

DAS PHÄNOMEN DES SPIELS IN DEN ĚRAST FANDORIN-ROMANEN: TEXTPRODUKTION

N. G. Meščanová

Nationale Forschungsuniversität Samara

Die Romane über Ěrast Fandorin stellen einen Zyklus von fünfzehn Werken dar, die von G. Š. Čchartišvili unter dem Pseudonym Boris Akunin geschrieben wurden. „Fandoriana“ ist bei den Lesern unglaublich beliebt, da es sich um eine literarische Serie des Detektivgenres handelt, die über 20 Jahre von 1998 bis 2018 veröffentlicht wurde. Unter den Romanen im „Fandorin“-Zyklus befinden sich Werke anderer Genres: Erzählungen und Novellen in den Sammlungen „Besondere Aufträge“, „Das Geheimnis der Jadekette“ und „Planet Wasser“.

Der „Fandorin“-Zyklus deckt Ereignisse zwischen 1876 und 1921 ab, die der Hauptfigur in verschiedenen Teilen der Welt widerfahren sind: in verschiedenen Städten Russlands, in Europa, den Vereinigten Staaten, Japan, etc. In der in den Romanen beschriebene Zeitspanne wird Fandorin von einem jungen und unerfahrenen Briefträger zum Beamten für besondere Besorgungen, und schließlich zum Privatdetektiv. Er enthüllt eine Vielzahl Verbrechen, dient der Heimat in der Ergreifung von Spionen in den russisch-türkischen und russisch-japanischen Kriegen und ist an der Suche nach revolutionären Terroristen beteiligt, usw.

Abenteuerhandlung, Detektivintrige, ein lebhafter, großherziger und ungewöhnlich kluger Held sowie die Tatsache, dass die beschriebenen Ereignisse in die historische Realität des späten 19. bis frühen 20. Jahrhunderts integriert sind, erklären das tiefe Interesse der Leser an den Werken der „Fandorin“-Reihe. Diese Gründe sind jedoch nicht die einzigen für die Popularität von B. Akunins Werken: Das Phänomen des Spiels ist in seiner Arbeit von wesentlicher Bedeutung. Viele Forscher achten auf die Verspieltheit der literarischen Texte des Schriftstellers. In den meisten Fällen wird in den Werken, die der Analyse der Werke von Akunin-Čchartišvili gewidmet sind, die sogenannte Spielpoetik erwähnt, die vom Autor bei der Erstellung eines Werks als Strategie verwendet wird. Diese Schlussfolgerungen stehen außer Zweifel, aber für unser Auge findet sich das Spiel bei B.

Akunin sowohl auf der Supratextebene (auf der Ebene der Strategie) als auch auf der Ebene des Textes selbst wieder, d. h. es ist in das Sprachgefüge des Werkes eingewoben. Natürlich sind diese Ebenen und das Spiel als Technik miteinander verbunden. Die Art und Weise der Abfassung des Texts wird in der Sprache realisiert durch die große Anzahl von Erwähnungen verschiedener Arten von Spiel sowie in der Häufigkeit von Metaphern zu dieser bestimmten Art von menschlicher Aktivität.

Wir betrachten die Manifestationen des Phänomens des Spiels auf zwei bestimmten Ebenen: dem Supertext und dem Intratext.

Im Supertext ist das Spiel mit den Strategien der Postmoderne verbunden, deren lebhafter Vertreter in der russischen Literatur B. Akunin ist. Für die postmoderne Richtung sind das Spiel mit Texten sowie deren Bedeutungen, das Spiel mit literarischen Formen und Sprachen und das Spiel mit dem Leser von größter Bedeutung. In diesem Zusammenhang kann man bedeutsame Merkmale dieser Richtung wie Intertextualität und die Verwendung von Doppelcodierung feststellen.

Intertextualität impliziert die „Erweiterung des Textes des Kunstwerks mit Hilfe von Anspielungen, Zitaten, Reminiszenzen, Parodien, Stilisierung der Texte der Weltliteratur“ [Čurljaeva 2010: 104]. Diese Techniken der künstlerischen Kreativität werden oft als Elemente der Spielpoesie bezeichnet, die das postmoderne Paradigma bilden, zu denen auch „die Möglichkeit der variativen Lektüre des Textes, Karnevalisierung und Theatralisierung, das Entstehen von Dualität und Persönlichkeitsbedeutung, Ironie und Verlassenheit traditioneller Genreformen“ [Ši Tan 2017: 615] gehören.

