

Міністерство освіти і науки України  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

# ВІСНИК

## ЖИТОМИРСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА

### **Випуск 33**

Науковий журнал,  
заснований у серпні 1998 року  
(виходить шість разів на рік)

**Житомир**

Видавництво Житомирського державного  
університету імені Івана Франка

2007

УДК 82.02 "17/19"

Л.В. Пікун,

кандидат філологічних наук, старший викладач,  
(Чернігівський державний педагогічний університет імені Т.Г. Шевченка)

### ІГРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ РОМАНТИЧНОГО ГЕРОЯ В РОМАНІ М. ШЕЛЛІ "ФРАНКЕНШТЕЙН"

*У статті використовується поняття "дзеркальна гра" як аналітичний інструментарій для дослідження образу романтичного героя в романі М. Шеллі "Франкенштейн". У статті зазначається, що ігрова трансформація сприяла подвоєнню й утворенню симетрично-асиметричних пар двійників.*

Розвиток літератури свідчить про існування точок суположення літературної творчості з грою та дзеркальністю. У романтичній літературі гра втілюється як модель свідомості. Роботи вітчизняних та іноземних науковців (Ж. Дельоза, Ю. Лотмана, А. Вулліса, С. Агранович, І. Саморукової, С. Гілберт, С. Губар, Є. Волошук) свідчать про актуалізацію дзеркала і дзеркальності як функціонального еквіваленту процесів, котрі відбувались у романтизмі. Поєднання пограничних сфер суміжності дзеркала та гри дозволяє конкретизувати феноменологічно-онтологічний обшир гри, локалізувавши його межами дзеркальності. Це уможливує розгляд гри з аналітико-прагматичної позиції [1]. Використання "дзеркальної гри" як аналітичного інструментарію дозволяє вдатися до різнобічних потрактувань художньої дійсності творів романтичного напрямку, до яких належить "Франкенштейн" М. Шеллі. Прочитання роману з позиції дзеркально-ігрових трансформацій дозволяє розкрити характер інтелектуальної та духовної діяльності авторки як учасниці гри-змагання, визначити специфіку створеної нею ігрової моделі і розширює простір для тлумачення образно-сюжетної та змістової сторін творів у межах літератури романтизму. Мета дослідження полягає в літературознавчому аналізі варіантів ігрової трансформації в творі.

Романтична дзеркальна гра [1; 2] започатковувалася навколо особистості митця-романтика. Гра зумовлювала специфіку його творчої й новаторської діяльності. Індивідуальність, виховання, близьке оточення митця романтика не лише породили гру, а й зазнали у творі певних дзеркальних деформацій. Романтизм, як філософська ідея, поставив у центрі поетичної уваги особистість із її напруженим внутрішнім життям, тож актом самореалізації для творчої індивідуальності М. Шеллі стало не тільки мистецтво (і література зокрема), а й усе її життя. Письменниця як романтична особистість створювала життя сукупністю діянь, кожне з яких було закономірним і самодостатнім. Життя, таким чином, виявлялось актом творчості та гри, яке створювалось за романтичним кліше: кохання, випробування, боротьба з негараздами та злиднями, несправедливий осуд суспільства. Своєрідність її стосунків з П. Шеллі та історія їх кохання – підтвердження цієї думки. Незважаючи на авторитетну позицію батька, майбутня письменниця йшла наперекір його вимогам. Мері Годвін, порушуючи соціальні та моральні норми тогочасного суспільства, сміливо кинулась у вир романтичного способу життя. Вона проповідувала абсолютну свободу в житті, творчості, коханні тоді, коли активна життєва позиція жінки суперечила тогочасній англійській традиції, котра передбачала активну роль чоловіка, а жінці залишила сім'ю, дітей і побут. Відтак поруч із чоловічими моделями романтичних героїв реальності таких, як Дж. Байрон і П. Шеллі, виокремлюється М. Шеллі як жіноча романтична модель.

Роман М. Шеллі "Франкенштейн" виник у результаті гри-змагання з Дж. Байроном та П. Шеллі. У 1816 р. Дж. Байрон запропонував задля розваги написати страшну повість. М. Шеллі, запрошена до гри, намагалася відповідати чоловічим нормативам. Атмосфера постійного інтелектуального пошуку, яка створювалася П. Шеллі та Дж. Байроном, і, як зазначають дослідники, "імпровізація, яку стимулював дух суперництва" [3: 112], цікаві дискусії з поетами, допомогли здійснити задум М. Шеллі – написати твір, "який, звертаючись до наших потаємних жахів, породив нервові тремтіння; такий, щоб читач боявся озирнутися назад; щоб у нього захолинула кров у жилах й гучно калатало серце" [4: 7-8].

