

УДК УДК 821.111.09

DOI 10.31654/2520-6966-2023-22F-108-95-107

Л. В. Пікун

кандидат філологічних наук, доцент кафедри германської філології,
Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка
orcid.org/0000-0002-3072-2173
lesyapikun@ukr.net

**Дзеркальна гра в романі Дж. Вінтерсон
«Франкіштейн: історія кохання»**

Представлена наукова розвідка є першою спробою дослідження роману Джанет Вінтерсон «Франкіштейн: історія кохання» з погляду реалізації дзеркальної гри набутками культури. Гра – один із об'єктивно-функціональних факторів творчості та літератури, один із модусів накопичення, трансформації та передачі культурного спадку. Літературна гра – спосіб семантичного збагачення культурного спадку у художньому творі. Гра часто отримує різні дзеркальні ознаки: повторення, подвоєння, енантіоморфічній деформації, розтягування, стиснення тощо. Такі ж ознаки спостерігаються в літературній грі на основі культурної спадщини попередніх епох.

У поданому дослідженні концепція дзеркальної гри з культурними набутками використовується як дослідницький інструмент, який був вивчений та протестований в дисертації «Дзеркальна гра набутками культури: романічна та постмодерністська модель (на матеріалі романів М. Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» і П. Зюскінда «Парфуми. Історія одного вбивці»)» і довів свою продуктивність у попередніх компаративних наукових розвідках автора статті.

Роман «Франкіштейн: історія кохання» (2019 р.) був написаний як переосмислення роману Мері Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» (1818 р.) з позиції тіла, в якому перебуває особистість, і тіла, якого людина прагне. Цей твір виявляється граним матеріалом для вивчення особливостей дзеркальної гри попереднім культурним досвідом.

Дзеркальна гра Дж. Вінтерсон ведеється за певними правилами. Новий теїр створюється на основі відомого творчої долі митця Мері Шеллі, історії написання роману, сюжету роман «Франкенштейн» та персонажів. Сучасна письменниця дотримується жанрових характеристик ви-хідного твору особливостей та чи персонажа, його тематики та проблематики, розширення первинного зразка шляхом додавання нових персонажів, сюжетних ліній, зміни художнього часу чи простору первісного твору, відображення індивідуального авторського стилю та творчого бачення у новому творі. У читацькій грі-інтерпретації образів головних героїв роману виявляється певним пазлом. Матеріалом для його скла-дення є особистість М. Шеллі та історія її життя та життєвий досвід Дж. Вінтерсон.

Ключові слова: дзеркало, гра, набутки культури, автор, читач.

Гра є одним з об'єктивних та функціональних культуротворчих чинників і активізує сприйняття, трансформацію та передачу культурної спадщини. Творчий потенціал гри сприяє лібералізації у ставленні до культурних набутоків та цінностей попередніх епох. Досягнення попереднього історичного періоду, які набули семантичної універсалізації, починають оновлюватися та видозмінюватися у контексті духовної свідомості іншого етапу культурного плину. Гра часто отримує різні дзеркальні ознаки: повторення, подвоєння, енантіоморфічній деформації, розтягування, стиснення тощо. Такі ж ознаки спостерігаються в літературній грі на основі культурної спадщини попередніх епох.

Творчість Дж. Вінтерсон, лауреатки численних літературних премій, не набула вивчення у вітчизняному літературознавстві, можливо через відсутність україномовних перекладів її творів. Вивчення роману сучасної англійської письменниці «Франкіштейн» з позиції втілення дзеркальної гри культурними набутками виявляється доцільним, адже, як слушно зауважила Є.І. Солодуха, творче кредо письменниці полягає в інтерпретації культури як позачасового континууму, побудованого на принципі інтертекстуального діалогу між автором твору і читачем [1].

У контексті поданого дослідження буде проаналізовано дзеркальну гру як гру на основі розширення сюжету роману англійської письменниці Мері Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» (1818 р.) у творі «Франкіштейн: історія кохання» англійської письменниці Джанетт Вінтерсон (2019 р.)

