

УДК 821(7).09''20''

Э. В. Васильева (Москва, Россия)

Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук
(ИМЛИ РАН)

Наследие Виктора Франкенштейна в современной массовой культуре: обзор основных векторов рецепции образа Создания¹

Исследование посвящено оценке и систематизации основных путей рецепции образа Создания Виктора Франкенштейна современной массовой культурой на материале разнообразных культурных продуктов: романов и книг для детского чтения, комиксов и графических романов, фильмов, мультипликационных фильмов и сериалов. На основании отобранного и проанализированного материала делается вывод о возможности выделения четырех основных векторов: в *первую* группу попадают авторские пересказы (ретеллинги) первоисточника М. Шелли, в которых параметры рецепции диктуются стремлением сохранить верность оригиналу; во *вторую* – все нарративы об искусственном человеке (позитивный трансгуманизм); в *третью* – все нарративы о человекообразных монстрах (негативный трансгуманизм); в *четвертую* — комические переосмысления фигуры Создания, основанные на принципе «доместикации» монстра.

Ключевые слова: готический роман, роман ужасов, графический роман, комикс, манга, массовая культура, рецепция

Готическая традиция в литературе, к которой с некоторыми оговорками можно отнести и роман М. Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей» (*Frankenstein, or The Modern Prometheus*, 1818), была достаточно плодотворна. Только в период 1765–1840 гг., по некоторым оценкам, в Великобритании было опубликовано около шестисот произведений в готическом вкусе [1, с. 9]. При расширительном толковании хронологических границ литературной «готики» и включении в готическую традицию всего комплекса постготических и квазиготических явлений («сенсационная» проза, научная фантастика, фэнтези, детектив, литература ужасов, «имперская готика» и пр.) счет пойдет уже на тысячи. Тем удивительнее, что из такого значительного числа художественных произведений всего несколько текстов оказали влияние на последую-

¹ Статья выполнена по гранту Правительства Российской Федерации (соглашение № 23-28-00989 от 14.06.2022, срок реализации 2023–2024 гг.) «Английская классическая литература в мировой культуре: рецепции, трансформации, интерпретации».

ющую традицию и были усвоены современной культурой, хотя и в значительно искаженном виде.

Готические и квазиготические тексты, ставшие органической частью современной массовой культуры, – это упомянутый ранее «Франкенштейн», роман Ш. Бронте «Джейн Эйр» (Jane Eyre, 1847), повесть Р. Л. Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» (Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde, 1886), роман Б. Стокера «Дракула» (Dracula, 1897), рассказы А. К. Дойла о Шерлоке Холмсе. В последние годы робко и нецентрализованно начинается рецепция наследия Г. Уэллса и в особенности его романа «Остров доктора Моро» (The Island of Doctor Moreau, 1896), вероятно, вдохновленная выходом успешной трилогии американской писательницы М. Шепард «Дочь безумца» (The Madman's Daughter, 2013–2015): первый роман был авторским продолжением «Острова...», в то время как в двух других романах Шепард переосмысливала «Странную историю доктора Джекила и мистера Хайда» и «Франкенштейна» соответственно. Рецепция истории о докторе Моро продолжилась у Т. Госс в ее трилогии о леди-монстрах (The Strange Case of the Alchemist's Daughter, 2017; European Travel for the Monstrous Gentlewoman, 2018; The Sinister Mystery of the Mesmerizing Girl, 2019). В 2022 г. вышел моментально ставший бестселлером роман канадской писательницы С. Морено-Гарсия «Дочь доктора Моро» (The Daughter of Doctor Moreau, 2022).

Рецепцию классических, в частности готических, текстов современной культурой отличает «вивисекторский» азарт, с которым современные писатели, сценаристы, режиссеры «расчленяют» исходный материал и отбирают из него лишь то, что могут использовать в своей работе, будь то конкретный художественный образ или удачный сюжетный ход. Вследствие этого многие структурные элементы произведений английской готики усваиваются сегодня в отрыве от текстов-первоисточников. И конечно, ни одно из готических произведений не подверглось большей трансформации, чем «Франкенштейн».