All diese Merkmale des postmodernen Textes lassen sich im Werk von B. Akunin nachvollziehen. Der intertextuelle Charakter seiner Werke, Verweise auf die klassischen Texte der russischen und ausländischen Literatur werden in den Studien der Literaturwissenschaftler analysiert [Bobkova 2009; Žindeeva 2019; Kalganova, Michajlov 2014; Os'muchina 2013; Sarin 2017; Tuova 2016]. Nennen wir nur die offensichtlichen Anspielungen, die auf der Ebene ihrer Eigenamen in den Romanen über Fandorin zu finden sind.

So sind die Namen der Hauptfigur (Ėrast) und sowohl seiner Mutter als auch ersten Frau (Elizabeth) eine Anspielung auf die Novelle von N. M. Karamzin „Die Arme Lisa“. Die Hauptfigur des

Romans „Der Magier von Moskau“, Maria Mironova, ist die vollwertige Namensgeberin des Romans von A. S. Puškin „Die Hauptmannstochter“.

Darüber hinaus trifft sich Fandorin in einer der Erzählungen der Sammlung „Das Geheimnis der Jadekette“ mit Sherlock Holmes und Dr. Watson, den Helden der weltberühmten Kriminalromane von Arthur Conan Doyle. In einer anderen Erzählung aus derselben Sammlung heißt Erast Petrovičs Assistentin bei einer Ermittlung Miss Palmer. Dieser Name ist ein Anagramm, der für Miss Marple steht, eine von Agatha Christies Figuren.

Forscher der postmodernen Literatur finden neben diesen Anspielungen auch „fandorianische“ Verweise auf die antike Mythologie und auf Texte nicht nur von N. M. Karamzin und A. S. Puškin, sondern auch von N. V. Gogol, F. M. Dostoevskij, M. N. Bulgakov; nicht nur auf A. Conan Doyle und Agatha Christie, sondern auch auf A. Dumas, C. Dickens, J. Fowles, K. Ishiguro, U. Eco, etc.

Das Spiel des Autors sowohl mit seinem eigenen Text als auch mit anderen darin „enthaltene“ ist immer mit einer gewissen Ironie des Schriftstellers in Bezug auf sich selbst, sein Werk sowie die Literatur im Allgemeinen verbunden. Letzteres dient als weiterer Beweis dafür, dass postmoderne Werke einen spielerischen Anfang haben und das Spiel in ihnen in gewisser Weise global ist – es erstreckt sich auf viele Aspekte der literarischen Kreativität.

Aufgrund der Intertextualität haben wir die Spiele des Autors mit den Texten anderer Kunstwerke wahrgenommen, das Spiel zeigt sich aber auch auf der Ebene der Interaktion zwischen Autor und Leser. Dieses Spiel ist durch die doppelte Kodierung einiger Texte der modernen Literatur vorgegeben. Unter doppelter Kodierung versteht man „die Technik der postmodernen Kunst, deren Absicht es ist, die Masse und die Elite in der Kultur zu verbreiten. Einerseits haben die Werke der Postmoderne unter Verwendung des Materials und der Technik ihrer Präsentation als Produkt des Massenkonsums einen Werbeanreiz für alle Verbrauchergruppen, einschließlich derer, die nicht zu künstlerisch aufgeklärt sind, andererseits findet die parodistische Interpretation und die ironische Interpretation des „primären“ Textes seine Anhänger in Kreisen anspruchsvolleres Publikum“ [Čurljaeva 2010: 102]. B. Akunin hebt die Grenzen

zwischen Masse und Elite auf, indem er literarische Erinnerungen in einen Text mit einer Detektivhandlung einfügt. So läuft das Spiel mit dem „unvorbereiteten“ Leser darauf hinaus, dass der Autor den Leser meisterhaft verwirrt und ihn von der Entwirrung des Detektivproblems wegführt. Für die „vorbereitete“ Leserschaft entfaltet sich das Spiel auf einer höheren Ebene: Die Öffentlichkeit muss sehen, dass das „Lesen“ von den im Text verborgenen Bedeutungen, Verweise auf bestimmte Kunstwerke, stereotype Motive, Detektivgenre-Plots, etc. für „den Autor das Hauptspiel mit dem Leser ist, für den der Autor die Handlung „kodiert“ hat und sie zum Umkodieren anbietet. Der Leser wird in ein faszinierendes literarisches Spiel hineingezogen...“ [Bobkova 2009: 62].

