

## **РЕЦЕПЦІЯ. ІНТЕРПРЕТАЦІЯ**

УДК 821.111(73)–312.2Браун.09

**Олександр Бессараб**

### **РОМАН ДЕНА БРАУНА „КОД ДА ВІНЧІ” І „МАСОВА КУЛЬТУРА” (форми реценції)**

*Мова йде про феномен роману Дена Брауна „Код да Вінчі” і його трансформацію в „масовій культурі”. Останнім часом широкого розвитку набули ідентичний синтез література, кінематограф і науково-технічний прогресю. Це насамперед стосується такого літературного явища, як „роман-андрогін”. Жанр зі звучною назвою „роман-андрогін” є не просто літературним напрямом, а мультикультурним явищем, що поєднує в собі ознаки (інваріанти) кількох різних видів і форм сучасної культури. Здійснена спроба аналізу взаємовідносин чотирьох рівнів реценції: літературний, кінематограф, комп’ютерна гра та книги-коментарі. Піднімається питання занепаду „класичного роману” і його перетворення в роман типу „андрогін”.*

**Ключові слова:** андрогін, роман-трансформер, індустрія дозвілля, холодна війна, принцип леґо, інваріанти бестселерів, інтелектуальний трилер, конспірологічний жанр, масова культура, масова свідомість.

Гасло письменників-реалістів говорить: література – це дзеркало життя. Девіз нового жанру, який дістав назву „роман-андрогін”, прямо протилежний: життя – це віддзеркалення або продовження літератури. Не слід розуміти його занадто буквально, в дусі К. Маркса, який вважав, що філософія, що раніше прагнула пояснити світ, повинна змінювати його [8, с. 43].

Новий роман не ставить такої мети. Його мета, як і мета будь-якого художнього твору, – дати людям нове бачення світу, розширити їхній світогляд. А бажання інших людей наслідувати йому – це всього лише їх право.

Ніколи ще в світі одночасно не виходило стільки літературних творів, як зараз, але практично всі – і читачі, і критики, і самі письменники – впевнені, що роман у тому вигляді, який був сформований раніше в „класичному” вигляді, зараз знаходиться на грані кризи, а можливо, і в стадії повного занепаду.

Для того, щоб розквіт нових форм культури не став часом занепаду старих, літературі необхідно шукати свій шлях, створювати нові теми, форми і жанри. Перед нами постає питання: чи є маргінальний роман типу „андрогін” одним із жанрів романів майбутнього?

Твори Дена Брауна – це не просто комерційна література, яку вимагає читач, а новий жанр, який ми умовно можемо назвати „роман-

андрогін”, рисами якого є: простота й одночасно інтелектуальність, універсальність і сумісність з іншими жанрами культури, інтерактивність.

Жанр зі звучною назвою „роман-андрогін” (він же – „роман-трансформер”, „універсальний роман”, „роман багаторазового використання”, „роман-протей”, „роман-перевертень”) є не просто літературним напрямом, а мультикультурним явищем, що поєднує в собі ознаки (інваріанти) кількох різних видів і форм сучасної культури. Романна форма виступає хоч і головним, але далеко не єдиним видом жанру „андрогіна”. Книги такого типу, як правило, поєднують у собі літературну основу для кіно- або телесценарію, сюжету комп’ютерної гри, екскурсійного маршруту, бажаного об’єкта для довідково-коментаторських робіт. Кожний новий роман – це початок нового літературного серіалу, а в ідеалі – твір, сюжет, образи якого стають популярним брендом [4, с. 234].

Поява такого жанру – це не примхлива гра випадку, а віддзеркалення тенденцій часу. Одна з головних рис сучасного постіндустріального суспільства – формування в його рамках єдиного культурного простору. Наше суспільство, як стверджують соціологи, – суспільство споживання, невід’ємною рисою якого є розвинена „індустрія дозвілля”. Культура для масового споживача – це не більше ніж одна зі сфер цієї індустрії.

Індустрія дозвілля і розваг, як і будь-яка галузь сучасної економіки, перебуває в безперервному розвитку. Локомотивом її виступає явище, що становить суть сучасної західної цивілізації, – науково-технічний прогрес. Кожний черговий виток прогресу приводить до появи не тільки нових засобів виробництва, але і до нових форм дозвілля, які стають дедалі різноманітнішими.

