзина «Бедная Лиза». Героиня романа «Любовница смерти», Мария Миронова, – полная тезка персонажа повести А.С. Пушкина «Капитанская дочка».

Кроме того, в одном из рассказов сборника «Нефритовые четки» Фандорин встречается с Шерлоком Холмсом и доктором Ватсоном, героями всемирно известных детективов Артура Конана Дойла. В другом рассказе из того же сборника помощницей Эраста Петровича в расследовании выступает мисс Палмер, имя которой представляет собою анаграмму имени мисс Марпл, одной из героинь Агаты Кристи.

Исследователи литературы постмодернизма, помимо указанных аллюзий, обнаруживают в «фандориане» отсылки к античной мифологии, к текстам не только Н.М. Карамзина и А.С. Пушкина, но и Н.В. Гоголя, Ф.М. Достоевского, М.Н. Булгакова; не только А. Конана Дойла и Агаты Кристи, но и А. Дюма, Ч. Диккенса, Дж. Фаулза, К. Исигуро, У. Эко и др.

Игра автора как со своим текстом, так и с другими, «включенными» в него, неизменно связана с определенной иронией писателя по отношению к себе, к своему творчеству, а также к литературе в целом. Последнее, очевидно, служит дополнительным свидетельством того, что постмодернистские произведения имеют игровое начало, и игра в них в некотором смысле тотальна, распространяется на многие аспекты литературного творчества.

В связи с интертекстуальностью нами были отмечены игры писателя с текстами других художественных произведений, но игра обнаруживает себя и на уровне взаимодействия автора и читателя. Данный игровой процесс предопределен двойным кодированием некоторых текстов современной литературы. Под двойным кодированием понимается «прием постмодернистского искусства, интенция которого – диффузировать массовое и элитарное в культуре. С одной стороны, используя материал и технику его подачи как продукта массового потребления, произведения постмодернизма обладают рекламной привлекательностью для всех потребительских групп, в том числе не слишком художественно просвещенных, с другой – пародийное осмысление и иро-

ническая трактовка «первичного» текста находит своих поклонников в кругах более искушенной аудитории» [Чурляева 2010: 102]. Стирание границ между массовым и элитарным Б. Акунин осуществляет путем внедрения литературных реминисценций в текст с детективным сюжетом. Так, игра с «неподготовленным» читателем сводится к тому, что автор мастерски запутывает реципиента, уводя его от разгадки детективной задачи. Для «подготовленной» читательской аудитории игра разворачивается на более высоком уровне: публике необходимо увидеть, «прочитать» скрытые в тексте смыслы, отсылки к конкретным художественным произведениям, к стереотипным мотивам, сюжетам детективного жанра и т.п.: «для писателя основным становится игра с читателем, для которого автор «закодировал» сюжетные ходы, мотивы и предлагает их «раскодировать». Читатель втянут в увлекательную литературную игру...» [Бобкова 2009: 62].

Игра с читателем у Акунина не ограничивается насыщением собственного текста «закодированным» чужим: писатель также пользуется литературными масками, при создании очередного произведения как бы «переодеваясь» в другого автора, «подменяя» для читателя личность создателя текста. В арсенале Чхартишвили не только имя Бориса Акунина, но и такие имена, как Анна Борисова и Анатолий Брусникин.

Авторская стратегия писателя, помимо обыгрывания классических текстов и связанной с этим игры с читателем, предполагает также игру с жанрами. Так, в «фандоринском» цикле реализован, по признанию исследователей, новый жанр ретродетектива. Приведем несколько цитат из литературоведческих работ, в которых рассмотрена трансформация классического детективного сюжета в текстах Б. Акунина. К примеру, Т.А. Снегирева и А.В. Подчиненов считают, что писатель в своем творчестве «сознательно отрабатывает известные приемы и штампы исторического романа, щедро снабжая его своей иронической игрой, в результате чего возникает любопытный жанрово-стилистический сплав: классический детектив + исторический детектив-расследование + роман-стилизация + постмодернистский иронический роман» [Снегирева, Подчиненов 2013: 50]. О.Ю. Осьмухина подчеркивает, что в произведениях об Эрасте Фандорине Б. Акунин «в рамках жан-

ровой схемы классического детектива использует структурные элементы других жанров массовой литературы: политического романа («Статский советник»), конспирологического («Азазель»), шпионского романа («Турецкий гамбит»)) [Осьмухина 2013: 55].

