

Список використаних джерел

1. El Shamy S. Training Games: Everything You Need to Know about Using Games to Reinforce Learning. Verginia: Stylus Publishing, LLC, 2001, P. 15.
2. Lee W. R. Language teaching games and contests. Oxford University Press, 2000.
3. McCallum G. P. 101 word games: For students of English as a second or foreign language. Oxford University Press, 1980.
4. Nalasco A. Songs Games for Children. Oxford, Macmillan Publisher Limited, 1991, p. 76.
5. Prabhu N. Second Language Ped. Oxford University Press, 1987.

Володимир Василяш

ЖАНРОВА СПЕЦИФІКА РОМАНУ ДЕНА БРАУНА «КОД ДА ВІНЧІ»

Незважаючи на те, що на протязі кількох століть роман як жанр перебував та залишається на провідних позиціях в літературі, на етапі сьогодення він перебуває в кризі і зазнає ряду трансформацій, пов'язаних з особливостями соціокультурної ситуації, що склалася на зламі століть та розвитком постмодерністських ідей, що були нею зумовлені [4, с. 1]. З цього приводу М. Бахтін писав: *«Роман - це неготовий жанр. Народження і становлення романного жанру відбувається при повному світлі історичного дня. Жанровий кістяк роману ще далеко не затвердів, і ми ще не можемо передбачити всіх його пластичних можливостей»* [3, с. 467]. З огляду на це, в літературі зараз відбуваються спроби експериментування з формами, змістом і жанрами творів, з метою подолати цю кризу романного жанру і створити новий жанр, який буде відповідати картині сьогодення [4, с. 1].

Не останню роль у цих процесах відіграє поява масової літератури, функцією якої є спрощення та стандартизація переданої інформації. Твори масової літератури створені за певними сюжетними схемами, володіють спільною тематикою, усталеним набором героїв та певними жанрово-тематичними канонами. Останнім часом дослідники відзначають появу значної кількості подібної літератури. Такими, наприклад, вважаються романи Дена Брауна – американського письменника та журналіста, які стали світовими бестселерами і продаються мільйонними екземплярами, а сам він вважається одним із найвідоміших та найпопулярніших письменників світу [4, с. 1].

Проте, на думку О. Балода, романи Дена Брауна є не просто *«комерційною літературою на потребу читацької публіки, а новим*

жанром» [1], який він умовно називає «романом-андрогіном» (він же роман трансформер, універсальний роман, роман багаторазового використання, роман-протей, роман-перевертень). Дослідник вважає його не просто літературною формою, а мультикультурним явищем, що вміло komponує ознаки кількох форм культури, одночасно «*поєднуючи в собі літературну основу для кіно- чи телесценарію, сюжет комп'ютерної гри та екскурсійний маршрут*» [1]. Кожен роман, на його думку, це початок нового літературного серіалу, який в ідеалі згодом стає популярним брендом [1].

Причиною появи романів такого типу О. Балод вбачає у формуванні в рамках сучасного постіндустріального суспільства єдиного культурного простору, де один продукт масової культури може з легкістю трансформуватися в інший. Література, будучи одним із видів культури, повинна була видозмінитися, для того, щоб продовжувати існувати в сучасному суспільстві, в житті якого все більше почали займати місце комп'ютерна техніка, відеоігри та інтернет-технології. Тому книги-андрогіни є продуктом культури нової, техногенної ери, де література намагається знайти своє місце [1].

Романи-андрогіни, як стверджує О. Балод, є «*якщо і не готовим літературним сценарієм для фільму, то його якісним напівфабрикатом*» [1]. Значною мірою на це вплинув розвиток кіно в минулому столітті. Так як кіно є досить чіткою і раціонально організованою структурою, де не може бути нічого зайвого – візуальний образ героя став домінувати над його внутрішнім світом, відпала необхідність у довгих описах, авторські роздуми стали «голосом за кадром» і енергійними діалогами, а внутрішні діалоги звелися до реплік, які можуть бути зведені до жестів та міміки.

Змінився і сам сюжет книги, який тепер став більш динамічним, стали додаватися навіть видовищні епізоди і трюки. Ще одним запозиченням із фільмів став ритм оповіді – чергування вповільнення дій та їх прискорення із додаванням кульмінаційних сцен [2]. Наприклад в епізоді, де Ленгдон із Софі розглядають «Мону Лізу», їх зненацька було захоплено охоронцем музею, тому вони змушені були тікати, використавши ефектний трюк – «*...the woman had actually lifted the large painting off its cables and propped it on the floor in front of her...The canvas started to bulge in the middle, the fragile outlines of the Virgin Mary, Baby Jesus, and John the Baptist beginning to distort...The woman was pushing her knee into the center of the canvas from behind!.. "Set down your gun and radio," the woman said in calm French, "or I'll put my knee through this painting" ...Grouard felt dizzy. "Please... no. That's Madonna of the Rocks!". He dropped his gun and radio, raising his hands over his head... Moments later, Langdon's pulse was still thundering as he ran beside Sophie down the emergency stairwell toward the ground level*» [6, с. 112].

