



DOI 10.22363/2312-9220-2019-24-3-390-403

УДК 821.16.1

Театрализация в постмодернистском романе «Квест» Б. Акунина

Ш. Тан

Российский университет дружбы народов
Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Макляя, 6

В статье рассматриваются такие постмодернистские свойства детективного романа «Квест» Б. Акунина, как «эпистемологическое и онтологическое сомнение» в картине мира и открытость нарратива. Анализируются аспекты театрализации в тексте романа: масочный миропорядок, театральная условность эпизодов, театральные аллюзии и т.п. Выясняется функционирование игры с читателем, являющееся ярким примером акунинской стратегии игры. Доказывается, что театрализация в данном произведении тесно связана с постмодернистской эстетикой и занимает важное место в поэтике «Квеста».

Ключевые слова: Б. Акунин; постмодернизм; детектив; театрализация; игра; игровая стратегия

Введение

В очередной исторической фикции (псевдоисторическом романе) Б. Акунина читатель возвращается сразу в два критических временных периода России и СССР: Отечественная война 1812 года и «великий перелом» начала 1930-х годов. Являясь частью экспериментальной серии «Жанры», «Квест» определяется самим автором как роман – компьютерная игра. Действительно, название самого произведения и его глав типично игровые, и в конце каждой главы читателю предлагается выбор в качестве игрового хода для продолжения квеста, также имеется онлайн-версия романа в виде полноценной браузерной игры с несловесными игровыми устройствами.

Однако под «компьютерной» маскировкой, как замечает А. Коровашко в своей рецензии [4], оказывается вполне традиционный литературный текст. В отличие от разветвленных визуальных романов или нарративных видеоигр [9], где история кроится выборами игрока, «Квест» предлагает линейное чтение текста с параллельным сюжетом в главах «Коды к роману». Нет ветвления и сюжетной альтернативы, так как при неправильном выборе читателя от-

© Тан Ш., 2019



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

правляют к коду или перечитыванию предыдущей главы. Исключением является только «развилка» в конце книги, где читатель действительно выбирает за главного героя свою судьбу. Нужно заметить, Акунин развивает игровой жанр в своем позднем проекте «Осьминог», где сюжет поистине разветвляется. В «Квесте» автор лишь фальсифицирует жанровую новизну, именуя сюжетно-композиционные единицы лексикой любителя видеоигр: Intro вместо пролога, Profile – экспозиции, Tutorial – завязки, Level – главы, лишь Code обозначает композиционно отделенный параллельный сюжет. Авторскую фальсификацию можно воспринимать как безжалостную эксплуатацию массового сознания или отражение социально-культурной ситуации современности, тем не менее такое именование глав выполняет важную функцию – эксплицитировать диалогическую авторскую позицию, следовательно, идентифицировать читателя как активного игрока, характерного для компьютерной игры. Именно эту функцию выполняет и лексическая единица «квест» (англ. quest – поиски, дознание) в заглавии, что означает «приключенческая игра» (англ. adventure game) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшие элементы игры в жанре квеста – повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе выполняет решение задач и головоломок, требующих от игрока умственных усилий [9]. Заглавное слово «квест» явно указывает на определенную интерпретационную программу текста и, более того, подвергается концептуальной игре, так как квест в книге сильно отличается от его стереотипа в массовом сознании.

Опираясь на статью З.М. Чемодуровой, где рассмотрена игра в постмодернистском детективе на примере «The Enigma» («Загадка», 1973 г.) Джона Фаулза [7], а также на статью О.Ю. Осьмухиной о жанровой стратегии Акунина [5], можем утверждать, что «Квест» все же написан в жанре постмодернистского детектива (с элементами исторического романа), и стратегия игры в жанровом аспекте данного произведения весьма показательна.

Обсуждение

«Квест» соответствует инвариантной для классического и постмодернистского детективов формуле: главный герой, своеобразный сыщик, раскрывает тайну преступления; присутствует интеллектуальный пазл, вовлекающий читателя в игру по расследованию таинственного происшествия; имеется определенный набор персонажей, включая сыщика, преступника, помощника, жертвы и др.; в программировании читательской эмоции (напряжение, облегчение и т.п.) и психологии наблюдается схематичность [7. С. 184–186]. Несмотря на приключенческие и сказочные элементы, в тексте «Квеста» доминирует детективный нарратив с повышенной игровой интерактивностью композиции: разгадывая определенную тайну в каждой главе с помощью читателя, герой Гальтон Норд шаг за шагом приближается к откровению фантастической «истины» мировой истории.

Игра присуща и классическому детективу, этим сам Акунин объясняет свой выбор жанра: «беллетристика – это очень вежливый жанр, ты (автор) все время помнишь о том, что есть читатели, что должен их держать, это работа в режиме диалога с читателем» [3], «...детектив самый благодарный жанр беллетристики, потому что он интерактивен... ты (автор) все время как бы с читателем играешь в игру, кто кого перехитрит, он раньше разгадает кто убийца, или ты до самого конца сумеешь водить его за нос» [3]. Учитывая «игровость» классического детектива, не трудно представить, почему писатели-постмодернисты активно обращаются к этому жанру. Они деконструктивно разрушают знакомые читателям «правила игры» и нарративную схему классического детектива. В их новых моделях фикционального мира всяческие формулы подвергаются острашению и пародии. В результате, применяя новые стратегии игры, автор вынуждает читателя менять, обновлять или же приспособлять свою стратегию в коммуникации с автором.

