



DOI 10.22363/2312-9220-2017-22-4-614-626

УДК 821.161.1

## ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ ПОЭТИКИ РОМАНА Б. АКУНИНА «СМЕРТЬ АХИЛЛЕСА»

Тан Ши

Российский университет дружбы народов  
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

В статье рассматриваются особенности игровой поэтики романа Б. Акунина «Смерть Ахиллеса». Выделяются системообразующие компоненты игровой поэтики: стилизация, игровое использование интертекстуальности, театрализация действительности, эффект обманутого ожидания, игровая структура, проявленная в вариативности сюжетных линий, и игровая наррация. На примере данного произведения показано, как автор органически сочетает игровое начало и исторические элементы в своеобразном детективном жанре, как он реализует интерактивный принцип и создает провокативный текст.

**Ключевые слова:** Б. Акунин, игра, игровая поэтика, аллюзия, интертекстуальность, театрализация, стилизация, обманутое ожидание

Игровая поэтика как литературоведческая категория восходит к более широкому культурологическому понятию игры. Получив свое обоснование в трудах Й. Хейзинги, М.М. Бахтина, игра неизменно привлекает интерес исследователей в различных областях гуманитарных исследований. Изначально утвердилось и нашло дальнейшее подтверждение положение об игровом дискурсе как важнейшем компоненте любого художественного творчества. В классических трудах Й. Хейзинги, М. Бахтина, Ж.Ф. Лиотара, Ж. Делеза, Ж. Дерриды, Ю. Кристевой, М. Фуко, посвященных игре, определены основные характеристики игрового начала, выявлено его доминирование в культуре определенных исторических периодов.

Время господства постмодернизма придало новый импульс развитию игрового начала в литературе. Игре в эстетике и поэтике постмодернизма принадлежит важнейшая системообразующая роль. Начались поиски игрового начала и в классических произведениях. На общем культурном фоне были обнаружены новые содержательные и формальные значения игры, обозначено расширение сферы ее применения.

Постмодернизму присуще «игровое» отношение к миру. В связи с этим наблюдается тенденция превращения игрового компонента в доминанту современного социума. Соответственно, игра превратилась в один из основополагающих элементов постмодернистской поэтики. В литературе многоуровневая структура постмодернистского текста в сочетании с набором обязательных формальных

признаков детектива формирует особую игровую поэтику последнего. Многие аспекты данного явления остаются неисследованными и нуждаются в уточнении.

Игровому началу в современной научной литературе посвящены отдельные статьи, монографии, диссертации, коллективные исследовательские публикации. В ряде работ подчеркивается принципиально новое качество игры, которая в последние десятилетия XX века приобрела статус сознательной стратегии. В этом ряду достаточно назвать монографии М.Н. Липовецкого «Русский постмодернизм (Очерки исторической поэтики)» [6], И.С. Скоропановой «Русская постмодернистская литература: новая философия, новый язык» [9], В. Курицына «Русский литературный постмодернизм» [5], а также результаты коллективного исследования, опубликованные под названием «Игровая поэтика. Сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики» [2]. В контексте данной статьи наибольший интерес именно представляет понятие «игровой поэтики», активно разрабатываемое в современном литературоведении.

Корниенко О.А. предлагает наиболее общее «рабочее» определение игровой поэтики, под которой «понимается художественная система, элементы которой обладают повышенным игровым модусом и нацелены на игру с читателем» [4]. Понятно, что данная формулировка нуждается не только в выявлении особенностей функционирования определенных элементов, но и в обозначении границ их функционирования, а также в определении номенклатуры собственно игровых элементов. Тем не менее, обозначенные элементы игровой поэтики необходимо дополнить еще несколькими составляющими постмодернистской парадигмы, которые в той или иной мере проявляются в творчестве современных авторов, в том числе и Б. Акунина. Это аллюзии, возможность вариативного прочтения текста, карнавализация и театрализация, возникновение двойственности и многозначности личности, ирония и отказ от традиционных жанровых форм.

Романы Б. Акунина получили неоднозначную оценку в литературной критике, однако они на протяжении многих лет пользуются успехом у массовых читателей, и писатель уверенно занимает свое место в современном литературном процессе. Большинство романов Б. Акунина — детективы и тот факт, что данная жанровая форма имеет повышенную популярность, добавляет читательский интерес к творчеству писателя.

Акунин Б. активно разрабатывает детективный жанр в русле постмодернизма, что позволяет использовать все разнообразие элементов, определяющих его жанровые формы. Это исторический, иронический, приключенский, шпионский, политический и другие разновидности детективного романа. Особое место среди них занимает исторический детектив, представленный в творчестве Б. Акунина в основном романами. Ярким примером служит серия книг, посвященных Эрасту Фандорину. Успех этой серии во многом обусловлен интересом к конспирологическим теориям, популярность которых находится на неизменно высоком уровне в течение нескольких последних десятилетий.