Роман Дж. Вінтерсон «Франкіштейн» викликав велику зацікавленість серед науковців з погляду філософсько-етичної проблематики твору та специфіки сучасного переосмислення авторського міфу про Франкенштейна. Емілі МакАвейн вивчає цей твір з погляду постгуманізму. Дослідниця зосереджується на монструозних змінах в людині, спровокованих новітніми науковими дослідженнями [5]. Проблема технологій, які виявляються прийнятними для постгуманізму, та їх вплив на тіло аналізується Лін Шаоцзін [7]. Тереза Рекена-Пелегрі та Джемма Лопес-Санчес також зосереджуються на дослідженні постлюдини у романах М. Шеллі та Дж. Вінтерсон з погляду дестабілізації загальнолюдських та чоловічих привілеїв [6]. Майка Кревель у статті «Жахливий космос Франкенштейна Джанетт Вінтерсон» розглядає міжпросторову множинність роману та своєрідність клаптикової природи творіння Віктора Франкенштейна і текстового гібриду, створеного сучасною англійською письменницею [4]. Джесіка Ведт на матеріалі роману Дж. Вінтерсон досліджує

різні гендерні ідентичності, створені протягом двох століть, що набули деконструкції внаслідок лінгвістичних і культурних змін у межах засобів масової комунікації та літератури [8]. Амаль Аль Шамсі робить компаративний аналіз двох варіантів переосмислення роману Мері Шеллі «Франкенштейн» у творчому прочитанні А. Саадаві та Дж. Вінтерсон [2]. Фаусто Чомпі у статті «Майбутнє людей у постлюдському світі»: «Франкіштейн» Джанет Вінтерсон» відзначає дзеркальну проєкцію роману сучасної письменниці, щодо твору Мері Шеллі, але зосереджується на морально-етичних аспектах постлюдського або позалюдського життя [3]. Клер Вробель досліджує переплетення міського палімпсесту підземелля Манчестеру 2019 року з твором Мері Шеллі «Франкенштейн» [10]. Згідно проведеного огляду попередніх досліджень очевидно, що роман Дж. Вінтерсон «Франкіштейн: історія кохання» буде проаналізований за допомогою інструментарію дзеркальної гри вперше.

Події роману Дж. Вінтерсон відбуваються в двох часових просторах – початок ХІХ століття та початок ХХІ століття. Письменниця створює дві паралельні сюжетні лінії, які рефлектують одна одну, але не копіюють, а дзеркально переграються.

Перша історія починається влітку 1816 року. Поети Персі Шеллі та Байрон, лікар Полідорі, Мері Шеллі та її зведена сестра Клер Клермонт, яка в той час була коханкою Байрона, орендують два помешкання на Женевському озері в Швейцарії. Оповідач вводить читача у художній час і простір подій та стосунки вказаних дійових осіб. Наратор цього часового періоду – Мері Шеллі, яка описує свої почуття та потяги свого тіла, психічний стан та емоції, відчуття явищ та подій навколо неї, інтелектуальні пошуки та wspomini минулого.

Розмова між видатними поетами, Байроном і Шеллі, Мері та Полідорі про життя і смерть людини, про зародження та повернення свідомості, про продовження життя людства, про чоловіче та жіноче, про оживлення мертвої плоті, закладають проблематику всього твору. У ході такої розмови у Байрона виникає пропозиція для всіх учасників написати історію про надприродне. Пізніше, під час розмови з чоловіком у Мері виникає задум написати історію про живого мерця або безсмертного – «undead» (Дж.Вінтерсон). Саме на межі різних відтінків значень цього слова письменниця Дж.Вінтерсон веде дзеркальну гру.

Мері занурюється у спогади дитинства й історію зустрічі з Шеллі, про перехід від народження до смерті, про силу, яка відбирає життя у близьких людей: її матір, яка померла, давши їй життя, її першої дитини, яка померла, щойно народилася. У думках героїні вирують

питання та твердження: «But what is life? The body killed? The mind destroyed? The ruin of Nature? Death is natural? Decay inevitable. There is no new life without death. There can be no death unless there is life» [9, с. 18]. Згодом Персі висловлює думку: «And what if we are the story we invented?» [9, с. 55]

Дія другої сюжетної лінії переноситься у Мемфіс штат Теннессі, де відбувається виставка присвячена роботобудуванню. Читач знайомиться з англійцем містером Шеллі. Містер Шеллі має докторський ступінь і на виставці планує вивчати вплив роботів на фізичне та психічне здоров'я. У розмові з адміністраторкою Клер герой дізнається, що Мемфіс був заснований у 1819 році. Це нагадало містеру Шеллі, що роком раніше був написаний роман «Франкенштейн». Такий збіг виявляється не випадковим, Мемфісу та роману «Франкенштейн» виповнилося двісті років. У Мемфісі відбувається виставка присвячена технології штучного інтелекту, а роман «Франкенштейн» унаочнив ідею створення першого нелюдського розуму [9, с. 27].