Технічні винаходи, такі як музичні центри, відеотехніка і комп’ютери, займають чимраз більше місця в житті людей. Колись передовий розум епохи висловлював припущення, що поява кіно і телебачення повністю знищить у людях бажання читати і здатність мислити. Ці передбачення здавалися перебільшенням, але конкуренція жанрів у сучасній культурі дійсно існує, події, що відбуваються, навряд чи можна назвати „війною на знищення” – швидше це „війна на виснаження” або те, що комуністичні ідеології характеризували словами „холодна війна”. Хоча, як і на будь-якій війні, в ній є переможці і переможені. Література, як і всі інші жанри, змушена вести сувору боротьбу за існування [3, с. 12-14].

Постмодерністські романи-бестселери часто порівнюють із дитячим конструктором „лего”, принцип будови якого дозволяє з легкістю збирати різноманітні предмети-іграшки із запропонованих типових деталей. Роман-андрогін – більш складна модель конструктора. Його деталі – це не просто типові блоки; кожний із них, у свою чергу, – своєрідна „матрьошка”; відкривши яку, ми виявляємо елементи абсолютно іншого типу гри. Саме ця ознака формує універсальність нового жанру. Частково універсальність диктується

прагматизмом, духом якого пройняті якщо не самі творці творів, то їх замовники: очевидно, що прибуток росте пропорційно не тільки тиражам, але й масштабам використання літературного твору, що став універсальним продуктом. Коли такі автори, як Д. Браун або М. Крайтон, писали свої романи, вони, напевно, розраховували на те, що їх книги з часом будуть екранізовані, використані в комп'ютерних іграх і прокоментовані. Жанр не може складатися тільки зі світових бестселерів – інакше це був би вже не жанр, а рейтинг. Універсальність – результат не розрахунку, а ідеології жанру. Тому що книги-андрогіни – продукти культури нової, техногенної ери (так званої масової або сурогатної), в якій література знову намагається визначити своє місце.

Головна властивість романа-андрогіна – його багатообразність, що виражається в легкості, з якою його перший, літературний, образ може бути трансформований в інші жанри. Це стає можливим тому, що конструкція такого роману спочатку побудована на використанні „інваріантів” – типових елементів і блоків, сумісних із різними жанрами культури й іншими видами діяльності.

У боротьбі за читача літературній індустрії постійно доводиться залучати до обороту чимраз новіші ресурси. Один із них – досягнення наукової думки, соціально-політичні, теологічні, філософські, містичні та інші теорії, інтерес до яких раніше не виходив за межі обмеженого кола ентузіастів.

Двадцяте століття стало століттям розквіту наукової і документальної літератури. Проте читач так вже влаштований, що ніколи не задовольняється тим, що він може легко одержати. Тому від газетних заміток він чекає не просто інформації, а й зацікавленості, а від художньої літератури – нових знань про світ.

Всупереч думці іспанського філософа Х. Ортеги-і-Гассета про те, що „роман не може одночасно бути філософією, політичним памфлетом, соціологічним дослідженням або проповіддю” [5, с. 56], мислителі, що володіють неабияким літературним даруванням (такі, як Вольтер і Руссо), завжди вміли доносити свої ідеї до мас у доступній формі. В наш час на зміну філософам-літераторам епохи Просвітництва прийшли письменники-інтелектуали нової формації; до кола таких письменників ми сміливо можемо віднести американського письменника Дена Брауна.

Йому вдалося створити новий жанр – „інтелектуальний” трилер. Такий роман – продукт високих літературних технологій, що дозволяє поєднувати цікавість і глибину (на жаль, більше уявну, ніж дійсну).

„Інтелектуальний трилер” – поняття, що охоплює достатньо різнопланові твори. Один із способів надати книзі відтінок „інтелектуальності” – зробити її персонажів працівниками „розумової праці”, тобто науковцями, викладачами, мистецтвознавцями, істориками [2, с. 314]. Іншими словами, написати інтелектуально-виробничий роман – виробничий роман (якщо завгодно, – „технотрилер”) із життя працівників інтелектуальної праці. Найбільш

виграшна в цьому плані професія археолога (пригадаймо образи Індіана Джонса і Лари Крофт). Люди інтелектуальної праці, як правило, зайняті справою, яка не цікава нікому, крім них самих, – пошуком істини. В археології предмет пошуків можна перетворити в привабливу для читача форму – скарб стародавніх інків, Священного Граалю або Ковчега Завіту. Зрозуміло, така археологія має мало спільного з роботою справжніх фахівців-археологів. Але, якщо існує „магічна економіка”, чому б не існувати „магічній археології”? Врешті-решт, хто, як не археологи, розкопали гробницю Тутанхамона і скарби Трої?