Роман «Смерть Ахиллеса» входит в число первых четырех романов, положивших начало фандоринскому циклу. Подзаголовок «детектив о наемном убийце» в большей степени дает определение его содержательной стороне, нежели формально-жанровой. Примечательно, что первые четыре произведения цикла вы-

пущены в течение одного 1998 года, и «Смерть Ахиллеса» знаменует собой вступление героя в новый жизненный этап. Вернувшись из Японии, Фандорин сразу оказывается в центре расследования убийства генерала Михаила Соболева, ставшего жертвой наемного убийцы, за которым стояла императорская семья.

Сочетание жанровой формы детективного романа и исторического материала, который Б. Акунин интерпретирует в зависимости от своих «целей», можно относить к так называемому «ретро-детективу». По мнению Г.С. Ключко, жанр ретро-детектива представляет собой «тип литературного произведения, главным сюжетобразующим элементом которого является процесс расследования преступления, протекающий в художественном мире, стилизованном под тексты, репрезентирующие определенную историческую эпоху» [3].

Разрабатывая свой вариант ретро-детектива, Б. Акунин активно использует элементы стилизации, мистификации и провокативности. Многие компоненты классического детектива Б. Акунин в значительной мере модифицирует. В частности, в «Смерти Ахиллеса» и в других романах Эраст Фандорин не всегда удачливый сыщик. Раскрыв убийство генерала Михаила Соболева, Эраст Фандорин оказывается под подозрением и фактически вынужден бежать, опасаясь обвинения в измене и присвоении миллиона рублей, собранного генералом Михаилом Соболевым для осуществления военного переворота. И только появление “*Deus ex machina*” в виде Фрола Ведищева, камердинера и доверенного лица князя Долгорукова, ставит счастливую точку в его расследовании и в романе. Сыщик получает награждение и анонимно пересылает генеральские деньги в городскую Думу, жертвуя их на завершение устройства Храма Христа Спасителя. Окончательный катарсис осуществляется не в разрешении детективной загадки, а в нейтрализации конфликта между служением государству, управляющему органу и служением собственной стране, отечеству. Другими словами, доминирование конфликта между правдой и ложью, и затем иерархически более низкие столкновения между справедливостью и беззаконием, добром и злом заменяются сосуществованием ряда противостояний без устоявшей иерархии. В случае с Акуниным это может быть полемика между детерминизмом и свободой, памятью и забвением, нигилизмом и анти-нигилизмом, набожностью и безбожием, и т.д.

Акунин Б. не скрывает особенностей своего художественного метода, проводя разграничение между собственно литературой и литературным проектом, подчеркивая сконструированность и умозрительную рациональность последнего: «Я придумал многокомпонентный, замысловатый чертеж. Поэтому — проект. Чем, собственно, литература отличается от литературного проекта? По-моему, тем, что корни литературы — в сердце, а корни литературного проекта — в голове» [8].

Акунин Б. обычно не обращается к изображению значительных событий, оставивших след в большой истории, точнее, если таковые и имеются, то они в его романах составляет фон, на котором разворачивается действие детективного расследования. Характерная особенность ретро-детектива в отличие от исторического романа заключается в том, что автор не стремится к исторической достоверности изображаемого. История жизни «белого генерала» Михаила Скобелева, прототипа героя романа «Смерть Ахиллеса» Михаила Соболева, столь же полна

великими делами, сколь таинственна и загадочна история его смерти. Реальные исторические факты вокруг главного героя подвергаются автором вольному искажению для достижения художественных задач, прежде всего, игры с желающим играть читателем. Разные версии смерти реального Скобелева отражены в исследовании смерти фикционального Соболева. В то же время остается значительная разница между персонажем и его прототипом. Например, сомнение Скобелева в необходимости побед ценой жизней тысяч людей, его разумные политические убеждения противопоставлены упрощенной, романтической жажде славы Соболева: «Он (Соболев) верил в историческую миссию славянства и в какой-то особенный русский путь, я же считала и считаю, то России нужны не Дарданеллы, а просвещение и конституция» [1. С. 153]. Получается, если читатель знаком с реальной историей, ему отрывается новый уровень игры с автором. Можно предположить наличие у автора образовательной цели, заключающейся в том, чтобы удивлять читателей увлекательностью отечественной историей.