Для классического детектива характерны гипердетерминированность и гиперлогичность, вытекающие из классической философской метафизики, из презумпций наличия онтологического смысла бытия и «магии разума» – онтологической уверенности в возможности человеческого разума разгадать любые загадки вселенной и установить объективную истину. А текст классического детектива – закрытая нарративная структура, в которой автор «раз за разом предлагает адресату возможность предсказания, но всякий раз снова и снова утверждает преимущественное право своего собственного текста, недвусмысленно указывая, что именно следует считать верным в его воображаемом мире» [7. С. 184–185]. Гарантируемая единственная объективная картина преступления и ее прояснение в конце книги вселяет в читателя чувство безопасности, дает ему некое своеобразное утешение.

В отличие от классического детектива в постмодернистском детективе основным принципом моделирования фикционального мира стало «эпистемологическое и онтологическое сомнение» [7. С. 184–185] Разрушается идеальный мир классического детектива, в котором нет места для неопределенности, двусмысленности и беспорядка. Разрушается и классическая нарративная схема, появляются новые возможности обмануть читательские ожидания о наррации. Предлагается иной «фикциональный пакт» между автором и читателем.

В случае акунинского «Квеста» трансформация из классического детектива в постмодернистский четко прорисовывается. В начале книги рассказаны читателю принципы главного героя доктора Норда, «на которых держался столь же незыблемо, как во время оно Земля на трех китах» (само это выражение подсказывает об их изменении, так как время стремится к будущему): «Ключевая проблема бытия... “быть или не быть”. Ответ – положительный. И если уж “быть”, то по-настоящему, на все сто процентов. <...> “Любая необъяснимая загадка представляется таковой лишь до тех пор, пока не разработан механизм ее исследования”. <...> Механизм исследования наличествовал – голова на плечах» [1. С. 14–15].

Самсон Фандорин – герой истории, рассказанной в кодах к роману, крепко держится того же естественно-научного (физиологического) материализма, что видно по его девизу – *Omnia explanare* (Все объяснить) и его словам «По истине Разум и наука все преодолевают, они не ведают преград!» [1. С. 558]. А по мере развития сюжета смысл бытия и уверенность в разуме не раз ставятся героем под серьезное сомнение.

В отличие от своего двойника Самсона, Гальтон Норд может выбрать свою судьбу в открытой концовке книги, это во-первых. А во-вторых, после случившегося герой вряд ли стал бы физиологическим материалистом в качестве наследника Черного Судьи – рационалиста, как стал Самсон. (В фантастике Акунина развитием человеческой истории заведуют Судьи, некие сверхлюди, чьи личные черты определяют черты исторической эпохи.) Об этом подсказывает автор в тех же принципах Норда: «Главная из наук – химия, которая не только объясняет внутреннюю суть вещей, но и позволяет эту суть менять. <...> Допустимо отойти от логики и прислушаться к так называемому “голосу сердца”» [1. С. 14–15], а кредо героя о всемогуществе разума до конца книги не прошло проверку, потому что производство «эликсира власти» осталось тайной даже для самих Судей, казавшихся всезнающими.

В художественном мире автора подчеркиваются характерные для парадигмы постмодернизма неопределенность, противоречивость и открытость. Например, герой постоянно находится в состоянии не только недоумения, но и нерешимости. Он часто задумывается над «правдой» своих противников, сомневается то в справедливости своего квеста, то в преданности союзников. Несмотря на то, что решения детективных загадок снимают конкретные логические нестыковки в сюжете, фикциональный мир «Квеста» изобилует противоречиями: «Страна (СССР) была очень большая и малопонятная. <...> Во всем наблюдалось какое-то несоответствие, одни фрагменты противоречили другим и не желали складываться в общую картину» [1. С. 124]. «Невыносимо, когда нравственное чувство вступает в противоречие с долгом гражданина!» [1. С. 568] и т.п. А конец книги открыт для читателя, которому придется выбрать из двух равноправных вариантов судьбы героя. Для обоих вариантов найдутся оправдания в подтексте «Квеста», тем более, выбор делает читатель, приводя собственные аргументы из-за пределов фикционального мира. Открытость авторской модели мира призывает читателя к игре, внутренней полемике и в конечном счете напряжению его ума при интерпретации текста.

