

**ВІСНИК**  
**Чернігівського національного педагогічного університету**  
**імені Т.Г.Шевченка**

**Головна редакційна колегія**

**Головний редактор**

доктор педагогічних наук, професор,  
чл.-кор. НАПН України **Носко М.О.**

**Відповідальний редактор**

доктор історичних наук, професор **Дятлов В.О.**

**Редакційна колегія серії "Педагогічні науки":** Бобир С.Л., Боровик А.Г., Гетта В.Г., Гринь Т.В., Жила С.О., Завацька Л.М., Зайченко І.В., Носко М.О., Сидоренко В.К., Кузьомко Л.М., Ляшенко О.І., Огієнко М.М., Пліско В.І., Ростовський О.Я., Савченко В.Ф., Сеніна В.К., Скок М.А., Скребець В.О., Стрілець С.І., Торубара О.М.

**Відповідальний за випуск:** кандидат педагогічних наук, доцент **Бобир С.Л.**

*За зміст публікацій, достовірність результатів досліджень відповідальність несуть автори.*

**Заснований 30 листопада 1998 р.**

*(Свідоцтво про державну реєстрацію друкованого засобу масової інформації  
серія КВ № 17500-6250 ПР від 16.11.2010 р.)*

**Адреса редакційної колегії:**

14013, м. Чернігів, вул. Гетьмана Полуботка, 53, тел. (04622) 3-20-09.

Рекомендовано до друку вченою радою

Чернігівського національного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка  
(протокол № 2 від 28 вересня 2011 року)

*Постановою Вищої атестаційної Комісії України "Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: педагогічні науки" внесено до Переліку наукових фахових видань України, в яких можуть публікуватися результати дисертаційних робіт на здобуття наукових ступенів доктора і кандидата педагогічних наук.*

(Постанова президії ВАК України  
від 16 грудня 2009 р. № 1-05/6)

УДК 82.02 "17/19"

Пікун Л. В.

## ВАРІАЦІЇ ЛІТЕРАТУРНОЇ ГРИ НАБУТКАМИ РОМАНУ М. ШЕЛЛІ "ФРАНКЕНШТЕЙН" У ПОСТМОДЕРНІЙ ЛІТЕРАТУРІ

*Стаття присвячена вивченню декількох варіантів літературної дзеркальної гри творчим спадком роману М. Шеллі "Франкенштейн". Явище літературної дзеркальної гри розглядається у романах Б. Олдіса "Звільнений Франкенштейн", Д. Кунца та Е. Гормана "Франкенштейн: Місто ночі" і Д. Кунца "Франкенштейн: Загублені душі" на рівні літературно-критичного осмислення творів; художнього відтворення образів і концепцій роману "Франкенштейн"; використання образів роману М. Шеллі для осмислення злочинних проблем сьогодення.*

**Ключові слова:** літературна гра, автор, читач, твір, продуктивна уява, інтелектуальна здогадка, інтертекстуальність.

*"Кожний читач сам складає свою книгу в одне ціле, як у грі в доміно чи карти, й одержує від цього словника, як від дзеркала, стільки, скільки у нього вкладає, тому що від істини – як пишеться на одній із наступних сторінок – не можна одержати більше, ніж ви в неї вкладаєте"*

*М. Павич. Хазарський словник*

Гра – особлива поведінка, що відрізняється від інших індивідуально-інтелектуальних видів діяльності активною роллю фантазії та уяви, які створюють віртуальний ігровий простір і супроводжуються емоційною реакцією гравців. Гра виявляється однією з форм свідомого, опосередкованого засвоєння й опрацювання досвіду та культурних набуток – ідеальних і матеріальних артефактів морального, духовного або наукового-дослідницького походження цієї доби [5]. Дзеркальна гра набутками того чи того твору – це спосіб логічної трансформації, комбінаторності, аплікації культурного спадку. Вона – це принцип прочитання, інтерпретації твору з погляду такої трансформаційної операції. У дзеркальній грі культурними набутками актуалізуються можливості дзеркала відбивати вихідні об'єкти культурного спадку, створюючи ілюзорно-віртуальний їх аналог, повторюючи, надаючи копію, імітуючи, створюючи різного роду викривлення. Постмодерністські інтерпретації роману М. Шеллі "Франкенштейн" з позиції такої трансформаційної операції дасть змогу виокремити специфічні риси постмодерністської гри.