Роман, начиная с названия «Смерть Ахиллеса», содержит множество аллюзий, связанных с «Илиадой» и греческими мифами. Прозвище «русский Ахиллес» генерал Соболев получил еще в «Турецком Гамбите», и в начале книги Фандорин обращается к адъютанту генерала Гукмасову: «Сколько лет, сколько зим! Что, все Патроком при нашем Ахиллесе?» [1. С. 11]. История наемного убийцы Ахимаса Вельде в свою очередь содержит целый ряд интертекстов. Родителей Ахимаса зовут Пелеф и Фатима, что похоже, соответственно, на Пелея и Фетиду. Встречается еще несколько созвучных имен: в школе Ахимас убил одноклассника Кикина и учителя Тенетова. Ахиллес убил троянцев Кикна и Тенеса. Факты жизни Ахимаса, когда он скрывался в монастыре, выдавая себя за девочку, напоминают события из биографии юного Ахиллеса, который якобы жил на острове Скирос вместе с дочерьми царя Ликомеда, переодетый в женское платье. Во время грабежа дома Медведева, в котором принимает участие Ахимас, погибает обманутая Евгения. Гомер описывает участие Ахиллеса в Троянской войне, в которой приносится в жертву Ифигения, которая думала, что станет женой Ахилла. Подобно Ахиллу, Ахимас за свою долгую, кровавую карьеру не получил ни единого ранения. Сюжетная линия о Ахимасе вторит легенде о великом воине Ахилл в целом и в деталях, что вызываясь объявлено в развязке: Фандорин всадил стрелу в Ахимасову пяту. Тем более, в своем игровом тексте Акунин пытается проанализировать внутренний мир могучего, хладнокровно рационального, но безнравственного двойника всем известного героя троянской войны, сделав Ахимаса главным повествователем второй части книги. Ведь Ахимас — своего рода нигилист, и он в конце книги погибает именно из-за того, что поневоле отдаляется от нигилистических принципов. Тем самым автор открывает излюбленную тему нигилизма, актуальность которой связывает современность и конец XIX века.

Аллюзии предполагают наличие подготовленного и внимательного читателя, который способен в процессе интеллектуальной игры сложить единственно верный пазл, раскрывающий полную картину преступления. Массовый читатель вряд ли окажется готов к постижению глубинных художественных смыслов, скрытых в недоступных для него аллюзиях и реминисценциях. Подобная игровая стра-

тегия формирует двойное кодирование, привлекая и элитарного читателя, и читателя, не выходящего за пределы детективной интриги.

Из многочисленных слухов и сплетен, порожденных смертью Михаила Скобелева, Б. Акунин конструирует свой вариант развития таинственных обстоятельств, объясняющих смерть генерала Скобелева, в которой были замешаны германская разведка, московский преступный мир и представители правящей императорской семьи. Игровая поэтика Б. Акунина складывается как система взаимодействия множества компонентов, формирующих несколько смысловых слоев, реализующихся и непосредственно в тексте, и за пределом текста, на уровне «автор — читатель». Например, развитие сюжета обусловлено хаотичной борьбой внутри структуры власти Российской империи конца XIX века. Роман показывает обострение социальных проблем, в том числе расслоение общества и несостоятельность молодых поколений. Общее отсутствие сопряженности привело к ослаблению державы, что провоцировало иноземные вмешательства и рост преступности. Все это лаконично вписано в единое художественное целое. “*La femme fatale*” Ванда, кокетка и певица, косвенно погубившая обоих «Ахиллеса», относится к одному из самых универсальных образов мировой культуры. В романе Ванда выполняет важную функцию и в сюжетном плане, и в том смысле, что она привязывает все женские персонажи к общей тематике о женской доле. В начале эпилога описывается картина, где «...локомотив “эриксон” нетерпеливо засопел дымом, готовый сорваться с места и побежать по сияющим рельсам вдогонку за солнцем» [1. С. 308]. Эта картина содержит немалую идейную нагрузку. Локомотив назван, скорее всего, в честь Эрика Эриксона, чьи работы о молодости и старости, жизненном цикле и идентификации оказали значительное влияние на проблематику творчества Б. Акунина. Образ готового сорваться с места поезда говорит о предвкушении нового времени, насыщенного событиями, и нетерпении человечества, захваченного все ускоряющимся темпом жизни. Знание о грядущих катастрофах придает «дымам» зловещий оттенок. «Побежать вдогонку за солнцем» подразумевает, возможно, душевную направленность России на запад, и скорый приход «заката» и «сумерек». Один из других вариантов истолкования связан с Куа-фу, великаном в древнекитайской мифологии, который озадачен местонахождением солнца в ночное время, потому решил последовать за ним и даже поймать светило. Догнав его, Куа-фу не стерпел исходящего жара, отставал, но продолжал следовать за солнцем с востока на запад до тех пор, пока не умер от жажды и истощения.

Акунин Б., выстраивая несколько сюжетных линий, каждый шаг развития которых приближает читателя к разгадке тайны убийства генерала и к развязке противостояния Эраста Фандорина и наемного убийцы Ахимаса Вельде, в данном романе использует прием двойного прочтения.