В связи с такой моделью мира в «Квесте» акцентируется изворотливость, гибкость и внутренняя эволюция героя. Например, автор вплел в текст целый ряд подсказывающих ситуаций, где даже самые безупречные планы не успевают за изменениями обстоятельств: «– Давайте сделаем вид, что мы потеряли созна... – начал Гальтон, в голове которого моментально родился неплохой план. Договорить не успел» [1. С. 100]. «Возникли новые обстоятельства: самсонитовое послание и товарищ Картусов. Это требовало корректировки планов» [1. С. 193]. «Его план выглядел совсем иначе. С другой стороны, глупо было отказываться от случая... не переменить ли план? Уж не сама ли Фортуна

подсказывает самый простой выход?» [1. С. 454]. «...случилось происшествие, понудившее профессора отказаться от простого, легко исполнимого плана» [1. С. 483]. «Вот в чем ошибка предшественного плана» [1. С. 538]. «– Но из-за меня ваш план нарушился, – виновато сказал Фандорин...» [1. С. 602]. «На этой привычке пациента был теперь выстроен весь план Самсона Даниловича, уточнявшийся и изменявшийся вплоть до самого последнего часа» [1. С. 462]. В том же духе данный в начале книги свод жизненных принципов героя испытывался, корректировался, дополнялся вслед за его приключениями и рефлексиями. Внутреннее развитие героя подчеркивается и изменениями его внешнего вида: «Со дня первой встречи Гальтона с Небожителем миновал ровно месяц. <...> Доктор Норд переменялся настолько, что секретарь Ротвеллера его едва узнал. <...> Выглядел лет на десять старше своего возраста, а ощущал себя ветхим старцем» [1. С. 398]. Другим примером может служить сказочный образ Колобка, занимающий особое место в системе семантической игры. Упругий колобок в данном случае выступает символом изворотливого героя: «Он был ловкий и верил в свою удачу» [1. С. 69]. «(Слова Октябрьского) – только ты, американец, не вздумай со мной в Колобка сыграть: <...> Я и сам, знаешь, Колобок» [1. С. 385]. Все эти моменты, образ Колобка-героя, другие образы (флакон для эликсира, тайник, великий лидер как сосуд для духа эпохи в лице Судьи и т.п.), которые могут опустеть, их взаимоотношения в определенном слое подтекста подчиняются игре с повторяющейся в тексте символикой пустоты. Символика пустоты в книге уподобляется пониманию пустоты в даосизме и дзэн-буддизме, то есть метафоре свободы от предвзятости и монизма, гибкости ума, открытости к неопределенности и противоречивости, что и соответствует модели фикционального мира.

В нарративной структуре «Квеста» автор все же играет с читателем в классическую в рамках детектива игру, но он здесь не навязывает читателю собственную правду. Это сказывается в целенаправленно созданной автором повсеместной амбивалентности и значительно расширяет игровое поле в пост-модернистском тексте. Например, после чтения параллельной истории, то есть кода к роману, читатель осознает, что в некоторых главах игровым предметом стали логические умозаключения, приведшие к правильному решению загадки: Самсон выбирал форму склянки, запах и цвет тайного послания по вкусу своей жены, а вовсе не для сыщика в будущем. Но герой без сведений о предыстории своим дедуктивным методом все же правильно выбирает ответ. Вольно или невольно читатель, чьи ожидания обмануты, начинает думать: автор хочет сказать, что к алогичному вопросу всегда найдется логичный подход, или это случайность, которая отождествляется в романе с богом, спасает героя, или же и то и другое отчасти правдиво. Такие парадоксальные ситуации использованы автором не только для неожиданности, но и для того, чтобы вводить читателя в игру, так как недоумение при обнаружении парадокса или амбивалентности заставляет читателя делать собственный анализ и умозаключения. Манипуляция автора еще проявляется в том, что сыщик при заявленной высокой умственной способности не изображается мистичным ге-

нием, от которого ждут объяснения на все вопросы, а наоборот, неестественно обыкновенным, сопереживаемым. Ощутимая растерянность и ограниченность сыщика-героя, с одной стороны, соответствует картине мира, а с другой, помогает читателю вжиться в его роль. Необходимость выбрать из несколько ответов правильный в конце каждой главы, чтобы продвинуться дальше, позволяет читателю буквально «играть» за героя в детективную игру. Явный пример манипуляции отметим в обращении нарратора в конце главы Tutorial: «ВНИМАНИЕ! <...> Вам придется выбирать правильный вариант решения. <...> Все необходимые данные вам сообщены. <...> Проверьте себя – задача не из сложных. Вперед!» [1. С. 36]. Все это приводит к общему повышению умственного усилия читателя при чтении.

Вышесказанное подтверждает, что «Квест» Бориса Акунина – постмодернистский детектив, в котором преобладает игровое начало. Тем не менее в данной книге, входящей в серию «Жанры», автор играет не только с классическим детективом, но и с другими, не ограничиваясь литературными жанрами массовой культуры. Читатель легко узнает в тексте типичный для видеоигры и кинематографического блокбастера героический квест с теми же элементами экшена, фэнтези и эпичности (это видно уже по краткой экспозиции романа). Знакомы читателям и такие моменты развлекательного чтения (так называемого pulp fiction), как низкопробные шутки, кровавые и эротические сцены, конспирологическая теория.