Актуальність дослідження зумовлюється тим, що, незважаючи на велику кількість досліджень ігрового фактора в літературі постмодернізму, приміром О. І. Сачик (1996), М. Р. Коваль (2000), В. О. Пігулевський (2002), С. М. Лізлова (2004), ситуація із застосуванням категорії гри у літературній практиці залишається вразливою. У зв'язку з доволі незвичайним обсягом цієї категорії відбувається або примноження способів пояснення ігрового фактора, або обмеження трактування гри.

У статті ми обмежуємось дослідженням дзеркальної гри набутками роману М. Шеллі "Франкенштейн, або Сучасний Прометей" (1818 р.) у романах Б. Олдіса "Звільнений Франкенштейн" (1973 р.), Д. Кунца та Е. Гормана "Франкенштейн: Місто ночі" (2005 р.) і Д. Кунца "Франкенштейн: Загублені душі" (2010 р.). Явище дзеркальної гри культурним спадком романтичної доби розглядається на двох рівнях, а саме: "автор – твір – читач" і "твір – інші твори".

У постмодерністській грі читачу відводиться більша творча функція порівняно з іншими культурно-історичними епохами. Читач, гравець довільної мозкової гри, він вихований на масовій культурі та став носієм усталених смаків і пристрастей до стереотипів цієї культури. Змінилися також смаки самої творчої інтелігенції і, як наслідок, змінилася її естетична орієнтація. Т. Денисова зауважує, що у постмодернізмі читач перебуває у дуже своєрідних умовах, адже він знаходиться у постійному пошуку епіцентру оповіді, думки автора, оскільки спрацьовує механізм нонселекції, децентрації та ризому. Дослідниця додає, що сам автор має суперечливий, непослідовний, нерéalний вигляд, "такий собі віртуальний привид, що відбивається у тисячах різних дзеркал ..., проте надійно схований від



погляду іншого" [1, с. 43]. Отже, читач перетворюється на когось на зразок аналітика і фактично змушений перебирати на себе функції традиційного автора-деміурга, розгадуючи текстові ребуси. Це підтверджує аналіз романів сучасних письменників Б. Олдіса "Звільнений Франкенштейн" і Д. Кунца "Франкенштейн: Місто ночі", "Франкенштейн: Загублені душі", які постають водночас як читачі роману М. Шеллі "Франкенштейн" і автори нових творів.

У романі англієця Б. Олдіса змальовується всесвітній катаклізм як наслідок світової війни 2020 року, що виявився у руйнуванні простору та часу. Письменник повторює нарративну структуру роману М. Шеллі та спрощує її. Так, у романі М. Шеллі Роберт Волтон і Віктор Франкенштейн ведуть оповідь у своїх листах. Твір Б. Олдіса побудований у вигляді листів і аудіощоденника головного героя роману – Джоозефа Боденленда. Амплітуда часового й просторового зсуву збільшується у письменника-постмодерніста. Джо Боденленд із Нью-Хьюстона (США) ХХІ ст. потрапляє в Швейцарію початку ХІХ ст., де зустрічає Віктора Франкенштейна, його істоту, а також саму М. Шеллі.