Роман «Смерть Ахиллеса» состоит из трех частей и «Главы последней, где все устраивается», которая играет роль эпилога. Две первые части романа обладают высокой степенью изоморфности. Первая часть озаглавлена «Фандорин» по имени главного героя Эраста Фандорина. Во второй части, названной «Ахимас», Фандорин уступает место своему антагонисту Ахимасу Вельде. Читатель получает возможность проиграть все уже известные ему по первой части сюжетные ситу-

ации второй раз, взглянуть на них с иной точки зрения. При этом понятно, что детективная игра между протагонистом и антагонистом уже сыграна и ее нельзя переиграть. Все сюжетные события остаются прежними, зато можно оценить, насколько удачными или неудачными оказались сделанные Фандориным и Ахимасом ходы. Автор в полной мере использует эффект ожидания и узнавания, делает его значительно более действенным за счет применения приема «неизвестное в известном».

Стоит отметить, первая часть книги напечатана более старомодным шрифтом, а вторая часть минималистичным, что интуитивно соответствует нраву отдельного самостоятельного повествователя. В третьей части два различных шрифта чередуются, когда Фандорин и Ахимас, зеркально отражающие друг друга как герой и анти-герой, постепенно сближались и, наконец, столкнулись лицом к лицу. В конце этой части повествование вовсе превратилось в их диалог, визуально выстроенный двумя шрифтами. В этом диалоге находит разрешение и основная интрига «Смерти Ахиллеса», и полностью раскрывается образ анти-героя, и завершается эволюция Эраста Петровича, здесь же происходит некое слияние двух взаимоотражающихся героев. Такой интерпретации способствуют, например, предсмертные слова Ахимаса о неизбежной смерти Фандорина в силу «государственной необходимости» по приказу собственных начальников, потому он «слишком много знает». Понимая безвыходность своего положения, Фандорин готов бежать из России и даже нехотя соглашается выполнить просьбу умирающего врага передать пятьдесят тысяч рублей Ванде. Гипотетически можно допустить, что Фандорин в известной мере отождествляет себя с Ахимасом, хотя бы потому, что соглашается с его анализом ситуации и считает себя конченным человеком, который «лишился всего — службы, чести, жизненного смысла» [1. С. 306]. И только в последней главе, уже фактически в эпилоге, когда чудом разрешается конфликт, Фандорин выбирает единственно приемлемый для него путь, оставаясь верным и себе, и служению собственной стране, России.

Другим эффектным приемом сюжетной игры в романе Б. Акунина является искусное нагнетание интриги. Например, в описании процесса спасения блудного сына Пьера Фехтеля, положительный результат которого нетрудно предвидеть, и читателю остается только дочитать до нужной страницы.

Существуют сложившиеся каноны ретро-детектива, основоположником которого в русской литературе считается Л. Юзефович, написавший три романа о приключениях реального исторического лица — начальника Санкт-Петербургской сыскной полиции А.Д. Путилина [7]. Акунин Б. внес свой вклад в развитие жанра ретро-детектива, существенно расширив его горизонты.

Для поэтики постмодернизма характерна мутация традиционных жанров. Акунин Б. в значительной мере меняет форму классического детектива. Сохраняя его основные характеристики (наличие преступления, загадки и наказания, противостояние преступника и сыщика, присутствие помощника, свидетеля, детерминированность, использование ложных ходов и др.), Б. Акунин во многом меняет правила игры. Прежде всего, это касается так называемого эффекта «обманутого ожидания» читателя. Читатель получает некую дозированную информацию, которая для него складывается в ложную версию. Даже «наивный» читатель зна-

ет об этой особенности детектива и понимает, что автор сознательно уводит его в сторону от разгадки. Вариант запутывания интриги, столь популярный в классическом детективе, формирует в романе «Смерть Ахиллеса» сюжетно-композиционный тип игры. Акунин Б. предоставляет читателю собственный код для разгадывания, который поддерживает его интерес к чтению на протяжении всего романа. Более того, Б. Акунин заставляет героев романа, обер-полицейстера Караченцева и Эраста Фандорина, во время мозгового штурма перебирать варианты совершенного преступления. Читатель получает возможность сравнить с ними собственные предположения.