Созданные «по следам» Шелли произведения: книги, фильмы, мультипликационные фильмы, графические романы и комиксы, компьютерные игры, пользующиеся не меньшей популярностью, чем текст-первоисточник, – сообщают роману новую визуальную силу, продлевают ему жизнь посредством его адаптации к меняющимся вкусам и культурным потребностям потенциальных реципиентов. Исследовательница Н. Нил, разрабатывавшая проблему «коммодификации» Создания Франкенштейна в современной массовой культуре, отмечает, что благодаря многочисленным – удачным и не очень удачным – опытам адаптации романа история ученого и созданного им чудовища превратилась в подобие современного мифа, известного практически каждому, вне зависимости от знакомства с романом-первоисточником [3, p. 208].

Вместе с тем очевидно, что некоторые из этих культурных продуктов одновременно сослужили плохую службу роману Шелли, в значительной мере

исказив его восприятие. Исследовательница К. Дж. Пикарт справедливо замечает, что любая киноадаптация сама по себе – «франкенштейновское упражнение»: «...должны быть сшиты воедино разнородные элементы – сценарий и авторские права, бюджет проекта и будущая рекламная кампания, генерация новых визуальных средств, указания режиссера и их интерпретация актерами...» [4, р. 17] (перевод мой. – Э. В.). Применительно же к частным случаям рецепции «Франкенштейна» это замечание становится еще более актуальным и вдвойне ироничным.

Материалом для настоящего исследования послужили разнородные культурные продукты: литературные произведения, графические романы и комиксы, а также художественные фильмы и телесериалы, анимационные фильмы и сериалы японского производства (аниме), полностью или частично вдохновленные «Франкенштейном» и, конкретнее, образом Создания, который авторы этих продуктов, впрочем, воспринимают и интерпретируют по-разному. На основании отобранного материала оказалось возможным выделить четыре основных вектора рецепции образа Создания:

1) *в первую группу* можно отнести «ретеллинги» первоисточника М. Шелли, в которых параметры рецепции диктуются стремлением сохранить верность оригиналу и/или заполнить пробелы в сюжете романа Шелли. В качестве яркого примера можно привести роман американской писательницы С. Хейбур О'Киф «Чудовище Франкенштейна» (*Frankenstein's Monster*, 2010), который является прямым сиквелом романа Шелли. В нем излагается дальнейшая судьба Создания и история его противостояния с капитаном Уолтоном, взявшим на себя задачу уничтожить монстра, созданного Виктором Франкенштейном. Несмотря на то что роман написан в форме дневника самого Создания, изменившаяся фокализация не влечет за собой кардинальных изменений в рецепции персонажа. У Хейбур О'Киф Создание остается амбивалентной фигурой, вызывающей у читателя одновременно сострадание и негодование. Лишь отчасти созвучно видению Хейбур О'Киф прочтение образа Создания С. Найлзом, Б. Райтсоном и К. Джонсом – авторами графического романа «Франкенштейн. Возрождение» (*Frankenstein. Alive, Alive!*, 2018), в котором Создание проходит сложный путь принятия себя. Как и Хейбур О'Киф, сценарист С. Найлз создает контрастную пару – монстра, который пытается преодолеть свою природу и стать человеком, и человека, утратившего человеческий облик и превратившегося в настоящее чудовище. Логика развития сюжета продиктована симпатией создателей графического романа к образу «Фрэнка». Как и в романе Хейбур О'Киф, ключевой для раскрытия и трансформации образа Создания становится сцена, в которой «Фрэнк» принимает роды у спасенной им женщины: став свидетелем таинства рождения, герой начинает иначе смотреть на мир и на свое место в нем;