С одной стороны, Акунин интегрирует в свой текст внешние черты этих жанров, их амплуа, сюжетные перипетии, специфики наррации и т.п. С другой стороны, центральные мотивы и образы этих жанров получают иронически-игровое переосмысление, причем достаточно серьезное содержание воплощается в традиционно не соответствующей ему форме средствами иного стилистического ряда. Сравнивая с травестией, мы можем говорить об акунинской беллетристике как некой интеллектуализации «низких» жанров. Обе они – ироническая игра с традициями, с другими текстами, но вместо снижения, дискредитации «высокого» жанра, Акунин интеллектуализирует «низкие» жанры массовой культуры, деконструируя их с помощью дискурсивной многоплановости текста, что и соответствует тенденции современной массовой культуры. Обнаруживается, что в «Квесте», кроме дискурсов детектива и массовой культуры, артикулируются и дискурсы экзистенциализма, нигилизма, философии, истории, восточной философии, национальный дискурс и т.д. Включая различные игровые устройства в подтекстовую зону (в случае с «Квестом» и в саму композицию романа), автор-постмодернист сумел организовать особое игровое поле, в которое вовлекаются читатели разных компетенций.

В последнее время театральность художественного текста не драматургического рода все чаще становится предметом научного осмысления. В эпоху постмодернизма понятие театральности сближается с понятием игры, а в литературоведении театрализация представляется важным свойством игровой поэтики. Нередко в игровом тексте действие уподобляется спектаклю, персонажи – актерам, место действия – сцене, подмосткам, интерьер – декорации-

ям, порой присутствует персонаж-манипулятор, походящий на режиссера или драматурга. Таким образом разрушается жизнеподобие, подрывается картина «реальности» и подчеркивается искусственность текста [2].

В романе «Квест» театрализация проявляется, во-первых, в том, что персонажи зачастую носят маски. Ярким примером выступает помощник героя Курт Айзенкопф, у которого буквально отсутствует собственное лицо. Бывший скульптор, изуродованный войной, искусно делает маски и перевоплощается под ними. Он так безупречно входит в столь разные образы – сурового немца со шрамом, простодушного русского мужика, экзотического китайца, что до конца книги никто его и не подозревал. Многие персонажи также эксплуатируют свое актерское мастерство для разных целей: Зоя Клиньски все время переодевалась и отлично вписывалась в окружающую ее советскую действительность; антагонист Картусов несколько раз меняет свой образ при допросе; цыган Витек оказался натурально сыгран двойным агентом; главный герой ходит постоянно под маскировкой и т.п. Иные персонажи попадают в ситуации, когда их принимают за другого. Например, Самсон Фандорин в кодах к роману бывал в лагере французской армии в качестве военного врача. Не покидает читателя ощущение того, что все действующие лица живут под маской: все жители Заповедника играют утопическую жизнь, чтобы обмануть единственного важного зрителя; целый вагон агентов, выдающих себя за пассажиров, следят за героем; мистер Ротвеллер и барон Анкр оказываются двумя ипостасями Черного Судьи.

Во-вторых, персонажи совершают театральные действия: советский ученый Громов мурлычет ариозо из «Пиковой дамы», еще он «имел привычку бормотать под нос. Сам себя бранил, хвалил, веселил шутками, сам этим шутками смеялся» [1. С. 3], причем автор детально выписывает его бормотание словно веселое монологическое выступление балаганщика. Стирая следы крови в каюте, Зоя поет «Хор девушек», Айзенкопф даже объясняет герою, что это пение из первого акта оперы Чайковского «Евгений Онегин». В то же время автор описывает местонахождение персонажей с лаконизмом камерного театра: «Перевернутый стул стоял на месте, разлитые по столу чернила прикрывала сложенная в несколько слоев салфетка» [1. С. 112]. В этом минимальном описании обстановки каюты каждое словосочетание напоминает деталь недавней по сюжету сцены самоубийства, что сразу ассоциируется с типичной мизансценой камерного театра. При обнаружении тайника герой выразительно отплясывает в одиночку. Здесь, словно в спектакле, взрыв радости выражается танцем, а когда героем «овладела тревога... он упал на колени...», затем «Кррррк! <...> Тук-тук! Тук-тук! <...> Yess!!!». Герой успешно открыл тайник [1. С. 249]. Телодвижения персонажа и звуковое сопровождение имитирует театральный номер. В истории Самсона персиянка, девушка главаря мародеров и бывшая актриса во французской театральной труппе, «примеряла наряды, да все не втихомолку, а с громкими песнями и даже танцами» [1. С. 546]. Затем в другой сцене Самсон управлял ею как кукловод безвольной марионеткой с помощью своего волшебного препарата, и она как актриса выполнила сценический эпизод по указанию режиссера-героя.