Путаница на протяжении всего романа поддерживается постоянным переименованием и переодеванием. Эраст Фандорин появляется на первых страницах романа как парижский щеголь с интригующим обликом, поскольку за внешней импозантностью и эффектностью видится нечто более значительное. На это указывает седина на висках. Деталь сколь банально трафаретная, столь же безошибочно действующая. У губернатора нарядный Фандорин представляется как заморской гость, вернувшийся из Японии. Далее в зависимости от ситуации Фандорин предстает в качестве «крадущегося» ниндзя, выслеживающего врага, хамоватого охотничьего купчика, самодура в духе персонажей А.Н. Островского, нищего горбуна и др. Для создания нового облика у Фандорина имеется целый арсенал средств и настоящая театральная гримерная. Использование накладного горба вполне укладывается в традиционные приемы перевоплощения. Зато применение бычьего пузыря в качестве аналога глазной линзы в XIX веке, с помощью которого создается иллюзия бельма на глазу, уже можно считать элементом игровой поэтики, отсылающим к опыту кинематографии позднего времени.

Шпионский элемент романа в целом предполагает переодевание. Резидент германской разведки герр Кнабе тоже оказался мастером преобразиться. Если бы не предупреждение, Фандорин никогда не узнал бы его в облике рыжебородого господина в клетчатом пиджаке, совсем не похожего на знакомого ему «блондина третьей степени с легким оттенком рыжины» [1. С. 52]. Несколько раз переодевается и слуга Эраста Фандорина японец Маса. Каждое его переодевание, с практической целью или для проявления экзотики, имеет значение для сюжетного или идейного построения текста.

Особенностью игровой стратегии Б. Акунина является также вовлечение в систему игровой поэтики приема «переодевания» различных предметов антуража. Этот прием условно можно назвать «ложной атрибутикой», когда вещь кажется или воспринимается не тем, чем она есть на самом деле. Несколько раз иронично обыгрываются архаичность и ритуальной роли парадной шпаги, которая является обязательным атрибутом чиновничьего мундира. Снаряжая Фандорина на прием к генерал-губернатору, его слуга и помощник самурай Маса, посчитал, что туда невозможно прибыть без меча. В действительности меч Фандорина представляет собой всего лишь парадную чиновничью шпагу, которую японец и доставил своему хозяину, «благоговейно неся ее на вытянутых руках» [1. С. 12]. Однако генерал-губернатор не оценил соблюдение этикета и по-свойски сделал дружеское замечание Фандорину: «Да что ж вы стали на пороге? Пожалуйте вот

сюда, в кресло. И зря в мундир вырядились, да еще при шпаге. Ко мне можно попросту, в сюртуке» [1. С. 12]. Сыгравшую свою ритуальную роль «кущую шпажонку» Маса почтительно обернул шелком и положил на шифоньер. Еще раз шпага появляется в тексте, когда Маса «поднес хозяину на вытянутых руках треклятую чиновничью шпажонку» [1. С. 34], предполагая, что Фандорину, вызванному на дуэль, придется сражаться на шпагах. В очередной раз тот же меч иронически оказался бесполезным украшением, когда Маса пытается им совершить самоубийство для спасения своей чести. А его честь потеряна именно потому, что он доверяет первому встречному, кто является с мечом и важным видом, и Маса отдает сверхважный портфель противнику. В тексте романа меч приобрел метафорическое значение и раз за разом используется в авторской игре. В том же духе «ложная атрибутика» применена к портфелю с миллионом рублей, который, как выяснилось в конце, не служит мотивацией для убийства генерала, а удивительным образом всем мешает и никому не нужен. Аналогичные обыгрывания находим также в незначительных деталях, например, платок и балахон на переодетом в бабенку Масае оказываются половичком и чехлом от кресла из отеля.

Эраст Фандорин не только гримируется и переодевается, он обладает замечательным актерским талантом, не забывая о взятой на себя роли. Например, в образе купца он немного валяет дурака: наливает шампанское в чайную чашку, а оттуда в блюдце и пьет с громким хлюпаньем. И анализировать ничего не требуется, потому что непосредственно в романе о Фандорине говорят, что он «непревзойденный мастер маскарада», что для него «хитрованцем прикинуться — пара пустяков». Театрализация в романе не ограничивается переодеванием и ролевой игрой. Сцена похорон генерала Соболева изображается как шоу, грандиозный спектакль, где каждый участник играет предназначенную ему гиперболизированную роль. Накануне церемониала персонажи будто бегают за кулисами и готовятся к своей роли. Все они одновременно и игроки в неприглядной интриге, и актеры на ярко освещенной сцене.

Автор с удовольствием доводит маскарад до абсурда. Уважаемый Ксаверий Феофилактович Грушин, бывший пристав сыскного управления, вызвался на секретную операцию, замаскировался и по-настоящему «погиб на любимой сцене». Актерство необходимо и антагонисту Ахимасу в каждом своем блестяще выполненном убийстве. Его невероятное искусство маскировки заслуживает сравнение с совершенством Ахилла. Перевоплощения персонажей сами по себе всегда безупречны, их подлинные идентификации если и вскрываются вне плана, то не по «технической» причине. Прохожие на месте поединка героев сначала представились Фандорину и читателю замаскированными союзниками, затем выяснилось, что они случайно попавшие туда простолюдины, потом в кульминации один из них все же оказался верным помощником Маса, а в эпилоге читатель понимает, что опять обманут автором, поскольку там за всем наблюдал камердинер Ведищев.