Прочитавши роман "Франкенштейн", Дж. Байрон писав: "Вважаю, що це незвичайний твір для дівчини дев'ятнадцяти років" [5: 17]. Ця похвала вагома, оскільки Дж. Байрон був вибагливим критиком. Неодноразово дослідники вказували на безсумнівну схожість байронівського "Манфреда" та "Франкенштейна" М. Шеллі [5: 16; 6: 11; 7: 221]. До того ж, Н. Соловйова вважає, що саме Дж. Байрон використав деякі нотатки до роману М. Шеллі у написанні "Манфреда" [3: 112]. П. Шеллі в передмові до роману зазначив, що "Франкенштейн" – "один із найоригінальніших і складних творів

сьогодення" [8: 16]. Відзначимо, що більшість критиків були досить здивовані, дізнавшись, що автор твору – жінка: "Для чоловіка це відмінно, але для жінки це неймовірно" [8: 8]. Тож М. Шеллі в змаганні талантів із чоловіками-суперниками вийшла переможницею. Але, відчуваючи свій маргінальний статус, М. Шеллі у передмові, виправдовуючись, наголошує на тому, що не зобов'язана своєму чоловікові жодним епізодом або думкою [4: 10].

Для дослідження ігрових трансформацій романтичного героя в романі цікавим виявляється те, що, вивчаючи спогади письменниці про історію написання роману "Франкенштейн", можемо з самого початку створення твору спостерігати за проявами ігрової дзеркальності. Як згадувала письменниця, уночі її уява намалювала бідного адепта таємних наук, котрий схилився над створеною ним істотою. М. Шеллі побачила, "як ця жахлива потвора спочатку лежала нерухомо, а потім під впливом якоїсь сили виявила ознаки життя та почала рухатися" [4: 9]. Майстер, жахаючись власного успіху, тікає від свого створіння, вважаючи, що напівжива матерія знову стане мертвою. Він спить, але його будить ця потвора, що дивиться на нього жовто-водянистими, але розумними очима [4: 9]. У цей час сама М. Шеллі відкрила очі. Уже на початку створення роману відчувається дзеркальне суположення сфер сну і реальності письменниці та головних героїв майбутнього роману. Сон письменниці – це злиття образів науковця, його творіння й самої авторки в одне ціле. Із певністю можна твердити, що таке суположення є ключовим моментом для розуміння ігрової трансформації романтичного героя. Така ознака романтичної гри помітна й у побудові системи образів.

У романі "Франкенштейн" існує три оповідачі: Роберт Волтон, Віктор Франкенштейн та істота ("демон", "монстр") – зі своїм індивідуальним і деколи схожим оточенням. В основі образів двох дослідників-науковців (Роберта Волтона і Віктора Франкенштейна) діє механізм ігрового дзеркального подвоєння. Роман починається та закінчується листами молодого дослідника півночі Роберта Волтона. Біографія героя є відзеркаленням цілої низки романтичних шаблонів. Роберт Волтон постає вже досвідченим мореплавцем, котрий вирушає в далеку експедицію з благородною метою служити людству і прокласти шлях через північний полюс або пізнати таємницю магніту. Думками й життям Роберта Волтона керує бажання проникнути у сферу незнаного. М. Шеллі зобразила героя, який створив сам себе і пройшов шлях від моряка до першого помічника капітана. Розпочавши підготовку до експедиції, Роберт бентежить безмежною потребою в другові, відсутність якого сприймається героєм найбільшим нещастям [4: 17]. Він мріяв про друга-наставника, котрий поділяв би плани героя та вчасно виправляв недоліки. Відтак образ Роберта Волтона – проєкція власної досконалої особистості у майбутнє, образ ідеального романтичного героя.

Місцем зустрічі головних героїв роману стала досить екзотична місцевість, що типово для творів романтичного напрямку. Читач знайомиться з новим оповідачем – Віктором Франкенштейном. М. Шеллі наділила Віктора Франкенштейна харизматичними рисами. Ця "мудра та гідна" людина володіла тими якостями, що ставили її над іншими особистостями. Франкенштейн постав відзеркаленням і матеріалізацією образу-ідеалу Роберта Волтона. Самі герої помітили власну схожість [4: 27].