Ім'я героя – Ру – розпочинає ігрову маніпуляцію на рівні прочитання цього імені щодо гендерної приналежності центрального персонажа паралельної сюжетної лінії твору Дж. Вінтерсон «Франкіштейн». Ру – це скорочення від жіночого імені Марі (Мері), а не від чоловічого Руан (Райан), адже доктор Шеллі – трансгендер [9, с. 83–84]. Пі Шеллі зважилася на операцію по зміні статі, адже їй було некомфортно в тілі жінки, втім ця операція не була доведена до кінця, тож він не належить до однієї статі й живе в роздвоєності [9, с. 89]. Зовнішньо Пі Шеллі виглядав як чоловік («not a serious bloke, but a bloke» [9, с. 84] з великими руками [9, с. 88], з волоссям зібраним у пучок) Пі Шеллі відчуває постійне роздвоєння, порогове існування: «I am liminal? Cusping? In between? Emerging? Undersided? Transitional? Experimental? A start-up (or is it an upstart) in my own life» [9, с. 29].

У другій сюжетній лінії віддзеркалені всі персонажі попередньої сюжетної лінії, але з елементами ігрової деформації. Талановита і самобутня письменниця Мері Шеллі, яка завжди була в тіні свого славетного чоловіка, віддзеркалюється в образі Пі Шеллі, ловелас і сексист лорд Байрон відображений в комічному образі Рона Лорда, непримітна Клер Клермонт – в образі релігійної, але підприємливої адміністраторки виставки Клер; надокучливий лікар Полідорі – в образі настирної журналістки-феміністки Полі Ді.

Наступний фрагмент твору будується як продовження історія XIX століття, коли компанія у складі двох видатних поетів Байрона та Шеллі, Клер, Мері та лікаря Полідорі проводять час розмірковуючи

про реальність і вигадані історії, про творення людини, про душу. У цей час Мері в особистому житті насолоджується коханням, навчанням і думками повертається у минулі події, коли разом зі зведеною сестрою втекла з чоловіком, якого кохала, потім закохані шукали кращого життя у країні свободи – Франції, а саме в Парижі, потім в Німеччині.

Мері згадує свої відвідини замку Франкенштейн в місті Маненгейм та легенду про алхіміка Конрада Діппеля, кохана дружина якого померла у юному віці, а він був невзрозумілим змиритися з цим, відмовився її хоронити, маючи намір розгадати зародження та відродження життя [9, с. 65]. У цьому місці Шеллі розповів Мері про таємне прагнення алхіміків – створити гомункулуса – штучно створеної злої, нечестивої істоти [9, с. 66–67]. У Мері формується чітке уявлення про ту історію, яку вона хоче написати та про героя, якого вона вирішила назвати Віктором, адже він шукає перемогти життя над смертю. Цей герой не буде алхіміком-фокусником, а буде науковцем, котрий створить гігантську людську істоту, яку оживить за допомогою електрики. Подібно до Прометея, він вкраде життя у богів [9, с. 67]. Мері задумала свого персонажа таким, який оточений родиною та друзями. Він відчує тріумф і жах. Це буде ціною, яку науковець заплатить за своє творіння [9, с. 68].

Науковець з XXI ст., Віктор Штейн, який також кинув виклик природі існування людини, читає лекцію «Майбутнє людства в постлюдському світі» про три типи життя: життя засноване на еволюції, коли зміни відбуваються повільно протягом тисячоліть; життя часткового самовдосконалення, коли відбувається самовдосконалення шляхом розвитку мозку, та подолання деяких біологічних обмежень людського тіла, наприклад за допомогою окулярів заміни чи трансплантації органів; життя повного самовдосконалення, коли фізичні обмеження та наші тіла стануть неактуальними, розум і свідомість будуть вільні від тіла, адже людство буде існувати в новоствореній небіологічній формі життя [9, с. 72–73].