Большинство главных героев романа носят несколько имен. Генерал Соболев — Ахиллес, герой Плевны и Туркестана, Белый Генерал, Русский медведь, Бонапарт, Корсиканец, рыцарь без страха и упрека. Ахимас Вельде — Аксахир, что означает Белый Колдун, Афанасий Петрович Вельде, граф Санта-Кроче. Ге-



нерал-губернатор Москвы князь Долгорукой — Юрий Долгорукий, Володя Большое Гнездо, Владимир Красное Солнышко. В этих именах содержится отсылка либо к реальной истории, либо к собственным текстам автора, либо к тому и другому. Для персонажей скрытой идентификации характерны подсказывающие или иронические кодовые имена: господин «Немо», Клонов, *monsieur NN* и т.п.

Кроме многочисленных ссылок на исторические факты, культурное наследие и литературные памятники Б. Акунин систематически использует в романе отсылки к современности, которые внимательный читатель обязательно заметит. Например, Ахимас два года прожил в Рулетенбурге, вымышленном городе из романа Ф. Достоевского «Игрок». Фандорин не раз цитирует изречения Конфуция. Обсуждая возможность строительства в Москве метрополитена по образцу лондонского, генерал-губернатор, попавший в районе Неглинной по случаю субботы в пробку, состоящую из телег и повозок охотнорядских торговцев, приводит аргумент из современности: «Вон у нас движение какое — еле ползем» [1. С. 59]. Не менее узнаваем пассаж об интриганах и казнокрадах, о необходимости дать взятку околоточному, акцизному, врачу санитарному, чтобы просто открыть лавку: «И все мимо казны! А портки — им красная цена рупь с полтиной — уж по трешнице идут» [1. С. 63]. И уж совсем современно выглядит «драматическая» история о том, как «торговцы в нарушение всех божеских и человеческих законов покупают у акцизных чиновников гербовые марки по копейке за штуку и лепят их на бутылки с самогонкой, выдавая ее за казенный продукт» [1. С. 63].

Современные ассоциации в «Смерти Ахиллеса» достаточно разнообразны, иногда они ироничны. Уже в 1882 году, когда происходит действие романа, обер-полицеймейстер получает информацию из подслушанных телефонных переговоров на станции. Эраст Фандорин совсем в духе писателя-фантаста во время погони за германским резидентом мечтает, как хорошо бы иметь телефонный аппарат в пролетке, чтобы позвонить в жандармское управление и организовать пару колясок наперехват. Далее Эраст Петрович звонит по телефону, представляясь с чужим именем, чтобы выведать нужную ему информацию. По его словам, «телефоническая мистификация», оказалась необычайно легка, хотя бы потому, что из-за несовершенства связи узнать голос телефонного собеседника было сложно. И тут Фандорин, пранкер XIX века, задумывается о необходимости учесть этот факт на будущее, например, придумать для каждого собеседника свой пароль, «чтобы самому не попасть впросак» [1. С. 166].

В ретро-детективе Б. Акунина «Смерть Ахиллеса» историческая реальность как таковая отсутствует. Однако имеющаяся отнесенность к определенным историческим событиям придает текстам достаточную достоверность. Несколько раз повторяющееся упоминание о завершении строительства храма Христа Спасителя, который был освящен через год после описываемых событий, создает для читателя конкретно-историческую привязку. Другие детали закрепляют эффект. Это упоминание о ненасытных августовских пожарах, двуглавый золотой орел, описание дуэльного кодекса и др. Наименования исчезнувших московских гостиниц, вроде «Англии» и «Дюссо» и других исторических объектов, например, Хитров рынок, на ряду с сохранившимися названиями (Столешников переулок,

Охотный ряд, Красные ворота, Театральный проезд, Лубянка) дают читателю прочные ориентиры для восприятия. Фандорин читает в «Московских губернских ведомостях» новости о творчестве Тургенева и Салтыкова-Щедрина, о путешествии Миклухо-Маклая. Именно сочетание исторической определенности с множеством мелких деталей, рисующих якобы достоверный облик последней четверти XIX века, позволяет автору создавать стилизованную игровую реальность из разнородных компонентов (цитат, аллюзий, реминисценций, устоявшихся жанровых формул, стилистических приемов, карнавальных масок, наименований и переименований), которая вписывается в историческую основу.