В історії життя героїв помітні риси, які дозволяють нам говорити про Роберта Волтона і Віктора Франкенштейна як про двійників. Героїв об'єднує романтична тональність відносин із сестрами – єдиними жінками в житті, здатних їх зрозуміти. Віктор також виявляв пристрасть і завзятість до наук. Віктор Франкенштейн цікавився дослідженнями будови людського тіла й будь-якого живого організму, причинами зв'язку переходу життя у смерть і смерті у життя. У романі й Роберт Волтон, і Віктор Франкенштейн виступають у ролі першопрохідників нових шляхів, дослідників невідомих сил і таємниць. Відтак образ романтичного героя членується М. Шеллі на дві частини. Виокремлюється стадія становлення романтичного героя (Роберт Волтон) і стадія сформованості романтичного героя (Віктор Франкенштейн). Можна стверджувати, що Волтон і Франкенштейн є однією романтичною особистістю. Наведені факти їх біографії та риси характеру свідчать про те, що герої на певному етапі розвитку сюжету можуть дзеркально трансформуватися один в одного.

Віктор Франкенштейн тяжкою працею досяг своєї мети. Він відкрив закони оживлення матерії та створення людини. На цьому етапі розвитку оповіді дзеркальна гра в романі набуває ускладнень. Починає діяти закон дзеркального енантіоморфізму, в основі якого – антитеза та гіпербола. Властивості дзеркала між оригіналом (узагальненим образом романтичного героя) і копією створюють проміжну стадію "монстра", коли внаслідок енантіоморфізму та дзеркальної деформації оригінал піддається спотворенню. Монстр виник унаслідок негативної симетрії образу й виявився енантіоморфічним відбитком романтичного героя. Істота М. Шеллі – плід "монструозної проєкції" [9: 244] свого творця. При цьому, на початку монстр містив у собі й позитив (внутрішній світ) і негатив (зовнішній вигляд). Іронічне сприйняття дійсності та скепсис епохи вмотивовували появу такої двоїстості. Творіння Франкенштейна – істота-монстр – образ, який знаходиться в дзеркально-

протилежній до Роберта Волтона та Віктора Франкенштейна іпостасі. Зустріч із ним пов'язана з шоком і фіксує момент перетворення, катастрофу ідеалу.

М. Шеллі не дала створінню імені. Упродовж оповіді в залежності від власного душевного стану Віктор називав його "істотою", "бідолахою", "примарою", "демоном", "жахливим монстром" тощо. Істота – індикатор душевних переживань Віктора Франкенштейна. Творіння називало себе недосконалою, самотньою ганьбою на землі.

Авторка виводить істоту самотнім на життєвий шлях і він, як Волтон і Франкенштейн, самостійно здобував знання про себе та навколишній світ. Істота була переповнена бажанням удосконалити не тільки свої розумові здібності, котрими авторка, як і інших героїв, щедро наділила її, але й духовні якості. Істота, народжена з метою відтворити ідеал, прийшла у світ творити добро (ще нічого не розуміючи і не маючи ніяких відомостей про це життя). Вона зазнала страждань від забобон і жорстокості людського суспільства, що породили ненависть і гірку заздрість до щастя інших, люті і бажання помсти. У творі відбулася дзеркальна деформація внутрішньої настанови: від "доброго ангела-охоронця" до демона, повсталого проти творця, "грішного ангела". Така метаморфоза фіксувалася самою істотою.

Проте у цьому випадку йдеться не просто про копіювання одного тіла іншим (подібно віддзеркаленню в дзеркалі), а про ігровий вплив одного двійника на іншого. Монстр М. Шеллі, дійсно, – демонічний герой з типовими для романтизму рисами. Це титанічна абсолютно самотня у світі особистість, яка не сприймає світ і світовий лад і тому переповнена відчуттям "світової скорботи", з песимізмом переоцінює етичні та релігійні норми. Його самотній бунт призводить до таємних злочинів, які є тягарем для душі та поєднуються з відчуттям любові до "стражденного людства" [10: 32]. Герой визнавав, що він, подібно до Сатани, носив у собі пекло. Істота проголошує війну роду людському і, перш за все, тому, хто прирік його на "нестерпні муки". Самотність розглядалася, як невинуватне покарання. Його мова не схожа на мову штучно створеного, холодного, розсудливого, безпристрасного робота. Це сповідь істоти з високорозвинутою душевною організацією. Істота взяла на себе право судити творця за свою долю і стала душогубом. Але, на нашу думку, у М. Шеллі ця істота сповнена найглибшого співчуття та жалості – він Каїн, але й Авель водночас.