Иными словами, оставаясь детективом, исторический роман у Акунина заимствует некоторые черты иных жанровых форм, удачно сочетая их. При этом произведения писателя способны вобрать в себя элементы других видов искусства: театрального или кинематографического. Так, в романе «Весь мир театр» автор использует драматургические приемы. Об этом свидетельствуют описания места действия и внешнего вида героев, диалоги персонажей, неожиданные события, указывающие на то, что во все происходящее трудно поверить, поскольку это мало похоже на реальную жизнь и воспринимается как театральная постановка.

В романе «Черный город» Акуниным используются кинематографические приемы: стремительно развивающиеся события, яркие преследования, перестрелки, драки на фоне красивых пейзажей или в экзотической обстановке изображены писателем как кадры экшен-фильма.

Продолжая играть с жанровыми формами, Б. Акунин в других своих сериях разрабатывает такие новые жанры, как роман-компьютерная игра, кинороман, текстофильм и т.д.

Заметим также, что игровая деятельность писателя распространяется далеко за пределы собственно литературного или сценарного творчества: по мотивам своих произведений Б. Акунин создает различные игры. Например, на основе романа «Коронация, или Последний из романов» им разработана настольная игра-стратегия, а с опорой на роман «Квест» из серии «Жанры» создана компьютерная игра.

Таким образом, на надтекстовом уровне произведений «фандоринского» цикла феномен игры обнаруживает свою первостепенную значимость. Игра, имеющая множество творческих проявлений, у Б. Акунина обретает различные формы: она реализуется как игра с классическими текстами и жанрами, как литературная игра с читателем и даже как настоящая, сошедшая со страниц книги, «овеществленная» настольная игра.

На внутритекстовом уровне, на уровне языка художественного произведения, игра также оказывается весьма значимой. В «фандориане» часто упоминаются различные виды игр, с которыми мог встретиться человек, живший на рубеже XIX-XX вв.: это актерская, азартная, шахматная игра, игра на музыкальном инструменте и, реже, детская игра. Заметим, что спортивные игры получили широкое распространение и небывалую популярность только в XX в. В то время, которое описывается в «фандоринском» цикле, они не были столь распространены, в связи с чем упоминания о них в рассматриваемых романах редки. По той же причине не описываются в «фандориане» компьютерные игры, появившиеся в конце XX столетия.

Обратим внимание на наибольшую частоту упоминания у Б. Акунина двух видов игры: азартной и театральной. Элементы каждой из них указаны во всех произведениях об ЭрASTE Фандорине. Так, в «Азазели» рассказывается о том, что отец ЭрASTы Петровича был заядлым игроком и оставил сыну в наследство массу долгов. Фандорин, памятуя о судьбе отца, не жалуется азартные игры, но, как и подобает супергерою, обладает «волшебной» способностью всегда выигрывать в них.

В каждом из романов хотя бы единожды описывается какая-либо из азартных игр. Например, в самом начале романа «Турецкий гамбит» игра упоминается дважды. Во-первых, Фандорин помогает Варваре Суворовой выбраться из мусульманской деревушки, выиграв в кости у посетителей постоялого двора осла, на котором можно отправиться в расположение русской армии. Во-вторых, оказывается, что сам ЭрAST Петрович в недавнем прошлом покинул турецкий плен и исход из плена стал возможен благодаря его выигрышу в нарды.