Присутня в романах Д. Брауна і схожість з комп'ютерними іграми,

особливо з таким їх видом як «квест» (дія з перервами на розгадку загадок). Фактично автором використовується така схема як загадка – роздуми – розгадка – дія – глухий кут – нова загадка і т.д. Сюжет побудований у такий спосіб, що загадки зустрічаються протягом всього шляху героя, і поки він не розгадає одну, то не зможе рухатися далі (аналогічне порівняння зі знахідкою артефактів в іграх). Ще однією аналогією можна назвати невразливість головного героя. Проте, якщо в грі він володіє кількома життями, то в книзі це замасковано під везіння і невразливість. Попри те, що життя героя висить постійно на волосині, він щоразу знаходить спосіб виплутатися із цієї ситуації [1].

На думку одразу приходить ключова сцена роману, коли Роберт Ленгдон, будучи під дулом пістолета головного злочинця, зумів врятувати себе і напарницю та зберегти таємницю: «*Robert Langdon stood beneath the lofty cupola of the deserted Chapter House and stared into the barrel of Leigh Teabing's gun...in one fluid motion, Langdon leapt up, swinging his arm skyward, launching the cryptex straight up toward the dome above...Teabing's body reacted on instinct. He released the gun and heaved himself forward, dropping his crutches as he reached out with his soft, manicured hands. Stretching his arms and fingers, he snatched the keystone from midair...Teabing rolled over and looked up at Langdon. Sophie stood beside him, aiming the gun down at Teabing*» [6, с. 357].

Помітною особливістю роману-андрогіну Д. Брауна є побудова сюжету книги як своєрідного екскурсійного маршруту. Події книг письменника завжди відбуваються у відомих містах – центрах світової культури. У випадку із «Кодом да Вінчі» це Париж та його всесвітньовідомий музей Лувр. Наприклад, у розділі III автор детально описує маршрут героя від готелю до Лувру, який пролягав відомими паризькими вулицями та площами, минаючи знамениті культурні пам'ятки: «*...Citroën ZX skimmed south past the Opera House and crossed Place Vendôme...accelerated southward across the city, the illuminated profile of the Eiffel Tower appeared, shooting skyward in the distance to the right...The agent gunned the sedan across the junction and sped onto a wooded section of Rue Castiglione, which served as the northern entrance to the famed Tuileries Gardens – Paris's own version of Central Park... Langdon could now see the end of the Tuileries Gardens, marked by a giant stone archway...straight ahead, to the east, through the archway, that Langdon could now see the monolithic Renaissance palace that had become the most famous art museum in the world. Musée du Louvr*» [6, с. 12–14].

Такий хід є хорошою можливістю зацікавити читача та своєрідним способом додати опис найвидатніших культурних місць і пам'яток, що відіграють визначну роль, з огляду на роль творів мистецтва в романах письменника. І слід відзначити, що саме завдяки популярності романів письменника рівень туризму до Риму, Ватикану, Парижа та інших туристичних центрів і пам'яток значно зріс. Більше того, стали видаватися

навіть спеціальні путівники та проводяться маршрути на основі сюжету романів письменника [2].

Ще однією характерною ознакою циклу романів про Роберта Ленгдона є їхня енциклопедична інформативність. В процесі читання будь-якого з романів, читач отримує безперервний потік інформації із історії, релігії, літератури, мистецтва, символіки. Це пов'язано з тим, що головний герой роману Роберт Ленгдон є ученим, тому, розкриваючи чергову таємницю, він завжди використовує свій інтелект – в першу чергу обізнаність у сферах релігії, історії та мистецтва. Читачу ці потоки інформації надходять у вигляді коментарів та пояснень тих речей і явищ, які стаються з головним героєм протягом усього сюжету. Найчастіше це стається під час трактування значення певних символів, описі картин, пам'яток чи артефактів [5, с. 149–150].