2) *во вторую группу* попали все нарративы об искусственном человеке, в которых трансгуманистические идеи получают позитивное воплощение: созданные руками человека андройды разумны, способны на проявление человеческих чувств и эмоций, чаще всего привлекательны внешне. Центральной проблемой таких сюжетов, как правило, является вопрос о том, что значит быть человеком. В литературе примером такого типа рецепции можно назвать романы Ф. Дика «Мечтают ли андройды об электроовцах?» (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), И. Макьюэна «Машины как я» (*Machines Like Me*, 2019), К. Исигуро «Клара и солнце» (*Klara and the Sun*, 2021) и др. В кинематографе к такого рода нарративам можно отнести все сюжеты о человекоподобных роботах, например, фильм «Бегущий по лезвию» (*Blade Runner*, 1981) Р. Скотта, шведский сериал «Настоящие люди» (*Äkta människor*, 2012) и его многочисленные ремейки, аниме М. Оси «Призрак в доспехах» (*Ghost in the Shell*, 1995), основанное на одноименной манге Масамунэ Сиро (1989) и др. Все упомянутые выше культурные продукты можно отнести к научно-фантастическому субжанру киберпанк, ярко представленному и в литературе, и в кинематографе, и в индустрии компьютерных игр. Прослеживая историю киберпанка, исследователи Р. Кадри и Л. Маккаффри возводили это направление к роману «Франкенштейн», который охарактеризовали как «источник мотивов и клише научной фантастики», а также как «первый великий миф индустриальной революции» [2, p. 17] (перевод мой. – Э. В.);

3) *в третью группу* попали все нарративы о человекообразных монстрах, как правило, также созданных людьми, – в первую очередь зомби. Образ зомби – лишенного воли, движимого инстинктами ожившего мертвеца – разрабатывается в кинематографе начиная с 1930-х гг., когда в Америке выходит фильм ужасов «Белый зомби» (*White Zombie*, 1932, реж. В. Гальперин) с Белой Лугоши в главной роли гаитянского мастера вуду, повелевающего армией живых мертвецов. При этом тиражируемый в современной массовой культуре образ зомби, очевидно, восходит все же к кинодилогии Дж. Уэйла «Франкенштейн» (*Frankenstein*, 1931) и «Невеста Франкенштейна» (*Bride of Frankenstein*, 1935), ставшей основной призмой рецепции романа Шелли – тем переходным культурным продуктом, в котором образ Создания подвергся первичному искажению, оказавшему влияние на всю последующую традицию восприятия образа. Яркие примеры таких нарративов – роман «Война миров Z» (*World War Z: An Oral History of the Zombie War*, 2006) М. Брукса, мэшап-роман «Гордость и предубеждение и зомби» (*Pride and Prejudice and Zombies*, 2009) С. Грема-Смита, роман «Нулевой пациент» (*Patient Zero*, 2009) Дж. Мейбери, роман Ю. Линдквиста «Блаженны мертвые» (*Hanteringen av odöda*, 2005) и др., а также неисчислимые кинопродукты: кинодилогия Р. Флейшера «Добро пожаловать в Зомбилэнд» (*Zombieland*, 2009), фильм Дж. Джармуша «Мертвые не умирают» (*The Dead Don't Die*, 2019), эпический сериал «Ходячие мертвецы» (*The*

Walking Dead, 2010–2022) и др. Особой популярностью нарративы о зомби пользуются в Южной Корее, где появились такие глобально коммерчески успешные продукты, как художественные фильмы «Поезд в Пусан» (реж. Ён Сан Хо, 2016), «Живой» (реж. Чо Иль Хён, 2020), телевизионные фильмы «Счастье» (реж. Ан Гиль Хо, 2021), «Мы все мертвы» (реж. Ли Чже Гё, Ким Нам Су, 2022) и др. Особенность южнокорейского прочтения темы зомби заключается в том, что само нашествие «живых мертвецов» является лишь условным сеттингом, в котором раскрывается драма человеческих отношений и происходит стремительная трансформация героев, либо теряющих человеческий облик (хотя и не вследствие заражения), либо открывающих в себе подлинную человечность;