Актерской игре в театре и кино посвящены два романа Акунина: «Весь мир театр» и «Черный город». В первом из них история разворачивается вокруг загадочных убийств актеров театра «Ноев ковчег». Фандорин, попадая в закулисы, знакомится с артистами, характеры которых полностью соответствуют их амплу, и проникается театральной жизнью, представленной в романе как жизнь напоказ, жизнь, подчиненная идее внешнего эффекта, постоянной ориентации на публику. Во втором из указанных рома-

нов описывается процесс кино съемок и актеры, принимающие участие в картине, предстают здесь как люди, не видящие четкой грани между игрой и реальностью.

Помимо романов, в которых тема театра становится центральной, в «фандоринском» цикле имеются произведения с элементами актерской игры, т.е. с присущими ей переодеваниями, гримом, изображением кого-либо, кем персонаж на самом деле не является. Нередко сам Фандорин выдает себя за другого человека, либо пытаясь выведать необходимую информацию, либо скрываясь от преследования. К тем же перевоплощениям прибегают другие персонажи, часто виновные в преступлении или причастные к нему.

На наш взгляд, причины высокой частоты обращений к азартным играм и к актерской игре в произведениях Б. Акунина очевидны. С одной стороны, это объясняется особой популярностью данных игровых процессов в России. С другой стороны, нельзя не отметить, что описание мира сквозь призму карточной и театральной игры в художественной картине мира является на данный момент уже привычным явлением и позволяет выражать такие идеи, которые устойчиво связаны в языковом сознании с тем или иным видом игровых процессов. Так, азартные игры ассоциируются у носителей языка с действиями рискованными, имеющими непредсказуемый финал, предполагающими ситуацию противоборства и возможность обмана со стороны партнера. Театральная игра осмысливается как ненастоящая, поддельная, противопоставленная реальной жизни, ориентированная на зрителя. На отмеченные смыслы, связанные в отечественной культуре с данными видами игры, указывает Ю.М. Лотман, считающий, что с XVIII-XIX вв. эти идеи становятся особенно актуальными в русской ментальности и отражаются в художественном творчестве писателей и поэтов [Лотман 1992].

Наши исследования подтверждают данный факт [Мещанова 2012; Мещанова 2013]. Так, во многих классических текстах, к которым Б. Акунин отсылает в своих произведениях, широко представлена тема азартной игры. К таким текстам относятся «Пиковая дама» А.С. Пушкина, «Маскарад» М.Ю. Лермонтова, «Игроки» Н.В. Гоголя и др. В этих произведениях игра становится не просто фоном, на котором разворачиваются основные события, –

она отражает осмысление авторами отношений в обществе, судьбы отдельного человека, мироустройства, в котором есть место риску, обману, неравнозначности участников процесса. Делая азартную игру основной темой произведения, многие авторы тем самым способствуют не только выражению, но и закреплению указанных идей в языковом сознании. Иными словами, созданный классиками художественный образ, с одной стороны, является результатом того, как воспринимается игровой процесс языковым коллективом, а с другой стороны, транслирует основные смыслы, ассоциируемые с игрой, последующим поколениям.

Впоследствии слова и выражения азартной сферы, употребленные в том числе в отмеченных классических текстах, развивают метафорические значения, эксплицирующие идеи, ставшие результатом осмысления азартной игры. Эти значения становятся привычными, начинают фиксироваться в словарях, в итоге чего метафоры переходят в разряд «стертых», а обороты подвергаются фразеологизации. На данной стадии, как правило, можно говорить о сложившемся в языковом сознании метафорическом концепте. Художественные произведения предшествующей эпохи отражают этапы его формирования.

Наши замечания о художественном, а затем и метафорическом образе актуальны и по отношению к текстам Б. Акунина. С одной стороны, включение большого количества описаний азартной и театральной игры является отсылкой к текстам классической эпохи. С другой стороны, тотальность, всепроникновение игры как обязательного элемента постмодернистского романа неизбежно приводит к тому, что игра присутствует в языке художественного произведения как при употреблении лексем игровой сферы в прямом значении, так и при их использовании в качестве метафоры. Обилие метафор игры, вероятно, служит определенным маркером постмодернистского текста. По нашим наблюдениям, эта особенность характерна для языка произведений Б. Акунина и некоторых его современников (например, В.О. Пелевина, Д.И. Рубиной и др.).