Віктор Штейн і Рі Шеллі познайомилися там, де була смерть – в організації, що займається креонікою для продовження життя «Алкор». Рі Шеллі запросили до виїзної бригади лікарів реаніматологів для швидкої консервації тіла. Рі Шеллі, як дзеркальна копія Мері, згадує знайомство та першу близькість. Саме дощ спричинив те, що трансформоване тіло Рі Шеллі побачив і покохав Віктор Штейн.

Знову дія роману повертається у XIX століття й закохані Мері та Шеллі розмірковують над назвою твору, який пише Мері. Дж. Вінтерсон реконструює ситуацію, коли згадується ім'я Франкенштейн,

але просто ім'я не унаочнює всю складність конфлікту, покладеного в основу твору, адже є взаємопроникнення: «there are two who live in each other (...). Frankenstein in the monster. The monster in Frankenstein [9, с. 130]. Наступного дня компанія у розмові згадують міф про Прометея, ієрархію у чоловічо-жіночих стосунках, створення машини для написання віршів. Мері на прохання Байрона починає читати свій твір.

У сюжетній лінії, яка розвивається у XXI столітті, відбувається перетин новітніх теорій і технологій: штучний інтелект, виготовлення альтернативних форм людського існування, створення та відтворення історій життя. Скандальна журналістка Полі Ді переслідує Віктора Штейна, аби дізнатися про нього якомога більше та написати про нього статтю, Рі Шеллі насолоджується стосунками з Віктором, пізнає його нарцисичну натуру та намагається осмислювати лінію їх подальшого розвитку.

Це перегукується з думками Мері Шеллі: «we are shaped thoughts» [9, с. 147]. Юна письменниця продовжує жити тією історією, яку вона написала. Їй уві сні приходить Віктор Франкенштейн – герой написаного твору. Відчувається психічне напруження жінки [9, с. 147].

Віктор Штейн побіжно змальовує конфлікти, які могли б лягти в основу творів про кохання. Інша доба, пара закоханих: він амбітний, вона – вродлива; одруження; вона – амбітна, він – неврівноважений; вони живуть у маленькому містечку; він не приділяє достатньої уваги; вона має стосунки на стороні; він – лікар, вона – письменниця; він – філософ, вона – поетеса; він – батько, від якого тікає вона, його дочка, або мати, яка помирає при пологах; вона придумує його, і вони отримують безсмертя; вони читають книгу про себе і дивуються, невже вони вже існували; вони нерозлучні; вони можуть жити лише відсторонь; вони можуть зникнути та розпочати все заново [9, с. 160-161]. Усі ці конфліктні ситуації дзеркально повторюють суперечки та незгоди, з якими зіткнулася Мері Шеллі.

Рі Шеллі шукає паралелі історії своїх стосунків, пригадуючи історії життя відомих людей: Супермен та Лоїс Лейн, Бетмен та Робін, Джекіл та Хайд і не бачить їх схожість з власними стосунками з Віктором Штейном. Можливо він – безсмертний Дракула. Рі Шеллі уподібнює себе до Берка і Хера, які продавали тіла небіжчиків доктору Роберту Ноксу, котрий викладав приватні медичні курси студентам медичної школи Единбурзького університету. Рі та Віктор – диваки, яких не сприймає суспільство [9, с. 171].

Віктор має таємну підземну лабораторію у тунелі лабіринтів, побудованих НАТО в Манчестері, де створювалися перші комп'ютери

для боротьби з Радянським Союзом. У тій лабораторії Віктор проводить експерименти людськими кінцівками, підключаючи до них штучний інтелект через уживлений імплантат. Це експерименти з рухливою активністю для протезування та смарт-реабілітації людей, які зазнали ампутації [9, с. 169]. Результати експериментів Віктора викликають жах і відразу у Рі Шеллі.