Активно используются и специфические формы театральной условности, при которой жизненная достоверность и убедительность уступают место визуальной выразительности сцен. Театральная условность ощущается во многих эпизодах. Например, процесс спасения Норда и Зои с падающего самолета ритмично сопровождается не только прояснением детективной интриги, но и рассеиванием тумана и восходом солнца, причем они описываются предельно красочно и эмоционально. А в немецком порту герои находятся будто на символической сцене спектакля (такое нередко встречается у Акунина): «...причал надвигался все ближе и ближе. Он был двух цветов: серого и красного. Серыми были робы докеров, шумно и стройно что-то скандировавших. Яркими лоскутами над густой монохромной толпой алели знамена и транспаранты. <...> Суровые лица, оскаленные рты, вздетые кулаки. <...> Из слов можно было разобрать лишь многократно повторяемый, молотобойный рефрен: ...началось какое-то смутное, водоворотобразное движение. <...> Сзади прохода уже нет, толпа сомкнулась. Двигаться теперь можно было лишь вперед... лиц было не видно, одни серые спины...» [1. С. 114–118]. Начало эпизода описывается от лица героя, находящегося на трапе и наблюдающего все будто из зрительного зала. То, что разыгрывается «на сцене», включая диалоги персонажей, явно символично и провоцирует читателя искать в каждой детали исторический подтекст.

Другой важной сценой является экзистенциальный выбор героя при полете с воздушным шаром: «Шар тянул Гальтона вверх все настойчивей. Оторвал от земли. Стал поднимать выше, выше. Ветер подхватил доктора и повлек на запад, прочь от солнца. <...> На его взгляд успокоительно действовала чернота. <...> Чернота и пустота – в сущности одно и то же, думал Гальтон. <...> Растегнул пряжку на груди. Теперь его удерживала сила кистей» [1. С. 397]. Через «зрелище» и ассоциацию с системой образов «Квеста» прозвучит философский подтекст, в котором говорится о нигилизме как закономерном развитии западного монизма и о возможности экзистенциального преодоления нигилизма. В то же время автор будто описывает героя, читающего на сцене монолог с характерными для Гамлета риторическими вопросами: «Может быть, в этом и есть ответ. На что? <...> А не разжать ли их? Если разгадка всех разгадок – пустота, не сделать ли руки пустыми?» [1. С. 397].

Немаловажную роль в игровом тексте Акунина выполняет театральная аллюзия. Например, в начале книги герой высказывает свои жизненные принципы, цитируя «Гамлета» Шекспира: «Ключевая проблема бытия дефинирована Шекспиром – предельно кратко и корректно: “быть или не быть”. <...> Опять Шекспир: “Есть многое на свете, что и не снилось нашим мудрецам”» [1. С. 14]. Обе цитаты идейно важны и получают раскрытие в сюжете. А проявлением мультязычия, интертекстуальности, примером игрового функционирования текста является другое цитирование слов Гамлета: “The time is out of the joint” (распалась связь времен; буквально – время вышло из суставов).

Рассмотрим связанный фрагмент текста романа:

«– Нет, прошло больше полчаса... – удивился Норд, посмотрев на часы. Ему казалось, что безумие не длилось и минуты.

Что ж, один из первых симптомов сумасшествия – неадекватное восприятие времени.

Княжна, очевидно, подумала о том же, но выразилась более изысканно:

– The time is out of the joint.

– Метко сказано, – похвалил Гальтон.

Она засмеялась, потрепала его по макушке.

– Вперед, Колобок. Серый волк близко!» [1. С. 185].

О важности этой цитаты сигнализирует, во-первых, то, что она на английском языке и сноски с переводом отсутствует, в отличие от других иностранных слов в тексте; во-вторых, в контексте значение цитаты не объяснено; в-третьих, наличие таких слов как «изысканно», «метко сказано», «похвалил», «засмеялась». Здесь автор явно призывает незнакомого с этой цитатой читателя к самостоятельному выяснению и самой отсылки, и ее смысла в тексте. Читателю несложно узнать, что известная фраза «распалась связь времен» происходит из «Пала связь времен! Зачем же я связать ее рожден?» (пер. А. Кроненберга, 1844; завершающий первое действие монолог Гамлета, поклявшегося тени своего убитого отца отомстить за него: “The time is out of joint – O cursed spite, That ever I was born to set it right!”), что иносказательно означает резкий, решающий общественный перелом, катаклизм, обрыв традиции в области морали, социального поведения и пр. [8]. Это приведет к пониманию, что в центре книги вовсе не карикатурные персонажи, а переломный моменты истории отечества. Сама эта фраза подробно анализируется в литературе о Чехове [6]: когда на только что засыпанной могиле отца возводят пышные дворцы «новой жизни», Гамлет сравнивает ситуацию (время) в Дании с вышедшей из суставов костью и воображает себя врачом, который должен вылечить искалеченную страну, поправить кости «времени» и удалить недостойного короля как источник нездоровья государства.