Так, в «фандориане» представлены метафоры театральной, азартной, шахматной, детской игры, а также игры на музыкальном инструменте. Причины такого состава «игровых» метафорических единиц указаны выше: во-первых, именно эти виды игры были



распространены на рубеже XIX-XX вв., во-вторых, через сопоставление с ними человеком часто осмыслялась окружающая его действительность. Добавим также, что к концу XIX в. данные метафорические концепты уже были сформированы и многие языковые единицы, репрезентирующие указанные «игровые» образы, функционировали в речи с устоявшимся переносным значением. Иными словами, эти метафоры могли быть употреблены в тексте описываемой Б. Акуниным эпохи и отвечали задачам стилизации.

Приведем статистику по некоторым произведениям «фандоринского» цикла, отражающую общее количество метафор игры в тексте и состав употребляемых среди них метафорических образов.

Название произведения	Общее количество метафор игры	Количество театральных метафор	Количество метафор азартной игры	Количество других метафор игры
«Особые поручения»	82	45	12	25
«Любовница смерти»	95	48	11	36
«Нефритовые четки»	121	70	13	38
«Черный город»	77	43	8	26

Приведенные выборочные данные свидетельствуют о том, что наиболее частотным метафорическим образом в романах о Фандорине является образ театральной игры, на втором месте по количеству употреблений – образ азартной игры. Заметим, что данная картина, согласно нашим исследованиям, характерна для современного русского языка. При этом она в целом не противоречит языковой ситуации рубежа XIX-XX вв., поскольку указанные метафорические концепты, как было отмечено выше, складывались на протяжении XVIII-XIX столетий. С опорой на диахронические исследования русских метафор Л.В. Балашовой [Балашова 1998; Балашова 2014] заметим, что театральные метафоры появились в речи одними из первых среди иных метафор игры. В XVIII в. сложились метафоры азартной и шахматной игры; метафоры

спортивной игры стали широко употребительными только в XX в. Эти сведения объясняют преобладание театральных метафор и метафор азартной игры в современных текстах. Причина этого состоит, во-первых, в их относительно раннем формировании, а во-вторых, в значимости для языкового коллектива тех явлений, результат переосмысления которых отражен в рассматриваемых метафорических единицах.

При общей непротиворечивости метафорической картине руближа XIX-XX вв. система метафор игры, представленная в романах о Фандорине, все же, на наш взгляд, подтверждает тот факт, что язык произведений Б. Акунина является довольно успешной, но все-таки стилизацией. Этот вывод сделан нами на основе сопоставления общего количества и состава «игровых» метафор в некоторых текстах писателей XIX и начала XX вв., с одной стороны, и в «фандоринском» цикле, с другой. Приведем некоторые статистические данные.

Название произведения и автор	Общее кол-во метафор игры	Кол-во театральных метафор	Кол-во метафор азартной игры	Кол-во других метафор игры
«Пиковая дама» А.С. Пушкина	4	2	1	1
«Маскарад» М.Ю. Лермонтова	15	7	2	3
«Игроки» Н.В. Гоголя	3	2	1	0
«Игрок» Ф.М. Достоевского	1	0	1	0
«Театральный роман» М.А. Булгакова	15	5	0	10

На основе представленных показателей можно сделать вывод о том, что общее количество метафор игры в произведениях авторов XIX и начала XX вв. меньше общего числа тех же самых метафорических единиц в текстах Б. Акунина. Безусловно, на приведенные данные оказывают влияние и объем произведений,

и особенности идиостиля писателя, но вполне вероятно, что в текстах нашего современника обнаруживается влияние современной языковой системы, в которой многие лексемы и фразеологизмы, воплощающие образы игры, являются устойчивыми, сложившимися метафорами, значения которых зафиксированы в словарях. Употребление подобных единиц в речи для носителя русского языка рубежа XX-XXI вв. – явление, не носящее творческого характера, не представляющее собою авторской метафоры.