Наприклад, аналізуючи тіло вбитого Жака Соньєра, Ленгдон помітив на його тілі зображення дивного символу, якому одразу ж дає визначення та коротко подає його історію: *«It's a pentacle...one of the oldest symbols on earth. Used over four thousand years before Christ...that relates to Nature worship...This pentacle is representative of the female half of all things – a concept religious historians call the «sacred feminine» or the «divine goddess»»* [6, с. 30].

Часом для того, щоб ввести більші об'єми інформації, Д. Браун також вдало використовує флешбеки, де Роберт Ленгдон згадує свої лекції студентам [5, с. 149–150]. В одній із таких лекцій він розповідає про так зване число «фі»: *«As Langdon loaded his slide projector, he explained that the number PHI was derived from the Fibonacci sequence – a progression famous not only because the sum of adjacent terms equaled the next term, but because the quotients of adjacent terms possessed the astonishing property of approaching the number 1.618 – PHI...Langdon explained, the truly mind-boggling aspect of PHI was its role as a fundamental building block in nature. Plants, animals, and even human beings all possessed dimensional properties that adhered with eerie exactitude to the ratio of PHI to 1...»* [6, с. 78; 80].

Таким чином, внаслідок кризи роману як жанру, сьогодні відбувається його трансформація та еволюція шляхом експериментування із жанрами, формами та напрямками, з метою адаптувати його для потреб сучасного масового читача. Одним із успішних результатів таких процесів став роман Дена Брауна, створений на межі кількох напрямків, жанрів та видів культури, який вважається новим самостійним жанром – романом-андрогіном, що не тільки довів свою успішність і своєрідність сьогодні, а й має перспективу залишатися таким і в майбутньому.

Список використаних джерел

1. Балод А. Ден Браун и роман-андрогин. URL: http://samlib.ru/b/balod_a/statxja.shtml (дата звернення: 27.03.2022).
2. Балод А. Ден Браун и роман будущего. URL: <https://www.netslova.ru/>

- balod/db.html (дата звернення: 30.03.2022).
3. Бахтин М. М. Эпос и роман (О методологии исследования романа). Вопросы исследования литературы и эстетики. М.: Художественная литература, 1975. С. 447–483.
 4. Гура Н. П., Бойко О. К. Жанрова своєрідність циклу романів про професора Ленгдона Дена Брауна. *Вісник Маріупольського державного університету*. Серія: Філологія. 2014. Вип. 10. С. 21–27.
 5. Черник О. Романи Дена Брауна: Жанри та концептосфера. *Вісник КНЛУ*. Серія: Філологія. Т. 19. № 1. 2016. С. 146–153.
 6. Dan Brown. *The Da Vinci Code*, New York: Anchor Books, 2006. 383 p.

Вікторія Василюк

ОБРАЗ МІРАНДИ ГРЕЙ ЯК СИМВОЛ ДУХОВНОЇ КРАСИ В РОМАНІ ДЖ. ФАУЛЗА «КОЛЕКЦІОНЕР»

Період англійської літератури другої половини ХХ століття в цілому характеризується постмодерністською спрямованістю літературно-художнього процесу. Саме з художньою системою постмодернізму найчастіше співвідносять і творчість найвідомішого англійського романіста Дж. Фаулза (1926–2005). Фаулз дебютував «найшвидшим» своїм творінням: роман «Колекціонер» було придумано і написано за місяць, хоча правка зайняла у автора значно більше часу. На перший погляд, це постмодерністська фантазія на тему мандрівного сюжету про красуню і чудовисько. «Дж. Фаулз порушив у своєму романі питання про красу і культуру в сучасному йому суспільстві» [6, с. 6].

Потреба в красі – вроджена якість, яка з'явилася ще за давніх часів. Важливу роль для людства завжди грали як зовнішній прояв прекрасного, так і внутрішня краса, яка йде пліч-о-пліч з гармонійним розвитком особистості.

Що ж можна вважати «духовною красою»? Духовна краса - це складний комплекс таких якостей як доброта, великодушність, милосердя, чесність. Красивий той, хто випромінює усім своїм еством добро і любов [7]. Духовна краса людини - це животворче джерело людського життя, внутрішній світ людини.

Одним із таких ідеалів можна вважати героїню твору «Колекціонер» Дж. Фаулза - Міранду Грей. Міранда Грей – розумна, освічена дівчина, яка понад усе любить життя. Вона художниця і тому високо цінує мистецтво. «Міранда читає Шекспіра, Джейн Остін, Селінджера, відкриваючи для себе через світ літератури складність, суперечливість і водночас багатство світу реального... Це дозволяє їй глибше і яскравіше бачити світ, приймати й любити його таким, яким він є, без прикрас» [5, с. 8].