У паралельній сюжетній лінії XIX століття йдеться про психлікарню «Бедлам» у Лондоні, що стала місцем екскурсій. Капітан Волтон – відома в Англії особистість своїми дослідженнями північно-західного переходу та мандрівкою до Антарктики, доставляє до лікарні чоловіка, на ім'я Віктор Франкенштейн, якого знайшли під час подорожі серед льодовиків. Роберт Волтон переповідає історію, яка цитує четвертий лист Роберта Волтона своїй сестрі з роману «Франкенштейн» Мері Шеллі. Віктор Франкенштейн переслідував величезну штучно створену істоту, яка не має моральних принципів. Розповідач цього фрагменту – працівник клініки – містер Вейкфілд, слухаючи історію Віктора Франкенштейна, не дивується, адже в психіатричній клініці йому доводиться слухати чимало дивовижних історій [9, с. 175–183].

Спостерігаючи за дослідами Віктора Штейна, які він проводить для оживлення мозкової активності, почувши його прохання принести людську голову, Рі Шеллі звинувачує вченого в безумстві.

Паралельно відбувається продовження історії про психлікарню, куди привезли Віктора Франкенштейна. Поки він спить, працівник починає читати його щоденник, на обкладинці якого було написано: «To examine the causes of life we must first have recourse the death [9, с. 191].

Тим часом Дж. Вінтерсон вводить більше деталей про науковця Віктора Штейна. Він здобув освіту в Кембриджі, а потім вступив до Політехнічного університету у Вірджинії, де в той час викладав геніальний математик, засновник штучного інтелекту Ай Джей Гуд. Він заповів свою голову для того, аби згодом змогли оживити його свідомість [9, с. 203]. Віктор Штейн розповідає Рі історію ще однієї непересічної особистості, науковця, фізика, містика, творця атомної бомби, який не пробачив собі за цей винахід.

У паралельному сюжетному просторі до психлікарні приходить Мері Шеллі на запрошення Містера Вейкфілда. Віктор Франкенштейн – пацієнт цього закладу – впевнений, що вона його вигадала. Це зробило Віктора Франкенштейна безсмертним, він не може померти, адже ніколи не жив. Він прохає авторку знищити його

[9, с. 213–214]. Адже замість того, аби загинути у снігах, він опинився в лікарні.

Образ чужого тіла виявляється ланкою, яка віддзеркалюється в рівнобіжній сюжетній лінії. У фірмі «Алкор» зберігаються в величезних термосах креонізовані тіла тих, хто сподівається на подальше оживлення. Рі Шеллі зазнає нападу та акту насильства від п'яного чоловіка.

У цей час життя Мері Шеллі проходить на чужині. Народження та смерті чотирьох дітей повністю емоційно й енергетично знеслили тіло та душу письменниці. Думки про смертне слабке тіло, яке приносить страждання, постійно хвилюють Мері Шеллі. Перебування поза смертним тілом, інша форма існування свідомості без тілесної оболонки дозволило б сприймати правду та красу [9, с. 254]. Політичні події в Англії повстання робітників, яке призвело до великої кількості жертв, посилили надію на революційні зміни та прогрес.

У дзеркальному сюжеті Віктор Штейн має вже всі необхідні матеріали для перенесення свідомості в тіло «a large meat-safe» [9, с. 266]. Тіло, яке використовують для експерименту, належить Роберту Фолкону Скотту (1868-1912) – капітану Королівського флоту Великобританії, полярнику, першовідкривачу Південного полюса. Експеримент полягає в тому, щоб свідомість людини перетворити на файл з даними, який можна завантажити на будь-який носій. Найкращим, на думку Віктора Штейна, виявляється карбонове тіло, яке забезпечить певну свободу, супер силу та супер швидкість, без страху отримати ушкодження. Якщо відпаде нога, можна замінити іншою. Є бажання літати, то є можливість забезпечити свідомість супер легкою оболонкою [9, с. 266].