Ассоциируясь с пьесой Шекспира, читатель получает подсказки для интерпретации авторского текста. Например, у Акунина такое же сравнение большой истории с жизнью отдельного индивида, которому требуется лечение: «...не будем забывать, что мы с тобой врачи. Здесь, в Советской России, зреет злокачественная опухоль. Ее нужно как можно скорей вырезать» [1. С. 200]. Ученого Громова (нового Распутина), а также и Наполеона называют «раковой опухолью». Известных вождей в истории называют пациентами. А Самсона Фандорина в качестве Судьи, некоего духа времени, решающего судьбу человечества, называют «Великим Пациентом». Автор противопоставляет фармацевтическое лечение хирургическому, что метафорически соответствует спорному в начале XX века противоречию между революцией и эволюцией в историческом процессе. Не удивительно, что многие ключевые персонажи представляют собой хирургов или фармацевтов и высказываются в соответствующем ключе: «Мистер Норд, мы живем в жестоком мире, где многие язвы приходится удалять хирургическим путем» [1. С. 34]. «Когда-нибудь мир несомненно станет более цивилизованным и научится избавляться от назревающих угроз без хирургического вмешательства – при помощи мудрой профилактики или медикаментозно» [1. С. 200].

В связи с тем, что общечеловеческое проецируется в индивидуальном, в вышеприведенном фрагменте слово «время» понимается двояко. Неадекватно воспринимают люди, по Акунину, прежде всего собственную эпоху, глобальную ситуацию, в которой они находятся, а причиной этого служит неадекватное восприятие прошедшего «времени», то есть истории. И все это – «один из первых симптомов сумасшествия» человечества, которому грозит гибель. Здесь уместно отметить мнение о главной проблеме современности, высказанное автором в интервью: «со второй половины 80-ых годов, человеческая цивилизация начала развиваться необычайными темпами... изменилось все устройство мира. <...> Очень быстрые изменения, за которыми явно не успевает человеческая психика» [10].

История этой книги построена на излюбленной с XX века ситуации рубежа, порога, когда ощущается край, бездна, в которую должен низвергнуться человек. В такое время человеку трудно уловить, как происходит смена эпох, от чего разрушается прежний уклад жизни и возникает новый. Историки через десятки лет определяют «переломный момент», объяснят его в исторической перспективе. Но редко современники осознают, что за время на дворе. Акунин выбрал именно такие занимательные, спорные, но решающие моменты: 1930-е годы в СССР и 1812 год в Имперской России, и приглашает читателя сопоставлять свое представление об истории с представлениями тогдашних людей о своем времени. Легко приходит к читателю и сопоставление своего настоящего времени с этими критическими историческими моментами. Можно сказать, автор игровым путем пытается заинтересовать читателя своей позицией, занимающими его сопоставлениями и беспокоящим непростым вопросом: как человеку приобрести исторический глаз – умение смотреть настоящее время в исторической перспективе. В связи с этим цитата из «Гамлета» приобретает новое, идейно важное метафорическое значение: раз время «вышло из суставов», то надо его состыковать, то есть найти историческое объяснение современности, отследить некую траекторию отечественной истории.

В этой цитате обнаруживается стержень книги: каждый раз помогает герою (в то же время и читателю) решать проблемы, преодолевать себя именно казавшееся мистическим прошлое, это может быть история его двойника Фандорина, произошедшая 100 лет назад, воспоминание других персонажей, старые документы, стихи с архаизмами и т.д. В тексте доминирует мотив прошлого: места действий сплошь руины или связаны с давним или недавним прошлым – ветхий монастырь, брошенный отель и резиденция, старые здания университета, комната музея о бывшем «развороте капиталистов», усадьба по классическому стилю и т.п.; квест задавал человек из глубокого прошлого; преступлением и ложью представляется автором отказ от прошлого и культ новизны, крайне популярные в тогдашнем СССР и во всем мире. Это безумное стремление часто становится объектом обсуждения в тексте: оглушающий крик рабочих «вперед и забудь», необоснованный оптимизм жителей страны, склонность власти к рискованным экспериментам во всех сферах, советский новояз и т.д.

В тексте романа, произнеся цитату из Гамлета, Зоя напоминает герою о необходимости продолжения квеста, потому что, как на Гамлета, ответственность пала на них. Здесь в подтексте высказывается необходимость размышления человека о современном ему времени, о предложенных ему в нем ролях. Гамлету, герою «Квеста» и любому человеку страшно жить в «роковые минуты», так как они теряются в непонимании. В такой неприютном, продуваемом всеми ветрами истории мире человек ищет «виноватых», но что важнее – опоры для внутреннего «Я», свою роль, некую идентификацию. Это не только очерчивает контур сюжета, но и является центральной проблематикой данного произведения, сутью квеста. В поисках героя автор-постмодернист отрицает возможность единственного ответа, взамен предлагая плюрализм, затрагивая разные подходы к этой вечной проблеме: в книге повторяющаяся история манифестирует себя в разных масштабах и во всех временах как проявление абсолюта Великого Пути в даосизме. Придуманый автором Судья близок ницшеанскому сверхчеловеку. Показано становление Судей, которым суждено «прорубать штольню в скале истории» [1. С. 594]. Для них единственный оппонент – случайность, отождествляемая с богом. Звучит мотив богоборчества. А в открытой концовке читателю и герою предстоит экзистенциальное самопознание через выбор из двух неоднозначных вариантов судьбы. В тексте автор выражает мысль, что в кризисное время всегда скрывается путь к преодолению, к успешной эволюции, и главное достоинство человека, как у героя «Квеста» и Гамлета, – это умение рефлексировать. В целом театральная аллюзия исполняет важную функцию в идейном построении текста и не ограничивается цитатами.