Подчеркнем, что сама история, включая такие производные мотивы, как восприятие истории, соотношение человека и истории, значимость исторического знания и др., неизменно присутствующие в других книгах Б. Акунина, заявляют о себе и здесь. Фандорин начинает следствие со словами «...смерть Михаила Дмитриевича Соболева — событие государственной важности и даже более того, исторического масштаба. Это раз» [1. С. 31]. Подозреваемая Ванда так представляет свое наказание: «Глядишь, в историю войду на манер новой Далилы. Как думаете, мисье Фандорин, будут про меня в гимназических учебниках писать?» [1. С. 49].

Акунин Б. обращает внимание на тему истории, также и другие темы не только через уста своих персонажей, гораздо интереснее и эффективнее автор это делает с помощью хитро устроенных ситуаций, взаимодействия образов внутри художественного мира, которые приводят читателя к правильно поставленным вопросам. Благодаря этим вопросам читатель спонтанно вступает в игру с автором, с текстом.

Один из приемов автора заключается в том, что у некоторых противников всегда отмечается внешняя или внутренняя схожесть с протагонистом, что и выделяет ту ключевую разницу между ними. В «Смерти Ахиллеса», например, преступник Саша Маленький похож на Эраста Фандорина своей смазливостью, безупречными усиками, проворностью. В развитии сюжета читатель улавливает, что автор указывает на трусость Саши: эта решающая черта характера физически выражена в его хилом телосложении. Что касается главного антагониста Ахимаса, то он близок Фандорину и натурой, и жизненным опытом, и аналитическим умом, и тем фактом, что они оба «ниндзя» (буквально переводится как «человек терпения»). Следовательно, игра вокруг этой пары значительно усложняется, обнаруживаются многие интересные факты. Например, Фандорину свойственна неуязвимость перед чистой случайностью, а Ахимас получает удовольствие от покорения ее своей расчетливостью.

Портретная черта Ахимаса (чрезвычайно светлые глаза), вероятнее всего, имеет отношение к китайской поговорке «Белоглазый Волк». Волк в глазах людей — символ хладнокровности, прагматизма благодаря своей охотничьей стратегии выжидания и истощения жертвы, а также полного отсутствия моральных установок вроде благодарности или верности. Поскольку эти черты больше наблюдаются в волчьей стае у белоглазых животных, «Белоглазым Волком» называют бесчеловечных. Ахимас Вельде изображается именно таким безнравственным зверем, душа которого истерзана беспомощностью отца, насилием и равнодушием людей,

хищностью дяди. На противоположной стороне оказался Фандорин, конфуцианский благородный муж, по определению стремящийся к идеалу высшей нравственности и противостоящий «ничтожному человеку», «маленькому человеку» (Саша Маленький), воплощению эгоистического прагматизма (Ахимас и др.) Таким образом, в центре связей между двумя героями все же категория «мораль», ее формирование и развитие в индивиде.

Создаваемый Б. Акуниным текст провокативен, он строится на основании интерактивного принципа, не просто вовлекая читателя в процесс восприятия, но и порождая широкие ассоциативные связи, формируя просторное семантическое поле игровой поэтики. Привлекательность романа заключается в том, что он постоянно напоминает читателю нечто знакомое, помогает преодолевать разрывы в незнакомой информации, не разрушая при этом стилистического единства текста и его содержательной канвы. Несмотря на то, что сконструированность порой неизбежно загромождает сам текст, размывает художественную органичность и эстетическую мощь, литературные проекты Б. Акунина выигрывают за счет увлекательности и эффектного экспериментаторства.

Концепция постмодернистской игры дает возможность Б. Акунину использовать прецедентные тексты и сюжетные ходы, имитируя чужую стилистику для создания собственного самодостаточного художественного мира. Органическое слияние игрового начала и исторического фона оживляют сюжет, придавая детективной, авантюрной основе романа необходимую достоверность, заставляя читателя доверять автору и принимать его версию описываемых событий.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- [1] Акунин Б. Смерть Ахиллеса. М.: Изд-во «Захаров». 2000. 312 с.
- [2] Игровая поэтика: сб. науч. тр. ростовской школы игровой поэтики / ред. А. Люксембург, Г. Рахимкулова. Ростов н/Д: Литфонд, 2006. Вып. 1. 272 с.
- [3] Клыко Г.С. Ретро-детектив как постмодернистский исторический жанр // Science and Education a New Dimension: Philology, I(2), Issue: 11, Nov. 2013. URL: [http://seanewdim.com/uploads/3/2/1/3/3213611/g\\_klyiko\\_the\\_retro-detective\\_as\\_a\\_postmodern\\_historical\\_genre.pdf](http://seanewdim.com/uploads/3/2/1/3/3213611/g_klyiko_the_retro-detective_as_a_postmodern_historical_genre.pdf) (дата обращения: 28.08.2017).
- [4] Корниенко О.А. Типология форм игровой поэтики в литературе. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/16594/51-Kornienko.pdf> (дата обращения: 28.08.2017).
- [5] Курицын В. Русский литературный постмодернизм. М.: ОГИ, 2000. 288 с.
- [6] Липовецкий М.Н. Русский постмодернизм (Очерки исторической поэтики). Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1997. 317 с.
- [7] Лобин А.М. Авторские концепции российской истории в русской литературе XXI века. Ульяновск: УлГТУ, 2015. 310 с.
- [8] Потанина Н. Диккенсовский код «фандоринского проекта» // Вопросы литературы. 2004. № 1. С. 49–58.
- [9] Скоропанова И.С. Русская постмодернистская литература: новая философия, новый язык. Минск: Институт современных знаний, 2000. 350 с.