Тим часом Віктор Штейн у присутності Рі Штейн, Полі Ді, Клер та Рона Лорда вмикає тумблери, схожі на гальванічні батареї з фільму про «Франкенштейна» [9, с. 274], готується до емуляції мозку. За умови вдалого експерименту з мозкової емуляції, тобто відтворення апаратними чи програмними засобами роботи мозку, перенесена свідомість отримає здатність оперувати даними з різною швидкістю, значно випереджаючи людину, а іноді повільніше, згідно з поставленим завданням [9, с. 277]. Цей пристрій Віктор Штейн назвав Джек на честь видатного математика єврейського походження Ізадора Якова Гудака, який відомий під іменем Аі Джей Гуд. Джеком його називали друзі. Віктор ізолює глядачів від перегляду ходу експерименту. Починається потоп, адже через величезне напруження в усьому місті зникає світло. Віктор зникає. Рі Шеллі залишається на самотині. Так само і Мері в паралельному сюжеті

втрачає свого Персі. Її розлучає з чоловіком також вода. Він потонує, залишивши по собі лише деякі речі та спогади. В обох сюжетних лініях віддзеркалені два людських тіла, спотворені смертю.

Дзеркальна гра, створена Дж. Вінтерсон у романі «Франкіштейн: історія кохання», – це оригінальна спроба логічної трансформації: поєднання й аплікації історії життя і творчості відомої англійської письменниці XIX століття Мері Шеллі та її роману «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» з особистими конфліктами сучасної письменниці та глобальними проблемами сьогодення. Твір як дзеркальна гра активізує взаємодію та складну емоційно насичену комунікацію між автором твору і читачем.

Гра, яку створює Дж. Вінтерсон посилює інтелектуальну та творчу роботу учасників гри – автора та читача твору. Одночасно гра передбачає дотримання правил, котрі упорядковуються активність та надають можливість для конструювання, модифікації, експромту. Правила літературної гри передбачають створення нового твору на основі відомого сюжету, персонажа або творчої долі митця, дотримання жанрових особливостей та характеристик вихідного твору чи персонажа, його тематики та проблематики, розширення первинного зразка шляхом додавання нових персонажів, сюжетних ліній, зміни художнього часу чи простору первісного твору, відображення індивідуального авторського стилю та творчого бачення у новому творі.

Наскрізна проблема творчого доробку Дж.Вінтерсон («Written on the Body», «Passion», «Sexing the Cherry») та її власна гомосексуальна природа визначили наскрізну проблематику – буття особистості та її тіла. Це стало ключем для дзеркальної гри. Сучасна англійська письменниця створює одне ігрове поле з двома просторами, котрі віддзеркалюють один один. Перший простір ґрунтується на основі літературознавчого, наукового й історичного спадку початку XIX ст., років, які стосуються раннього періоду творчості відомої англійської письменниці Мері Шеллі та написання її культового твору про Франкенштейна. Другий сюжетний простір дзеркально відображає перший, але вже в контексті початку XXI століття й актуального для цього періоду наукового та історичного багажу. Межа, яка відділює XIX і XXI століття стає умовною.

Дзеркальна гра з культурною спадщиною характеризується маніпулюванням і моделюванням вихідного матеріалу роману «Франкенштейн». У XIX столітті Віктор Франкенштейн показаний у торі не лише як вигаданий персонаж, але як людина з минулого, яка стала легендарною, через свої зусилля оживити людське тіло, та чоловік сучасник Мері Шеллі, який страждає через своє безсмертя.

У XXI столітті Віктор Франкенштейн трансформується в Віктора Штейна науковця, який займається смарт-медициною. Його експерименти з оживити людські кінцівки та спроби повернути до життя свідомість мертвої людини, завантаживши її на інший «носії», також видаються божевільними Рі Шеллі.

Рі Шеллі – персонаж сюжетної лінії з XXI століття, виявляється дзеркальним перевтіленням Мері Шеллі. Ім'я Рі – скорочення від Мері. Англійське написання цього імені *Ry* сприймається іншими персонажами як скорочене чоловіче ім'я *Ryan*. Для Мері Шеллі це стало маскою, за якою приховується гендерна ідентичність, адже Рі Шеллі – це трансгендер, який має чоловічі та жіночі статеві ознаки. Дж. Вінтерсон у дзеркально-ігровій формі маніпулює встановленими судженнями та переконаннями, що стосуються гендерної проблематики, сфери тілесності, самоідентифікації людини, кохання та сексуальних стосунків і потягів. У творі показана умовність меж між чоловічою та жіночою статтю, що унаочнено навіть у назві роману «*Frankisstein*».