Отмеченные особенности языка произведений Б. Акунина лишней раз подчеркивают значимость феномена игры для творчества писателя и приводят к выводу о том, что игра как стратегия, используемая при создании художественного текста, также находит выражение в языке. Большое количество упоминаний различных видов игры, а также многочисленность метафор, реализующих представление о тех или иных играх, по нашему мнению, свидетельствуют об игре Б. Акунина с языковыми средствами. Подражая языку рубежа XIX-XX вв., писатель, вероятнее всего, неосознанно транслирует сложившуюся к XXI столетию метафорическую картину. Однако с учетом того, что игра в постмодернизме проникает в различные сферы творчества, затрагивая его разнообразные аспекты, нельзя полностью опровергнуть версию сознательного «заигрывания» с читателем при создании стилизованного текста, в котором метафоры игры, наряду с другими языковыми средствами, могут служить сигналом авторской иронии, «подсказкой», знаком того, что перед нами копия романа XIX в., а не оригинальное произведение.

## **Литература**

Балашова Л.В. Метафора в диахронии (на материале русского языка XI-XX веков). Саратов: Изд-во Саратовского ун-та, 1998.

Балашова Л.В. Русская метафора: прошлое, настоящее, будущее. М.: Языки славянской культуры, 2014.

Бобкова Н.Г. Функции «Двойного кодирования» в детективах Б. Акунина о Фандорине и Пелагии // Мир науки, культуры, образования. 2009. №5. С. 62-66.

Жиндеева Е.А. Авторская стратегия создания художественного текста сквозь призму интермедиального анализа (на примере творчества

Бориса Акунина) // Интермедиаальные связи в истории литературы / Под общ. ред. Е.А. Жиндеевой. Саранск: Мордовский государственный педагогический институт, 2019. – С. 33-47.

Калганова В.Е., Михайлов Э.Л. Интертекстуальность как текстообразующий механизм романа Бориса Акунина «Азазель» // Пушкинские чтения. 2014. № XIX. С. 119-127.

Лотман Ю.М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Лотман Ю.М. Избранные статьи: В 3 т. Т. 2. Таллинн: Александра, 1992. С. 389-415.

Лотман Ю.М. Театр и театральность в строе культуры начала XIX века // Лотман Ю.М. Избранные статьи в 3 т. Т. 1. Таллинн: Александра, 1992. С. 269-286.

Мещанова Н.Г. Метафоры игры в русском языке (на примере образов азартной игры и театральной игры): Дисс. ... канд. филол. наук. Самара, 2012.

Мещанова Н.Г. О формировании образа азартной игры в русской языковой картине мира // Язык – текст – дискурс: картина мира в свете разных подходов / Отв. ред. Н.А. Илюхина. Самара: Изд-во «Самарский университет», 2013. С. 109-120.

Осьмухина О.Ю. Детектив 2000-х годов как полихудожественный текст: «Черный город» Б. Акунина // Пушкинские чтения. 2013. № XVIII. С. 55-59.

Сарин Л. Борис Акунин: от печатных книг к сетевой словесности // Медийные процессы в современном гуманитарном пространстве: подходы к изучению, эволюция, перспективы: материалы III научно-практической конференции / Под ред. Я.В. Солдаткиной. М.: МПГУ, 2017. С. 84-92.

Снигирева Т.А., Подчинёнов А.В. Исторический роман: версия Б. Акунина // Пушкинские чтения. 2013. № XVIII. С. 48-55.

Туова Р.Х. Жанровые стратегии детективного дискурса как маркеры прецедентности в романах Б. Акунина об Эрасте Фандорине // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2016. №2 (177). С. 132-136.

Чурляева Т.Н. Современные литературные тенденции. Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2010.

Ши Тан. Особенности игровой поэтики романа Б. Акунина «Смерть Ахиллеса» // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. 2017. №4. С. 614-626.