© Тан Ши, 2017

#### История статьи:

Дата поступления в редакцию: 5 сентября 2017

Дата принятия к печати: 30 сентября 2017

**Для цитирования:**

**Тан Ши. Особенности игровой стратегии поэтики Б. Акунина «Смерть Ахиллеса» // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика*. 2017. Т. 22. № 4. С. 614–626. DOI 10.22363/2312-9220-2017-22-4-614-626**

**Сведения об авторе:**

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

## **FEATURES OF GAME POETICS IN “THE DEATH OF ACHILLES” BY BORIS AKUNIN**

**Tang Shi**

Peoples' Friendship University of Russia  
*Miklukho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 117198*

This article analyzes such systemically important features of the game poetics in “The death of Achilles” by B. Akunin, as stylization, intertextuality, theatricalization, effects of deceived expectations, playful structure of the text, variation of the plot lines, playful narration etc. It shows on various examples of this work how the author organically merges the playfulness and historical elements in his own kind of detective genre, and how he implements the interactive principle and creates provocative text.

**Key words:** B. Akunin, game, game poetics, allusions, intertextuality, theatricalization, stylization, deceived expectations

### **REFERENCES**

- [1] Akunin B. *Smert' Akhilles* [Death of Achilles]. M.: Publishing house “Zakharov”, 2000. 312 p.
- [2] *Igrovaya poetika. Sbornik rostovskoy shkoly igrovoy poetiki* [Game poetics. Collection of scientific works of the Rostov school of game poetics]. Ed. A. Luxembourg, G. Rahimkulova. Rostov n/D: Literary Fund, 2006. Issue 1. 272 p.
- [3] Klyuyko G.S. *Retrodetectiv kak postmodernistskiy istoricheskiy zhanr* [Retro detective as a postmodern historical genre, Science and Education a New Dimension]. *Philology*, I (2), Issue: 11, Nov. 2013. Access: [http://seanewdim.com/uploads/3/2/1/3/3213611/g\\_klyiko\\_the\\_retro-detective\\_as\\_a\\_postmodern\\_historical\\_genre.pdf](http://seanewdim.com/uploads/3/2/1/3/3213611/g_klyiko_the_retro-detective_as_a_postmodern_historical_genre.pdf)
- [4] Kornienko O. *Tipologicheskiye formy igrovoy poetiki v literature* [Typology of forms of game poetics in literature]. Access: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/16594/51-Kornienko.pdf>
- [5] Kuritsyn V. *Russkiy literaturnyi postmodernizm* [Russian literary postmodernism]. M.: OGI, 2000. 288 p.
- [6] Lipovetsky M.N. *Russkiy posrmodernizm* [Russian postmodernism (Essays on historical poetics)]. Yekaterinburg: Ural. state. ped. Univ., 1997. 317 p.
- [7] Lobin A.M. *Avtorskaya kontseptsiya russkoi literature XXI* [Author's concepts of Russian history in Russian literature of the XXI century]. Ulyanovsk: UISTU, 2015. 310 s.
- [8] Potanin N. *Dikkensovskiy kod v projekte mFandorina* [Dickensian code of the “Fandorin project”]. *Questions of literature*. 2004. № 1. P. 49–58.

- [9] Skoropanova I.S. Russkaya postmodernistskaya literatura: novaya filosofiya, novyi yazyk [Russian postmodern literature: a new philosophy, a new language]. Minsk: Institute of Contemporary Knowledge, 2000. 350 p.

**Article history:**

Received: 5 September 2017

Revised: 21 September 2017

Accepted: 30 September 2017

**For citation:**

**Tang Shi. (2017). Features of game poetics in “The death of Achilles”. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 22 (4), 614—626. DOI 10.22363/2312-9220-2017-22-4-614-626**

**Bio Note:**

*Tang Shi*, Phd student of Peoples’ Friendship University of Russia. *Contacts*: e-mail: hukuma@126.com