Професора Ленгдона часто порівнюють із доктором Індіаною Джонсом із фільмів Спілберга. Це порівняння не найвдаліше: шукач скарбів Джонс, на відміну від героя Брауна, не відрізняється від звичайного авантюриста і більше нагадує не вченого, а переодягненого персонажа „комедії посад”, що випадково надів професорську мантію. І все-таки костюм цей не випадковий – безпомилкове чуття підштовхнуло „маестро” Спілберга вибрати для героя саме той наряд, який найкраще відобразив віяння епохи. Втім, Індіана Джонс вже неабияк набрид широкій публіці і змушений змінювати професію. Місце археолога в популярних романах дедалі частіше займає мистецтвознавець або, як у Брауна, фахівець із релігійної символіки [1, с. 12-24].

Останнє „віяння” літературної моди – книги, побудовані на використанні сюжетів з історії живопису; серед них роман Дена Брауна „Код да Вінчі” видається найбільш вдалим. Одна з причин успіху творів Брауна – творча сміливість автора, його самобутній погляд на світ.

Найвідоміший творчий геній в історії людства і його найталановитіша картина. Всі чули про таємничу усмішку Джоконди [6, с. 98]. Існує кілька версій її розгадки, і всі вони виходять з того, що загадка – це всього лише метафора. Ден Браун поступив цілком по-американськи: просто й ефективно. Загадка Леонардо да Вінчі – це не символ або метафора, а справжня таємниця, яка гідна генія, що створив її, – таємниця справжніх витоків християнського повчання.

Найбільше шансів на успіх у читача мають трилери, написані в детективному або конспірологічному жанрі.

Всім відомий популярний вислів про те, що, чим кращий літературний твір, тим гірше його екранізація. Навіть якщо воно і справедливий, то аж ніяк не стосується такого специфічного літературного продукту, як роман-андрогін. Цей роман являє собою якщо і не готовий літературний сценарій для фільму, то його повноцінну основу.

Персонажі книги – характери, герої фільму – візуальні образи. Щоб читачі прониклися інтересом і співчуттям до героя роману, недостатньо просто сказати, що він прекрасний душею і тілом, і жваво описати його вчинки: читач чекає на докладну розповідь про персонажа, на опис його внутрішнього світу і характеру, мотивів, що

штовхають його на здійснення тих або інших вчинків, відчуттів, які він відчуває в складних життєвих ситуаціях. Тому в науковців виникає запитання: які ще ситуації можуть служити предметом роману?

Глядачі і самі автори часто скаржаться на те, що характери літературних персонажів у фільмах піддаються значній переробці. Така переробка – це не чийсь злий намір, а закономірність, тому що для кіногероя достатньо лише однієї риси характеру. Чоловіче благородство, жіноча примхливість, любов, ревності і ненависть – це вічні людські емоції. Багатогранність характеру, його півтон і відтінки, нюанси почуттів, що переживаються, – зайві (за винятком тих випадків, коли саме на цих рисах персонажа будується сюжет).

Який же вихід для романіста, що розраховує на екранізацію свого твору? Зовсім не обов'язково було б створювати тільки одновимірні характери замість об'ємних і костюми замість характерів. Просто і сам сюжет роману, і його персонажі-образи потрібно створювати з урахуванням майбутньої трансформації (принцип леґо).

Творці комп'ютерної гри знайшли цікаве рішення, запозичене з практики бюрократичних структур. Характери і тактико-технічні дані всіх героїв гри зберігаються в окремому досьє, будь-який охочий може з ними детально ознайомитися. Можливо, кінематографу теж варто вигадати щось подібне?

Екранізацію літературного твору слід розглядати як самостійну форму інтерактивного продовження книги. Кінематограф не просто переказує роман, а пропонує свою версію подій, викладених у книзі, – простішу, динамічнішу і більш видовищну (як у фільмі „Код да Вінчі” за романом, а точніше, за мотивом роману Дена Брауна). Технологія створення романів-бестселерів формувалася багато в чому під впливом ідей кінематографу. На відміну від романів, фільми – продукти не індивідуальної, а колективної творчості. Їх створення – ціла індустрія, яка вимагає гігантських грошових витрат і залучення праці десятків і сотень людей. Сценарій, який здатний привернути глядачів, – одна з умов того, що ці витрати окуплять себе. У таких умовах виробництво кіносценаріїв не могло не виробити відповідної технології, елементи якої знайшли застосування і в методиках літературних бестселерів.