Das Spiel mit dem Leser beschränkt sich bei Akunin nicht nur auf das Füllen seines eigenen Textes mit dem „kodierten“ Fremden, der Autor verwendet auch literarische Masken, wenn er ein anderes Werk schafft, als ob er sich in einen anderen Autor „verkleiden“ würde und für den Leser die Identität des Schöpfers des Textes „ersetzt“. In Čchartšvilis Arsenal ist nicht nur der Name von Boris Akunin, sondern auch Namen wie Anna Borisova und Anatoly Brusnikin.

Die Strategie des Autors beinhaltet neben dem Spielen mit klassischen Texten und verwandter Spiele mit dem Leser auch das Spielen mit Genres. So wurde im „Fandorin“-Zyklus, so die Forscher, ein neues Genre des Retrodetektivs implementiert. Man betrachte einige Zitate aus literarischen Werken, die die Transformation der klassischen Detektivgeschichte in den Texten von B. Akunin beleuchten. Zum Beispiel konstatieren T. A. Snigireva und A. V. Podčinenov, dass der Schriftsteller in seinem Werk „wissentlich die berühmten Techniken und Stempel des historischen Romans ausarbeitet, ihn großzügig mit seinem ironischen Spiel versorgt, was zu einer merkwürdigen genrestilistischen Verschmelzung führt: klassischer Detektiv + historische Detektiv-Untersuchung + Roman-Stilisierung + postmoderner ironischer Roman“ [Snigireva 2013: 50]. O. Ju. Os'muchina betont, dass B. Akunin in den Werken über Érast Fandorin „innerhalb des Genreschemas des klassischen Detektivromans strukturelle Elemente anderer Genres der Massenkultur verwendet: des politischen Romans („Der Tote im

Salonwagen“), des Verschwörungsromans („Azazel“), des Spionageromans („Türkisches Gambit“)“ [Os’muchina 2013: 55].

Mit anderen Worten leiht sich der historische Roman von Akunin, der ein Kriminalroman bleibt, einige Merkmale anderer Genreformen und kombiniert sie erfolgreich. Gleichzeitig sind die Werke des Schriftstellers in der Lage, Elemente anderer Kunstformen – des Theaters oder des Films – zu absorbieren. So setzt der Autor im Roman „Die Moskauer Diva“ dramatische Techniken ein. Dies zeigt sich in den Beschreibungen des Handlungsortes und des Aussehens der Charaktere, in den Dialogen der Charaktere, in unerwarteten Ereignissen, die darauf hindeuten, dass alles, was geschieht, schwer zu glauben ist, weil wenig dem wirkliche Leben entspricht und als Theater-Produktion wahrgenommen wird.

Im Roman „Schwarze Stadt“ setzt Akunin Film-Techniken ein: sich schnell entwickelnde Ereignisse, lebhafte Verfolgung, Schießereien, Kämpfe vor dem Hintergrund schöner Landschaften oder einer exotischen Kulisse, die der Autor als Drehaufnahmen eines Actionfilms darstellt.

B. Akunin spielt weiterhin mit Genreformen und entwickelt in seinen anderen Werken neue Genres wie Computerspiel-Roman, Filmroman, Textofilm usw.

Zu beachten ist auch, dass die Spielaktivität des Schriftstellers weit über die eigentliche literarische oder skriptgesteuerte Kreativität hinausgeht: basierend auf seinen Werken erstellt B. Akunin verschiedene Spiele. So entwickelte er nach dem Roman „Die Entführung des Großfürsten“ ein Strategie-Brettspiel und basierend auf dem Roman „Die Suche“ aus der Serie „Genres“ ein Computerspiel.

Auf der Supertext-Ebene der Werke des „Fandorin“-Zyklus zeigt das Phänomen des Spiels seine überragende Bedeutung. Das Spiel, das viele kreative Manifestationen hat, nimmt bei B. Akunin verschiedene Formen an: Es wird als Spiel mit klassischen Texten und Genres, als literarisches Spiel mit einem Leser und sogar als reales, von den Seiten des Buches abstammendes Brettspiel realisiert.

Auf der Intratext-Ebene, auf der Ebene der Sprache des Werks, erweist sich das Spiel ebenfalls als sehr bedeutend. In „Fandorian“ werden häufig verschiedene Arten von Spielen erwähnt, die eine Person betreiben könnte, die an der Wende des 19. und 20.