Другое свойство театра – наличие разных ролей. Здесь нас интересует некая ролевая игра в коммуникации (умершей, по мнению Р. Барта) автора с читателем. В случае с «Квестом», представленным как ролевая компьютерная игра, читателя выводят из роли пассивного зрителя. В некотором смысле читатель играет текст, как актер играет спектакль. Играет он в основном роль главного героя. Автор-режиссер писал героя так, чтобы читателю-актеру было легко в него вжиться. Кроме подходящих характеристик самого героя, задействовано так называемое эмоциональное колесо: читатель то вместе с героем торжествует умом, то впадает в недоумение и расстройство. Помогает также остросюжетность, наличие экшена. В то же время роль героя прописана так, чтобы читатель-актер четко ощущал свою внутреннюю вненаходимость, самоидентификацию как актер. В «Квесте» главный герой – своеобразный шут, Иванушка-дурачок. А читатель-актер знает больше, нежели герой, который порой должен совершить смешной поступок по своему прописанному в сценарии характеру или, чаще всего, из-за незнания истории, реальной или фикциональной. Это способствует читателю-актеру наблюдать за происходящим с позиции, близкой к позиции креативного субъекта (автора-режиссера), сохраняя в процессе эмпатию. Тот же эффект достигается и сменой читательской роли, не единожды читатель оказывается внезапно оторванным от тела героя и вместе с нарратором наблюдает свою же недавнюю игру на сцене будто из зрительного зала.

С одной стороны, автор манипулирует читателем, его эмоциями, восприятием фикционального мира. С другой – автор эксплицирует эту манипуляцию, тем самым расширяя игровое поле, подсказывая читателю свои замыслы, побуждая его углубить интерпретации. Текст «Квеста» в этом смысле служит как читательский тренинг: автор позиционирует себя по отношению к читателю как наставник, что дублирует отношение Черного Судьи и его ученика в книге. Отсюда акунинская установка на «в меру познавательный» детектив, так как он целенаправленно пишет для массовых читателей, которым актуально научиться «читать» и освободиться от всяких манипуляций, и не только со стороны писателя детективов. Стоит заметить, что авторское «высокомерие» не исключает отношения к читателю как к равноправному субъекту, собеседнику, что и выражено в книге во взаимодействиях барона Анкра с его обоими учениками.

Заключение

Игра – существенная часть поэтики «Квеста». Читатель добровольно играет по авторским правилам, позволяет автору дурачить себя. Игровая интерактивность в постмодернистском детективе Акунина заложена и в содержании (амбивалентность, дискурсивная многоплановость), и в форме (эксплицитная манипуляция). Во многом эта интерактивность осуществляется с помощью театрализации. Автор актуализирует известную метафору «весь мир – театр», обрамляет свой художественный мир двухмерной сценой. Подобно просчитанному, урегулированному сценичному зрелищу, эпизоды книги создают ощущение нереальности и, следовательно, манифестируют свободу самоидентификации в масочном миропорядке. Читатель настроен на это перед спектаклем, ищет смысл, что приводит к увлечению игрой с текстом, общением с автором. Театральные аллюзии – идейно значительная часть интертекстуальности произведения. Театральность повествования связана с метафоризацией мира как иллюзии, фикции, что соответствует пониманию автора как режиссера-манипулятора, а читателя как участника игры.

Список литературы

- [1] Акунин Б. Квест: роман – компьютерная игра. Квест: коды к роману. М.: АСТ: Астрель, 2008. С. 640.
- [2] Устинов А.Ю. Игровой текст как категория игровой поэтики // Наука и современность. 2010. № 4–2. С. 158–161.
- [3] Интервью Е. Киселева с Б. Акуниным в Киеве // NEWSONE. 28.10.2016. URL: https://www.youtube.com/watch?v=Dojkgu1GgMo&list=PL_6Sq0bylDw72an681h1aGFIE9IID37oG&index=3
- [4] Коровашко А. Необычайные приключения мистера Квеста в стране большевиков // Гражданский литературный форум России. URL: <http://glfr.ru/biblioteka/aleksej-korovashko/neobichajnie-prikljuchenija-mistera-kvesta-v-strane-bolshevikov.html>
- [5] Осьмухина О.Ю. Специфика авторской стратегии Бориса Акунина: жанровый аспект // Евразийское научное объединение. 2016. Т. 2. № 3 (15). С. 143–146.