Дія романів сучасного американського письменника Д. Кунца відбувається у сучасному Новому Орлеані. Композиційно всі романи будуються за однією схемою – переплетення історій декількох персонажів (серед них сам Віктор Франкенштейн, який прожив 240 років і змінив своє прізвище на Геліос, істота Франкеншейна, яка отримала ім'я Девкаліон, поліцейські-напарники Карсон О. Коннор і Майкл Меддісон, Еріка П'ята – дружина Віктора й декілька істот, створених Віктором) і зведення їх у єдину розв'язку. Монстри безумного вченого, народжені в резервуарах створення, люто ненавидять людство. Віктор Франкенштейн усе життя намагався знищити існуючу цивілізацію та замінити її новою – розумною й раціональною. Йому на перепоні стають деякі його творіння на чолі з Девкаліоном поліцейські Карсон О. Коннор і Майкл Меддісон. Відбувається "гра продуктивної уяви" письменника як читача роману М. Шеллі, основана на абдукції – діалозі розуму й фантазії [6, с. 601]. Можемо погодитись із У. Віртом, що читацька гра ґрунтується на зосередженні на певному аспекті роману англійської письменниці ХІХ ст., який інтерпретатор вважає найрелевантнішим. Для Б. Олдіса таких аспектів два. Перший – це створення Віктором Франкенштейном нової людини-монстра чоловічої та жіночої статі; другий – сама М. Шеллі як жінка й літераторка. Для Д. Кунца відправною точкою такої гри є життя науковця-генія та його творіння.

Гра обох письменників як читачів роману М. Шеллі базується на інтелектуальних й інтертекстуальних здогадках твору оригінала. Наратори творів постійно апелюють до твору-першоджерела. Цікавим є те, що персонаж Б. Олдіса Боденленд зазначає, що взагалі погано пам'ятає роман М. Шеллі. Роман-першооснова створює для його читачів інтелектуальну й емоційну напругу. Унаслідок цього роман-продовження утворили багатоманітні перспективи для мислення, що для інтелектуального читача-гравця надає можливість для розрядки його розумового потенціалу.

Так, Б. Олдіс змальовує Віктора Франкеншейна як таємничого, потайливого і бездушного науковця-фанатика. Вчений, попри наслідки скоєного, все ж створює жінку з удосконаленим тілом для монстра. Джо Боденленд, використовуючи техніку і озброєння ХХІ ст., знищує Віктора як причину багатьох лих його часу і його створінь [4].

Д. Кунц здійснює дзеркальну трансформацію героїв-першоджерел. Віктор Франкенштейн, як і у Б. Олдіса перетворюється на бездушного вченого-фанатика, котрий створив свій мікросвіт. Він конструює надлюдей. Будучи кращим другом і одиодумцем Гітлера, Сталіна й Мао Цзедуна, Франкенштейн також прагне до панування над світом. Після їх смерті вчений-лиходій переніс свою діяльність у Новий Орлеан. Істота-первісток Девкаліон, навпаки, переповнений любов'ю до людей, стає на їх захисті [2; 3].

Відтак проблема змісту переходить із рівня колективного й об'єктивного світу, що функціонує за принципом метаоповідей, на рівень абсолютно індивідуального розуміння. Цьому сприяє також багатозначність власних назв обох авторів. Деталі роману виявляються сегментами екстратекстуальної реальності, що існує у системі тих чи тих метаоповідей. Зміст перестає бути питанням загальноприйнятої реальності, а постає онтологічною й епістемологічною проблемою ізольованого індивіда. Сукупність умов і потенцій дзеркальної гри в романі створює підґрунтя для мислення місткими понятійними утвореннями, універсаліями й уможливорює "катарсис мислення" (М. Епштейн).