Поза сумнівом гра ґрунтується на центральній позиції ідеального романтичного героя, якого в романі уособлює постать Віктора Франкенштейна. Він об'єкт, з яким дзеркально зливаються інші герої роману (Роберт Волтон, монстр), узагальнений образ творця, а також близьке оточення М. Шеллі. Читач – учасник гри – упізнав в образі Франкенштейна П. Шеллі [8: 20]. Чисельні фрагменти нагадують його як початкову модель для занадто амбіційного героя. Це підтверджує ще й той факт, що Віктор – ім'я Франкенштейна – було ім'ям, яке П. Шеллі брав собі в дитинстві та юності. До того ж приятель Шеллі Хогг згадував, що в юнацькі роки Персі захоплювався хімією, магією, електрикою та гальванізмом і навіть ставив експерименти [8: 21]. Згадаймо також висловлювання Е. Трелані про П. Шеллі: "невже цей сором'язливий безвусий юнак і є *той страшний монстр*, який повстав проти всього" (курсив наш. – Л.П.) [11: 309]. Таким чином, вимальовується певний асоціативний зв'язок між Шеллі та монстром.

В. Лессер вважає, що є підстави вбачати в образах Віктора Франкенштейна та його монстра саму М. Шеллі [12: 14]. Деякі дослідники вважають, що окремі деталі сюжету роману, пов'язані з біографією письменниці. М.Шеллі дала ім'я "Вільям" першій жертві. Вільям – це ім'я її батька. Вільямом вона назвала свого власного сина, котрий помер менш ніж через три роки після того, як М. Шеллі передбачила його смерть [12: 14]. Тож роман трактується як рефлексія її власних прихованих страхів. Із цього видно, що художні образи і твір у цілому вміщують інформацію не тільки про дійсність, яка оточувала письменницю, але й про потаємні сторони особистості авторки. Втім зазначимо, що герої роману водночас виявляються і не виявляються дзеркальними відображеннями образу самої авторки, адже на самоусвідомлення власного образу нашаровуються "фантазматичні суб'єктивні уявлення та конструкції" [13: 94], а також те, як вона – жінка – сприймається "культурним поглядом" [13: 104]. Така дзеркальність, за Лаканом, відзначається візуальною драмою суб'єктивності, оскільки засновується на розколі між тим чим суб'єкт є, і тим, як він репрезентований. Жінка-письменниця, будучи репресованою та маргіальною істотою в культурі романтизму, знаходить те, що її означає, у комусь Іншому (Лакан), а саме в образі чоловіка. Образ Віктора Франкенштейна співвідноситься з жіночим тілом – афектами, чутливістю й емоціями, з унікальним, специфічно жіночим станом пологів. С. Гілберт і С. Губар виявили той факт, що автори-чоловіки наділили жінок супротивними образами "монстра" або "ангела в оселі", які автори-жінки у своїй творчості досліджують, асимілюють та спростовують [10: 17]. Образ, який жінка бачить у дзеркалі, – її конструкт, створений чоловіком [10: 17]. Так, у XIX ст. ідеал непорочної чистоти,

втілювався не в образі Мадонни, а в образі "домашнього ангела", з його добродетеллю, невинністю, витонченістю, поступливістю, самозреченням заради чоловіка і сім'ї. Розвиток цього образу та його насадження йде через твори Данте, Мільтона, Гете тощо [10: 20]. Культивувалося мистецтво догоджати чоловіку. Усе, що виходило за межі чоловічого ідеалу, поставало як його "монструозна проєкція", оскільки вважалося аномалією. Тому жінки-письменниці відшукували шляхи до самовиявлення, до "перетлумачення способів визначення своєї соціалізації" [10: 49].

Пропускаючи дійсність крізь інтенсивну творчу фантазію, "я" митця ставало продуктом спиритуалізму. Відбувався рух у суб'єктивність. До того ж, дзеркало митців-романтиків відбивало опозицію дивитись на себе – дивитись у себе, оскільки воно відбивало внутрішній заповітний світ людини. Особистість бачилася крізь призму психологізації. При глибокому зосередженні на власному "я", нею вирішувалися екзистенційні проблеми. Це положення, а також спогади М. Шеллі дають змогу говорити про підсвідому гру авторки з самою собою. Така гра має реальне підґрунтя та відзначається дзеркальним характером, адже роман сприймався самою М. Шеллі не тільки (і на той час не стільки) як художній твір, а як відбиток щасливих годин, коли смерть і горе були для неї лише словами, що не знаходили справжнього відлуння у її серці. До того ж письменниця згадувала, що окремі сторінки роману нагадують прогулянки, поїздки, бесіди, коли вона була не одна і її супутником був той, кого вона в цьому світі більше не побачить [4: 10].