- [6] «Распалась связь времен...»: комедия «Вишневый сад» (по материалам: Катаев В.Б. Литературные связи Чехова. М.: Изд-во МГУ, 1989). URL: <http://grammar.ru/LIT/?id=1.131>
- [7] Чемодурова З.М. Игра в постмодернистском детективе // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2014. № 8–2 (38). С. 184–188.
- [8] Серов В.В. Энциклопедический словарь крылатых слов и выражений. М.: Локид-Пресс, 2003.
- [9] Adventure games // Википедия. URL: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Adventure_game&oldid=780021955 (дата обращения: 20.05.2017).
- [10] Boris Akunin Videoconference at The University of Glasgow. 14.03.2017. URL: https://www.youtube.com/watch?v=j_RAXyd9WeI&t=65s&list=PL_6Sq0bylDw72an681h1aGFIE9IID37oG&index=1

История статьи:

Дата поступления в редакцию: 12 мая 2019

Дата принятия к печати: 30 мая 2019

Для цитирования:

Тан Ш. Театрализация в постмодернистском романе «Квест» Б. Акунина // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2019. Т. 24. № 3. С. 390–403. <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2019-24-3-390-403>

Сведения об авторе:

Тан Ши, аспирант филологического факультета Российского университета дружбы народов. Контактная информация: e-mail: hukuma@126.com

Research article

Theatricality in the postmodern novel “Quest” by B. Akunin

Shi Tang

Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University)
6 Mikluho-Maklaya St., Moscow, 117198, Russian Federation

The article examines postmodern properties of the detective novel “Quest” by B. Akunin such as “epistemological and ontological doubt” in the view of world and the openness of the narrative. The aspects of theatricalization in the text of the novel are analyzed: the world order of masquerade, the theatricality of episodes, theatrical allusions, etc. The article demonstrates functioning of the game between author and reader in this novel, which serves a great example of Akunin’s literary game strategy. It also confirms that the theatricalization in this novel is in association with postmodern aesthetics and an important aspect in the poetics of “Quest”.

Keywords: B. Akunin; postmodernism; detective fiction; theatricalization; game; game strategy

References

- [1] Akunin B. *Kvest: roman – komp'yuternaya igra. Kvest: kody k romanu* [*Quest: novel – computer game. Quest: codes for the novel*]. Moscow: AST Publ., Astrel Publ., 2008. 640 p.
- [2] Ustinov A. Yu. Igrovoy tekst kak kategoriya igrovoy poetiki [Game text as a category of game poetics] // *Nauka i sovremennost'* [*Science and Modernity*]. 2010. No. 4–2. Pp. 158–161.
- [3] Interview of E. Kiselev with B. Akunin in Kiev // NEWSONE. 28.10.2016. https://www.youtube.com/watch?v=Dojkgu1GgMo&list=PL_6Sq0bylDw72an681h1aGFIE9IID37oG&index=3
- [4] Korovashko A. Neobychaynyye priklyucheniya mistera Kvesta v strane bol'shevikov [Extraordinary Adventures of Mr. Quest in the Land of the Bolsheviks] // *Grazhdanskiy literaturnyy forum Rossii* [*Civil Literary Forum of Russia*]. <http://glfr.ru/biblioteka/aleksej-korovashko/neobichajnie-prikljuchenija-mistera-kvesta-v-strane-bolshevikov.html>
- [5] Os'mukhina O. Yu. Spetsifika avtorskoy strategii Borisa Akunina: zhanrovyy aspect [Specificity of the author's strategy of Boris Akunin: genre aspect] // *Yevraziyskoye nauchnoye ob'yedineniye* [*Eurasian Scientific Association*] 2016. Vol. 2. No. 3(15). Pp. 143–146.
- [6] “*Raspalas' svyaz vremen...*”: komediya “*Vishnevyy sad*” (po materialam: *Katayev V.B. Literaturnyye svyazi Chekhova. M.: Izd-vo MGU, 1989*) [“*The connection of times broke up...*”: comedy “*The Cherry Orchard*” (based on materials: *Kataev V.B. Literary ties of Chekhov. Moscow: MGU Publ., 1989*)]. <http://grammar.ru/LIT/?id=1.131>
- [7] Chemodurova Z. M. Igra v postmodernistskom detektive [Game in a postmodern detective story] // *Filologicheskiye nauki. Voprosy teorii i praktiki* [*Philological Sciences. Issues of Theory and Practice*]. 2014. No. 8–2(38). Pp. 184–188.
- [8] Serov V. V. Entsiklopedicheskiy slovar' krylatykh slov i vyrazheniy [Encyclopedic Dictionary of Winged Words and Expressions]. Moscow: Lokid-Press Publ., 2003.
- [9] Adventure game // *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Adventure_game&oldid=780021955 (accessed: 20.04.2017).
- [10] *Boris Akunin Videoconference at The University of Glasgow*. 14.03.2017. https://www.youtube.com/watch?v=j_RAXyd9WeI&t=65s&list=PL_6Sq0bylDw72an681h1aGFIE9IID37oG&index=1

Article history:

Received: 12 May 2019

Revised: 20 May 2019

Accepted: 30 May 2019

For citation:

Tang Sh. (2019). Theatricality in the postmodern novel “Quest” by B. Akunin. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 24(3), 390–403. <http://dx.doi.org/10.22363/2312-9220-2019-24-3-390-403>

Bio note:

Shi Tang, Ph.D. student of Philological Faculty of Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University). *Contacts*: e-mail: hukuma@126.com