Порівняльний аналіз романів М. Шеллі "Франкенштейн, або Сучасний Прометей", Б. Олдіса "Звільнений Франкенштейн", Д. Кунца "Франкенштейн: Місто ночі" і "Франкенштейн: Загублені душі" унаочнив той факт, що жодне програвання / прочитання не може вичерпати всіх потенційних можливостей, оскільки кожний гравець заповнює прогалини у грі на свій смак, відкриваючи і залучаючи велику кількість нових можливостей. Дослідження різних варіантів прочитання роману М. Шеллі показує, що у процесі читання читач як гравець робить власний вибір способу заповнення лакун, спираючись на певний художньо-естетичний досвід, отриманий із художніх творів, фільмів, мас-медіа тощо. Водночас відбувається набуття читацького досвіду через процес постійної його модифікації. Читач підсвідомо намагається звести всі факти до існуючого зразка, але привносить певну ступінь новизни або несподіванок, а будь-який естетичний досвід намагається виявити неперервну співгру "дедуктивних" та



"індуктивних" операцій (Ж. Делез). Це, по суті, дзеркальне перемоделювання роману М. Шеллі "Франкенштейн" як стійкого зразка та пропонування читачу проінтерпретувати його й таким чином перетворитися на автора нового твору. Читач-автор постійно коливається між відтворенням та руйнуванням образів свого художнього та естетичного досвіду. У такий спосіб, додається певна ступінь новизни або несподіванки у художньо-естетичний досвід нового потенційного читача. Відбувається дзеркальна гра у приховування і розпізнавання набутків роману-першоджерела.

Пікун Л. В.

#### ВАРИАЦИИ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ НАСЛЕДИЕМ РОМАНА М. ШЕЛЛИ "ФРАНКЕНШТЕЙН" В ПОСТМОДЕРНОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

*Статья посвящена изучению нескольких вариантов литературной зеркальной игры творческим наследием романа М.Шелли "Франкенштейн". Явление литературной зеркальной игры рассматривается в романах Б.Олдиса "Освобожденный Франкенштейн", Д.Кунца и Э.Горана "Франкенштейн: Город ночи" и Д.Кунца "Франкенштейн: Потерянные души" на уровне литературно-критического осмысления произведений; художественного изображения образов и концепций романа "Франкенштейн"; использование образов романа М.Шелли для обдумывания злободневных проблем современности.*

**Ключевые слова:** литературная игра, автор, читатель, произведение, продуктивное воображение, интеллектуальная догадка, интертекстуальность.

Pikun L. V.

#### THE VARIATIONS OF THE LITERARY MIRROR PLAY WITH M. SHELLEY'S "FRANKENSTEIN" HERITAGE IN THE POSTMODERN LITERATURE

*The article focuses on the investigation of some variants of the literary mirror play with M. Shelley's "Frankenstein" heritage. The phenomenon of the literary mirror play is investigated in the novels "Frankenstein Unbound" by B. Aldiss, "Frankenstein: City of Night" by D. Koonts and E. Gorman and "Frankenstein: Lost Souls" by D. Koonts on the level of critical analysis of the stories, system of characters and concepts of "Frankenstein", the usage of M. Shelley's characters for the nowadays problems consideration.*

**Key words:** literary play, author, reader, work of literature, productive imagination, intellectual guess-work, intertextuality.

#### Література

1. Денисова Т. Н. Коротко про історію, теорію і практику американського постмодернізму / Т. Н. Денисова // Сучасна американська література: проблеми вивчення та викладення : навчальний посібник. – Миколаїв : Вид-во МДГУ ім. Петра Могили, 2002. – С. 5–60.
2. Кунц Д. Франкенштейн : Потерянные души : пер. с англ. / Д. Кунц. – М. : Эксмо, 2010. – 352 с.
3. Кунц Д., Горман Э. Франкенштейн : Город Ночи : пер. с англ. / Д. Кунц, Э. Горман. – М. : Эксмо, 2007. – 320 с.
4. Олдис Б. Освобожденный Франкенштейн : пер. с англ. / Б. Олдис. – СПб.: Амфора. 2000. – 284 с.
5. Пікун Л. Літературна дзеркальна гра культурними набутками / Л. Пікун // Слово і час. – 2004. – № 7. – С. 61–66.
6. Wirth U. Die Phantasie des Neuen als Abduction / U. Wirth. // Dt. Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte. – Stuttgart, 2003. – Jg. 77, №4. – S. 591–618.

Стаття надійшла до редакції 15.08.11