Jahrhunderts lebte: Schauspiel, Glücksspiel, Schach, ein Musikinstrument spielen und seltener ein Kinderspiel. Zu beachten ist, dass Sportspiele weit verbreitet waren und beispiellose Popularität nur im zwanzigsten Jahrhundert hatten. Aus dem gleichen Grund werden Computerspiele, die im späten 20. Jahrhundert erschienen sind, nicht im „Fandorian“ beschrieben.

Lassen Sie uns die Aufmerksamkeit auf die zwei Arten von Spiel richten, die von B. Akunin am häufigsten erwähnt werden: Glücksspiel und Theaterspiel. Elemente von jedem von ihnen tauchen in allen Werken über Erast Fandorin auf. So wird in „Azazel“ erzählt, dass Erast Petrovičs Vater ein begeisterter Spieler war und seinem Sohn viele Schulden hinterließ. Fandorin, der sich des Schicksals seines Vaters bewusst ist, beschwert sich nicht über Glücksspiele, sondern hat, wie es sich für einen Superhelden gehört, die „magische“ Fähigkeit, bei ihnen immer zu gewinnen.

Jeder der Romane beschreibt mindestens einmal ein Glücksspiel. Zum Beispiel wird es ganz am Anfang des Romans „Türkisches Gambit“ zweimal erwähnt: Zuerst hilft Fandorin Varvara Suvorova, aus dem muslimischen Dorf herauszukommen und gewinnt im Würfelspiel den Esel eines Gasthaus-Besuchers, auf dem sie zum Lager der russischen Armee reiten können. Zweitens stellt sich heraus, dass Erast Petrovič selbst in der jüngsten Vergangenheit türkischer Gefangenschaft entkommen ist, was durch seinen Sieg im Backgammon möglich wurde.

Der Schauspielerei im Theater und Kino widmen sich zwei Romane von Akunin: „Die Moskauer Diva“ und „Schwarze Stadt“. Im erstgenannten dreht sich die Handlung um die mysteriösen Morde an den Schauspielern des Theaters „Arche Noah“. Fandorin lernt hinter die Kulissen Künstler kennen, deren Charaktere voll und ganz ihrer Rolle entsprechen und die durchdrungen vom Theater-Leben sind, das im Roman als ein Leben für die Show dargestellt wird, ein Leben, das der Idee der äußeren Wirkung, der ständigen Orientierung an der Öffentlichkeit unterliegt. Der zweite dieser Romane beschreibt den Prozess der Dreharbeiten. Die Schauspieler, die am Film teilnehmen, erscheinen hier als Menschen, die keine klare Grenze zwischen Spiel und Realität sehen.

Neben Romanen, in denen das Thema Theater im Mittelpunkt steht, gibt es im Zyklus „Fandorin“ Werke mit Elementen des Schauspiels, d. h. mit seiner inhärenten Verkleidung, Make-up, dem Nachahmen von jemandem, der die Figur nicht wirklich ist. Oft gibt Fandorin selbst vor, eine andere Person zu sein. Entweder versucht er so, notwendige Informationen zu erhalten oder sich vor Verfolgung zu verstecken. Die gleichen Verkörperungen werden von anderen Charakteren verwendet, die oft des Verbrechens schuldig sind oder darin verwickelt sind.

Es scheint, als wären die Gründe für die hohe Häufigkeit von Bezügen auf Glücksspiele und das Handeln in den Werken von B. Akunin offensichtlich. Einerseits ist dies auf die besondere Popularität dieser Spiel-Prozesse in Russland zurückzuführen. Auf der anderen Seite ist zu beachten, dass die Beschreibung der Welt durch das Prisma des Karten- und Theaterstücks im Kunstbild der Welt in der Zeit bereits vertraut ist und es ermöglicht, solche Ideen auszudrücken, die im Sprachbewusstsein fest mit einer bestimmten Art von Spielprozessen verbunden sind. So ist Glücksspiel bei Muttersprachlern mit riskanten Handlungen verbunden, die ein unvorhersehbares Ende haben, was auf eine Situation der Konfrontation und die Möglichkeit der Täuschung seitens des Partners hindeutet. Das Theaterspiel ist als nicht echtes, gefälschtes, dem realen Leben kontrastiertes Spiel konzipiert, das sich am Betrachter orientiert. Die bekannten Bedeutungen, die mit diesen Arten des Spiels in der nationalen Kultur verbunden sind, werden von J. M. Lotman dargestellt, der glaubt, dass diese Ideen aus dem 18. und 19. Jahrhundert besonders relevant in der russischen Mentalität werden und sich in den künstlerischen Werken von Schriftstellern und Dichtern widerspiegeln.