Дж. Вінтерсон маніпулює відомими літературними персонами, наприклад постатями славетного поета, політичного діяча Байрона, а також Клер Клермонт і Полідорі. Лорд Байрон відомий своїм сексистським ставленням до жінок і чоловічим шовінізмом трансформується в образ Рона Лорда. Знову Дж. Вінтерсон відсікає перші літери в імені Байрон, а титул переносить назад, зробивши його прізвищем. У сюжетній лінії XXI століття письменниця робить цей персонаж комічним та непривабливим з погляду Рі Шеллі на контрасті з Віктором Штейном. Рон Лорд має тісні стосунки зі своєю матір'ю та не має близьких стосунків з жінками. Він замінив жінок на безвідмовні секс-ляльки та впровадив їх виробництво. Клер запропонувала Рону Лорду варіант розвитку його бізнесу, чим здобула його увагу та повагу. Полі Ді (дзеркальна трансформація Полідорі) невідступно ходить за Віктором Штейном, з метою зробити сенсаційний матеріал про його наукову діяльність.

Дж. Вінтерсон у своєму романі повторює оповідну стратегію М. Шеллі у романі «*Франкенштейн*». Це інтимна сповідальна бесіда, в якій водночас присутні певні натяки, приховування і загадки. Щирий характер оповіді спрямований на відповідну емоційну реакцію. Він залучає читача до спільного процесу осмислення конфліктів, пов'язаних з коханням, любовними стосунками, гендерними ролями, гендерними стереотипами, а також проблема втрати близької людини, смерть і безсмертя у фізичному та метафізичному сенсах, науковий поступ У цілому окреслена авторська стратегія уможли-

вила багаторазове залучення читача до комунікативної гри з текстуальною дійсністю, яка не обмежується часом і простором, але концентрується на особистості письменниці. На такій основі виникає дзеркальна гра на рівні автор – твір – читач.

Література

1. Солодуха Е. И. Творческое кредо Джанет Уинтерсон. *Веснік БДУ. Серія 4: Філологія. Журналістыка. Педагогіка*. 2008. №1. С. 14-17.
2. Al Shamsi A. Reimagining Frankenstein: Otherness, Responsibility, and Visions of Future Technologies in Ahmed Saadawi's Frankenstein in Baghdad and Jeanette Winterson's Frankissstein. *Screen Bodies*. 2021. № 6 (2). P.76-86.
3. Ciompi, F. «The Future of Humans in a Post-Human World»: Frankissstein by Jeanette Winterson. *Between*. 2022. № 12(24). P. 165-182.
4. Kregel, M. The Monstrous Cosmos of Jeanette Winterson's Frankissstein. *ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries*. 2021. № 18(2), P. 85-100. URL:
5. McAvan, E. Frankenstein Redux: Posthuman Monsters in Jeanette Winterson's «Frankissstein». *M/C Journal*. 2021. № 24(5). URL: <https://doi.org/10.5204/mcj.2843>
6. Requena-Pelegri, T., López-Sánchez G. Destabilising Male Privilege: Explorations of the Posthuman in Mary Shelley's Frankenstein (1818) and Jeanette Winterson's Frankissstein (2019). *Posthumanism and the Man Question: Beyond Anthropocentric Masculinities*. 2022. P. 125-136). URL: https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=hQCeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT141&ots=l_9Q_clpg0&sig=kGL6ezbFS0QDC7KZIIInkf-WUCkE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
7. Shaojing, L. Posthuman Technology and Body in Frankissstein: A Love Story. *Foreign Literature Studies*. 2021. №43(4). P. 110-120.
8. Wädт, J.. Transgressing binaries: gender narratives and liminality in Jeanette Winterson's " Frankissstein". 2021. URL: https://elib.uni-stuttgart.de/bitstream/11682/12459/1/M.A.%20Thesis_W%c3%a4dt.pdf
9. Winterson, J. Frankissstein: A Love Story. Edizioni Mondadori. 2019. – 352 p.
10. Wrobel C. Underground Manchester as urban palimpsest in Jeanette Winterson's Frankissstein: A Love Story (2019). Probing the posthuman horizon in a Gothic laboratory. *Angles. New Perspectives on the Anglophone World*. 2022. №15. URL: <https://journals.openedition.org/angles/6207>