Письменниця продовжила досліджувати романтичний тип особистості. Романтичний герой М. Шеллі створив дзеркальних двійників. Ігрова стратегія письменниці визначила траєкторію інтерпретації роману. Віктор Франкенштейн і його створіння постають як двійники-антагоністи. Цьому сприяв енантіоморфізм романтичної дзеркальної гри. Герої М. Шеллі – яскраво виражена бінарна структура з екстремальними проявами, яка походить від міфологічної опозиції "культурний герой – трикстер". Віктору Франкенштейну й істоті притаманні типові риси двійників-антагоністів, які виокремили С. Агранович та І. Саморукова: 1) загальні корені, рудименти первісної єдності; 2) самотність, потворність, асоціальність і непередбачуваність у підступництві двійника зі знаком "-"; 3) індивідуальний простір для кожного двійника (їх конфлікт відбувається на межі світів і пов'язаний із просторовими переміщеннями, з подорожжю); 4) наявність поєдинку між двійниками і смерть одного з них (удава або трагічна) [14: 14-18]. Однак сміховий імпульс, який також характеризує таких двійників, у романі відсутній. Завдяки романтичній грі М. Шеллі, двійники-антагоністи перетворюються на дзеркальні симетричні й асиметричні образи. Вони подаються, як це властиво романтизму, через зіткнення бінарних опозицій: піднесеного та низького, витонченого та грубого, "божественного" та "тваринного". Функціонуючи згідно з законами романтичного світогляду, роман М. Шеллі став актом буття і з часом, отримуючи самостійне життя, виявився пам'ятною сторінкою біографії. Романтична ідея вимагала від творчої особистості ретельного аналізу емоційних почуттів, що, зрештою, спричинили відтворення з глибин підсвідомості "такого сну, як *Франкенштейн*" [12: 10].

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Пікун Л.В. Літературна дзеркальна гра набутками культури // Слово і час. – 2004. – № 7. – С. 40-47.
2. Пікун Л.В. Своєрідність реалізації гри у романтичному напрямі // Наука і сучасність: збірник наукових праць національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. – К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2004. – Т. XLV. – С. 197-205.
3. Соловьева Н.А. У истоков английского романтизма. – М.: Издательство Московского университета, 1988. – 230 с.
4. Shelley M. Frankenstein. – Lnd. Etc.: Penguin Books, 1994. – 215 p.
5. Елистратова А. Предисловие // Шелли М. Франкенштейн, или Современный Прометей. – М. Художественная литература, 1965. – С. 3-23.
6. Копалейшвили Н.Г. Роман М. Шелли "Франкенштейн или современный Прометей": Автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.01.05 / Тбилисский государственный педагогический университет им. А.С. Пушкина. – Тбилиси, 1975. – 25 с.
7. Gilbert S.M., Gubar S. The Madwoman in the Attic: The woman writer and the nineteenth century literary imagination. – New Haven, Lnd.: Yale University Press, 1984. – 719 p.
8. Hindle M. Introduction // Frankenstein. – Lnd. Etc.: Penguin Books, 1985. – P. 7-42.
9. Ямпольский М. Демон и лабиринт (Диаграммы, деформации, мимесис) // Новое литературное обозрение. Научное приложение. – М., 1996. Вып. VII. – 335 с.
10. Романчук Л. В контексте романтического демонизма. – Днепропетровск: Я. Соловевский, 2000. – 181 с.
11. Спарк М. Мери Шелли // Эти загадочные англичанки. – М.: Прогресс, 1992. – С. 234-362.
12. Lesser V. Introduction // Frankenstein. – London: Campbell, 1992. – P. 9-22.

13. Жеребкіна І. "Прочти мое желание..." Постмодернизм. Психоанализ. Феминизм. – М.: Идея-Пресс, 2000. – 256 с.
14. Агранович С.В., Саморукова И.В. Двойничество. – Самара: Самарский университет, 2001. – 132 с.

Матеріал надійшов до редакції 23.05. 2007 р.

***Пикун Л.В. Игровая трансформация романтического героя в романе М. Шелли "Франкенштейн".***

*В статье используется понятие "зеркальной игры" в качестве аналитического инструментария для исследования образа романтического героя в романе М. Шелли "Франкенштейн". Отмечается, что игровая трансформация способствовала удвоению и образованию симметрично-асимметричных пар двойников.*

***Pikun L.V. The Mirror Transformation of the Romantic Character in the novel "Frankenstein" by M. Shelley.***

*In the article the concept "mirror play" is used as an analytical means for innovative research of the romantic character in "Frankenstein". The article emphasizes that the mirror transformation promoted reduplication and was instrumental in making symmetric-asymmetric twins.*