4) наконец, к *четвертой группе* можно отнести культурные продукты, в которых налицо комические переосмысления фигуры Создания, основанные на художественном принципе «одомашнивания» монстра. Начиная с упомянутой ранее кинодилогии Уэйла, неожиданный комический потенциал образа Создания, представленного в фильмах слабоумным, но в целом беззлобным великаном, разрабатывался, уводя вырванный из контекста образ все дальше от его первоисточника. Именно эта тенденция сделала возможным появление произведений детской литературы, основанных на «Франкенштейне», например, «Франкенштейн не сажает петунии» (Frankenstein Doesn't Plant Petunias, 1993) М. Джоунс, «Не стройте себе франкенштейнов» (Do Not Build a Frankenstein!, 2009) Н. Намбермана, «Чудовище доктора Франкенштейна» (Nelly Rapp och Frankensteinaren, 2003) М. Видмарка и К. Альвнер и др. Благодаря этой тенденции появились и такие кинопрочтения образа, как добродушный Фрэнки из мультипликационной франшизы «Монстры на каникулах» (Hotel Transylvania, 2012 – н. в.), мрачный дворецкий Ларч из медиафраншизы «Семейка Аддамс» (The Addams Family, 1938 – н. в.), включающей в себя комиксы, фильмы, мультфильмы, сериал «Уэнсдей» (Wednesday, 2023) режиссера Т. Бертон, а также загадочное существо «Вещь» из той же франшизы, представляющее собой отрубленную и покрытую характерными шрамами человеческую руку, обладающую собственным сознанием и довольно яркой личностью. Интересно, что во многих продуктах, относящихся к этой группе, Создание выступает под именем своего создателя.

Отметим, что выделенные условные группы не изолированы друг от друга: так, например, графический роман американского писателя В. Лавалея «Разрушитель» (Victor LaValle's Destroyer, 2017), представляющий собой авторский пересказ «Франкенштейна», действие которого отнесено в недалекое будущее, может быть помещен и в первую (как ретеллинг оригинала), и во вторую группу (как нарратив об искусственном человеке); американский пародийный фильм ужасов «Тепло наших тел» (Warm Bodies, 2013, реж. Дж. Левин) и южнокорейская комедия «Чумовая семейка. Зомби на продажу» (реж. Ли Мин

Чже, 2019) – в третью и четвертую группы, так как образы «живых мертвецов» в них представлены с симпатией и юмором, и т.д. В некоторых случаях смешение различных стратегий рецепции является сознательным шагом создателей, стремящихся к оригинальности и гарантированному коммерческому успеху конечного продукта.

Подводя итог, подчеркнем, что фрагментированная, искаженная рецепция образа Создания хотя и уводит современных читателей и зрителей все дальше от первоисточника М. Шелли, тем не менее может (и, вероятно, должна) рассматриваться как естественная в новых культурно-исторических реалиях форма бытования классического текста, а также как закономерное развитие обозначенных автором тем и проблем, адаптированных к актуальным идеологическим запросам.

Литература

1. Чамеев А. А. «Британской музы небылицы...» // Лицом к лицу с призраками: Таинственные истории / пер. с англ. СПб.: Азбука-классика, 2005. С. 5–18.
2. Kadrey R., McCaffery L. Cyberpunk 101: A Schematic Guide to *Storming the Reality Studio* // *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* / ed. by L. McCaffery. Durham; London: Duke University Press, 1991. P. 17–29.
3. Neill N. 'It's Alive': Commodification of Frankenstein's Monster" // *Critical Insights: Mary Shelley* / ed. by V. Brackett. Englewood Cliffs, NJ: Salem Press, 2016. P. 208–228.
4. Picart C. J. Visualizing the Monstrous in Frankenstein Films // *Pacific Coast Philology*. 2000. Vol. 35. No. 1. P. 17–34.

УДК 821.112.2

Л. А. Мельникова (Балашов, Россия)

Балашовский институт (филиал) Саратовского национального исследовательского государственного университета им. Н. Г. Чернышевского

Коммуникативная проблематика в романе Ф. Шойнеманн «Дело о невидимке»

В статье рассматриваются особенности раскрытия проблемы общения в романе Ф. Шойнеманн «Дело о невидимке». Выявляются основные способы достижения взаимопонимания между людьми и животными в данном произведении.

Ключевые слова: Ф. Шойнеманн, коммуникация, роман, Уинстон, взаимопонимание

Роман Фрауке Шойнеманн «Дело о невидимке» является седьмой книгой серии «Приключения кота-детектива». В данном произведении система персонажей содержит две большие группы: герои-люди и герои-животные. Цен-