Unsere Forschung bestätigt diese Tatsache. So ist in vielen klassischen Texten, auf die B. Akunin in seinen Werken verweist, das Thema Glücksspiel weit verbreitet. Zu diesen Texten gehören „Die Hauptmannstochter“ von A. S. Puškin, „Maskerade“ von M. I. Lermontov, „Die Spieler“ von N. V. Gogol, usw. Damit tragen viele Autoren nicht nur zum Ausdruck, sondern auch zur Festigung dieser Ideen im Sprachbewusstsein bei. Mit anderen Worten: Das künstlerische Bild, das von den Klassikern geschaffen wird, ist

einerseits das Ergebnis dessen, wie das Spiel vom Sprachkollektiv wahrgenommen wird, und andererseits werden die Hauptbedeutungen, die mit dem Spiel verbunden sind, an nachfolgende Generationen übertragen.

In der Folge entwickeln die Wörter und Ausdrücke der Glücksspielsphäre, die auch in den bekannten klassischen Texten verwendet werden, metaphorische Bedeutungen, Ideen, die sich aus dem Verständnis des Glücksspiels ergeben. Diese Bedeutungen werden vertrauter, fixieren sich in Wörterbüchern, wodurch Metaphern in die Kategorie „abgenutzt“ übergehen und Wendungen zu Phraseologismen werden. In dieser Phase ist es in der Regel möglich, über das metaphorische Konzept zu sprechen, das sich im Sprachbewusstsein entwickelt hat. Die Werke der vergangenen Zeit spiegeln die Stadien ihrer Entstehung wider.

Unsere Kommentare über das künstlerische und dann metaphorische Bild sind relevant in Bezug auf die Texte von B. Akunin. Einerseits ist die Aufnahme einer Vielzahl von Beschreibungen von Glücksspielen und Theaterstücken ein Verweis auf die Texte der Klassik. Auf der anderen Seite führt die Totalität, die Durchdringung des Spiels als obligatorisches Element des postmodernen Romans unweigerlich dazu, dass das Spiel in der Sprache des Werks präsent ist, sowohl wenn das Lexem die Spielsphäre direkt verwendet, als auch wenn sie als Metapher verwendet werden. Die Fülle der Metaphern des Spiels dient wahrscheinlich als ein gewisser Marker des postmodernen Textes. Nach unseren Beobachtungen ist dieses Merkmal typisch für die Sprache der Werke von B. Akunin und von einigen seiner Zeitgenossen (z. B. V. O. Pelevin, D. I. Rubina, etc.).

In „Fandorin“ werden Metaphern von Theater, Glücksspiel, Schach, Kinderspiel, sowie das Spielen eines Musikinstruments präsentiert. Die Gründe für diese Zusammensetzung der metaphorischen Einheiten des „Spiels“ sind oben aufgeführt: erstens waren diese Arten von Spielen an der Wende des 19. und 20. Jahrhunderts üblich, zweitens, verstand die Person durch ihren Vergleich oft die umgebende Realität. Es sollte auch hinzugefügt werden, dass am Ende des 19. Jahrhunderts diese metaphorischen Konzepte bereits gebildet worden waren und viele Spracheinheiten, die

diese „Spiel“-Bilder darstellten, in der Sprache mit einer gut etablierten figurativen Bedeutung funktionierten. Mit anderen Worten, diese Metaphern konnten in der von B. Akunin beschriebenen Epoche verwendet werden und entsprachen den Aufgaben der Stilisierung.

In der folgenden Übersicht werden anhand einiger Werke des „Fandorin“-Zyklus die Gesamtzahl der Metaphern des Spiels im Text und die Zusammensetzung der metaphorischen Bilder, die unter ihnen verwendet werden, dargestellt.