References

1. Solodukha, E.I. (2008). *Tvorcheskoe kredo Džanet Vinterson*. [The Creative Credo of Jeanette Winterson]. *Vesnik BDU*. Series 4: Filologija. Zhurnalistyka. Pedagogika [in Russian].
2. Al Shamsi, A. (2021). Reimagining Frankenstein: Otherness, Responsibility, and Visions of Future Technologies in Ahmed Saadawi's Frankenstein in Baghdad and Jeanette Winterson's Frankissstein. *Screen Bodies* [in English].

3. Ciompi, F. (2022). «The Future of Humans in a Post-Human World»: Frankisstein by Jeanette Winterson. Between [in English].
4. Krevel, M. (2021). The Monstrous Cosmos of Jeanette Winterson's Frankisstein. ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries [in English].
5. McAvan, E. (2021). Frankenstein Redux: Posthuman Monsters in Jeanette Winterson's [in English].
6. Requena-Pelegrí, T., & López-Sánchez, G. Destabilising Male Privilege: Explorations of the Posthuman in Mary Shelley's Frankenstein (1818) and Jeannette Winterson's Frankisstein (2019). Posthumanism and the Man Question [in English].
7. Shaojing, L. Posthuman Technology and Body in Frankisstein: A Love Story. Foreign Literature Studies [in English].
8. Wädt, J. (2021). Transgressing binaries: gender narratives and liminality in Jeanette Winterson's " Frankisstein" [in English].
9. Winterson, J. (2019). Frankisstein: A Love Story. Edizioni Mondadori [in English].
10. Wrobel, C. (2022). Underground Manchester as urban palimpsest in Jeanette Winterson's Frankisstein: A Love Story (2019). Probing the posthuman horizon in a Gothic laboratory. Angles. New Perspectives on the Anglophone World [in English].

L. V. Pikun

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor at German Philology Department of National University «Chernihiv T.H. Shevchenko Collegium»
orcid.org/0000-0002-3072-2173;
lesyapikun@ukr.net;

Mirror Game in J. Winterson's Novel «Frankisstein: A Love Story»

The paper is the first attempt to study «Frankisstein: A Love Story» by Jeanette Winterson from the point of view of the mirror game by cultural heritage. The game is one of the objective and functional factors of creativity and literature, one of the modes of cultural inheritance accumulation, transformation, and transmission. A literary game is a way of semantic enrichment of cultural heritage in an artistic work. The game often receives various mirror features: repetition, doubling, enantiomorphic deformation, stretching, compression, etc. The same signs are observed in the literary game based on the cultural heritage of previous eras.

In the presented study, the concept of the mirror game with cultural assets is used as a research tool, which has been studied and tested in the dissertation «Mirror Play with Cultural Heritage: Romantic and Postmodern Models (based on «Frankenstein or, the Modern Prometheus» by M.Shelley and «Das Parfum. Die Geschichte eines Mürders» by P.Süskind) and proved its productivity in the previous comparative scientific investigations.

The novel «Frankisstein: A Love Story» (2019) was written as a reinterpretation of the novel «Frankenstein or the Modern Prometheus» (1818) by Mary Shelley from the perspective of the body in which the individual resides and the body he aspires to. This work turns out to be a good material for studying the peculiarities of the mirror game with previous

cultural experience. J. Winterson's mirror game is conducted according to certain rules. The new novel is created on the basis of the well-known creative destiny of Mary Shelley, the history of the novel writing, the plot of the novel «Frankenstein» and the main characters. The modern writer adheres to the genre characteristics of the original work, the character peculiarities, the themes and the problems have been covered in the novel by J.Winterson. The expansion of the original sample is performed by adding new characters, storylines, changing the artistic time or space of the original work. All these characteristics reflect the individual author's style and creative vision in the new work. In the reader's game-interpretation of the characters of the novel, it turns out to be plat with a certain jigsaw puzzle. The material for its compilation is the personality of M. Shelley, the story of her life, and the life experience of J. Winterson.

Key words: *mirror, game, cultural heritage, author, reader.*