Name des Werkes	Gesamtzahl der Metaphern zum Spiel	Anzahl der Metaphern zum Theater	Anzahl der Metaphern zum Glücksspiel	Anzahl anderer Metaphern
„Besondere Aufträge“	82	45	12	25
„Der Magier von Moskau“	95	48	11	36
„Das Geheimnis der Jadekette“	121	70	13	38
„Schwarze Stadt“	77	43	8	26

Die Beispieldaten zeigen, dass das häufigste metaphorische Bild in den Romanen über Fandorin das Bild des Theaterspiels ist, an zweiter Stelle in Bezug auf die Nutzung steht das Bild des Glücksspiels. Dieses Bild ist nach unserer Forschung typisch für die moderne russische Sprache. Gleichzeitig widerspricht es nicht grundsätzlich der sprachlichen Situation der Wende des 19. und 20. Jahrhunderts, da diese metaphorischen Konzepte, wie oben erwähnt, im 18. und 19. Jahrhundert entwickelt wurden. Basierend auf diachronischen Studien russischer Metaphern stellte L. V. Balašova [Balašova 1998; Balašova 2014] fest, dass Theater-Metaphern in der Rede an erster Stelle unter den Metaphern des Spiels stehen. Im 18. Jahrhundert wurden Metaphern des Glücksspiels und Schachs gebildet; Metaphern des Sportspiels wurden erst im 20. Jahrhundert weit verbreitet. Der Grund dafür ist erstens ihre relativ frühe Entstehung und zweitens die Bedeutung dieser Phänomene für das Sprachkollektiv, deren Ergebnis sich in den betrachteten metaphorischen Einheiten widerspiegelt.

Mit der allgemeinen Konsistenz des metaphorischen Bildes der Wende des 19. zum 20. Jahrhundert bestätigt das Metaphersystem des Spiels, dass die Sprache von B. Akunins Werken recht erfolgreich, aber weiterhin stilisiert ist. Diese Schlussfolgerung wird von uns auf der Grundlage eines Vergleichs der Gesamtzahl und Zusammensetzung der „Spiel“-Metaphern in einigen Texten von Schriftstellern des 19. und frühen 20. Jahrhunderts einerseits und im „Fandorin“-Zyklus andererseits gezogen:

Name des Werks und Autors	Gesamtzahl der Metaphern zum Spiel	Anzahl der Metaphern zum Theater	Anzahl der Metaphern zum Glückspiel	Anzahl anderer Metaphern zum Spiel
„Die Hauptmannstochter“ A. S. Puškin	4	2	1	1
„Maskerade“ M. J. Lermontov	15	7	2	3
„Die Spieler“ N. V. Gogol	3	2	1	0
„Der Spieler“ F. M. Dostoevskij	1	0	1	0
„Theaterroman“ M. A. Bulgakov	15	5	0	10

Auf der Grundlage der vorgestellten Indikatoren kann geschlossen werden, dass die Gesamtzahl der Spiel-Metaphern in den Werken der Autoren des 19. und frühen 20. Jahrhunderts kleiner ist als die Gesamtzahl der gleichen metaphorischen Einheiten in den Texten von B. Akunin. Natürlich sind die Daten sowohl vom Umfang der Werke als auch von den Merkmalen des Idiostils des Schriftstellers beeinflusst, aber es ist wahrscheinlich, dass die Texte unserer Zeitgenossen den Einfluss des modernen Sprachsystems offenbaren, in dem viele Lexeme und Phraseologismen, die Bilder des Spiels verkörpern, stabile, etablierte Metaphern sind, deren Bedeutungen in Wörterbüchern fixiert sind. Die Verwendung solcher Einheiten in der Sprache ist für den russischen Sprecher der Wende des 20. zum 21. Jahrhundert ein Phänomen, das nicht kreativer Natur ist, das nicht die Metapher des Autors darstellt.

Die bekannten Merkmale der Sprache von B. Akunins Werken unterstreichen einmal mehr die Bedeutung des Phänomens des Spiels für die Arbeit des Autors und führen zum Schluss, dass das Spiel als Strategie, die bei der Schaffung von literarischen Texten verwendet wird, auch in der Sprache ihren Ausdruck findet. Eine große Anzahl von Erwähnungen von verschiedenen Arten von Spiel sowie eine Reihe von Metaphern, die die Idee von bestimmten Spielen realisieren, bezeugen das Spiel von B. Akunin mit sprachlichen Mitteln. Der Schriftsteller, der die Sprache der Wende des 19. zum 20. Jahrhundert nachahmt, überträgt höchstwahrscheinlich unwissentlich das vorherrschende metaphorische Bild für das 21. Jahrhundert. Angesichts der Tatsache, dass das Spiel in der Postmoderne in verschiedene Bereiche der Kreativität vordringt und seine verschiedenen Aspekte beeinflusst, ist es unmöglich, die Version der bewussten „Schäkerei“ mit dem Leser vollständig zu widerlegen, wenn ein stilisierter Text erstellt wird. Die Metaphern des Spiels können mit anderen sprachlichen Mitteln als Signal für die Ironie des Autors dienen, als „Hinweis“, Zeichen dafür, dass dies eine Kopie eines Romans aus dem 19. Jahrhundert und kein Originalwerk ist.

Literatur

Balašova, L. V. Metafora v diachronii (na materiale ruskogo jazyka XI–XX vekov). Saratov: Izd-vo Saratovskogo un-ta, 1998.

Balašova, L. V. Russkaja metafora: prošloe, nastojaščee, buduščee. M.: Jazyki slavjanskoj kul'tury, 2014.

Bobkova, N. G. Funkcii „Dvojnogo kodirovanija“ v detektivach B. Akunina o Fandorine i Pelagii. In: Mir nauki, kul'tury, obrazovanija 5, 2009. S. 62–66.

Čurljaeva, T. N. Sovremennye literaturnye tendencii. Novosibirsk: Izd-vo NGTU, 2010.

Kalganova, V. E. Michailov, È. L. Intertekstual'nost' kak tekstoobrazujuščij mehanizm romana Borisa Akunina „Azazel“. In: Puškinskie čtenija, Nr. XIX. 2014. S. 119–127.

Lotman, Ju. M. „Pikovaja dama“ i tema kart i kartočnoj igry v ruskoj literature načala XIX veka. In: Lotman, Ju. M. Izbrannye stat'i: V 2 t. T 2. Tallinn: Aleksandra, 1992. S. 389–415.

Lotman, Ju. M. Teatr i teatral'nost' v stroe kul'tury načala XIX veka. In: Lotman, Ju. M. Izbrannye stat'i: V 2 t. T 2. Tallinn: Aleksandra, 1992. S. 269–286.

Meščanova, N. G. Metafory igry v russkom jazyke (na primere obrazov azartnoj igry i teatral'noj igry): Diss. kand. filol. nauk. Samara, 2012.

Meščanova, N. G. O formirovanii obraza azartnoj igry v russkoj jazykovoj kartine mira. In: Jazyk – tekst – diskurs: kartina mira v svete raznyh podchodov. Otv. red. N. A. Iljuchina. Samara: Itd-vo „Samsarskij universitet“, 2013. S. 109–120.

Os'muchina, O. Ju. Detektiv 2000-ch godov kak polichudožestvennyj tekst: „Černyj gorod“. B. Akunina. In: Puškinskie čtenija, Nr. XVIII, 2013. S. 55–59.

Sarin, L. Boris Akunin: ot pečatnyh knig k setevoj slovestnosti. In: Medijnye processy v sovremennom gumanitarnom prostranstve: podchody k izučeniju, évoljucija, perspektivy: materialy III naučno-praktičeskoj konferencii. Pod red. Ja. V. Soldatkinov. M.: MPGU, 2017. S. 84–92.

Snigireva, T. A. Podčinenov, A. V. Istoričeskij roman: versija B. Akunina. In: Puškinskie čtenija, Nr. XVIII, 2013. S. 48–55.

Tuova, R. Ch. Žanrovye strategii detektivnogo diskursa kak markery precedentnosti v romanach B. Akunina ob Éraste Fandorine. In: Vestnik Adygejskogo gosudarstvennogo universiteta universiteta. Serija 2: Filologija i iskusstvovedenie, Nr. 2 (177), 2016. S. 132–136.

Ši, Tan. Osobennosti igrovoj poëtiki romana B. Akunina „Smert' Achillesa“. In: Vestnik Rossijskogo universiteta družby narodov. Serija: Literaturovedenie, žurnalistika, Nr. 2, 2017. S. 614–626.

Žindeeva, E. A. Avtorskaja strategija sozdanija chudožestvennogo teksta skvoz' prizmu intermedial'nogo analiza (na primere tvorčestva Borisa Akunina). In: Intermedial'nye svjazi v istorii literatury. Pod obšč. red. E. A. Žindeevov. Saransk: Mordovskij gosudarstvennyj pedagogičeskij institut, 2019. S. 33–47.

*Aus dem Russischen von Patricia Funk
und Anna Michailowski, Würzburg*