Найбільш важливі риси романа-сценарію – яскравість образів, динамічність розвитку сюжету, в який обов'язково включаються яскраві і видовищні епізоди, що супроводжуються активною дією, заміна довгих авторських міркувань, „голосу за кадром”, – енергійними діалогами, а „внутрішніх монологів героїв” – короткими репліками, які з легкістю можуть бути замінені жестами й мімікою. Місця, на фоні яких протікають події роману, також доцільно вибирати з урахуванням можливостей кіновиробництва – як пейзажі, так і інтер'єри [4, с. 23-25].

Історія, зокрема історія культури, має властивість повторюватися – сюжети популярних книг у наш час дедалі частіше стають основою не тільки для кіносценаріїв, але і для комп'ютерних ігор.

Комп'ютерні ігри – новий жанр, що має коротку історію. Письменники тільки починають освоюватися в новому віртуальному світі, розробники ігор не в повній мірі уявляють можливості художньої літератури. Хоча взаєморозуміння поступово налагоджується: про це свідчить навіть таке дивне явище, як „новелізація” комп'ютерних ігор (створення на їх основі романів).

Сюжети комп'ютерних ігор і романів-андрогінів багато в чому схожі. Зараз найбільш популярні види комп'ютерних ігор – „action” (безупинна дія), „quest” (дія з перервою на розгадування загадок) і „strategy” (вибір одного з варіантів дій у типовій ситуації).

Сенс „action” у подоланні героєм незліченних живих і неживих перешкод на шляху досягнення мети, яка, взята сама по собі, не має ані найменшого значення. Хоча, як відомо, життя – це рух, невблаганна монотонність поступальної ходи з часом стомлює найвитривалішого користувача.

Стомленим дією в стилі „non stop”, гравцям, що, проте, не втратили завзяття, творці ігор пропонують проміжний, компромісний варіант – „квест”, дію з роздумом. Безперестанний, невблаганний і безупинний рух перетворюється на рух з перервами і зупинками. Основне питання теперішнього моменту, який в „екшн” мав найменування „перезарядка”, ускладнився. Перезарядки, зміни зброї або могутнішого стрибка через край прірви вже недостатньо. Дія не відновиться, доки гравець не вирішить чергову загадку, не відшукає магічний скарб-артефакт, таємний підземний хід або посудину з напоєм, який відновить його здоров'я, що похитнулося в тяжких випробуваннях. Загадки і таємниці, немов віхи на шляху лижника-слаломіста, розставляються на всьому маршруті проходження героя. Таку побудову сюжету придумали ще творці стародавніх міфів – лютий, але вельми ерудований демон задає бідолахам, що потрапили в його лапи, розумні загадки, а тих, хто не може правильно їх розгадати, з відчуттям глибокого задоволення з'їдає, повчально примовляючи: „вчитися, вчитися і ще раз вчитися” [3, с. 47]. Ця ж схема (загадка – роздум – розгадка – дія – безвихідь і нова загадка і так далі) використовується і в романах-андрогінах, що чудово ілюструє зміст книг відомого американського письменника Дена Брауна.

Можна провести й інші аналогії. Боротьба добра зі злом у комп'ютерній грі завжди закінчується перемогою добра, якщо не з першою, то з тисячної спроби – а чи може бути інакше, якщо герой має не просто тисячу осіб, а й і тисячу життів. Та і здоров'я, що похитнулося в безперестанній боротьбі зі злом, можна укріпити, випивши рідину із посудини. У реалістичному романі, як не дивно, теж зустрічається літературний аналог „тисячі життів” комп'ютерного героя. І полягає він у наділленні головного героя властивістю „невразливості”, в цілях маскуванню так званої вдачі. Життя героя роману постійно знаходиться під загрозою, „висить на волосині”. Проте ця „волосина” найнадійніша і найміцніша, тому що звита самим автором. Другого і третього життя не буде – але воно і не знадобиться,

тому що герой може все – доти, поки він не виконав свою місію. Навіть впасти неушкодженим із неба на ковдру, як Індіана Джонс, або вхопившись за клаптик матерії, як Ленгдон в „Ангелах і Демонах”.

Більшість із тих характеристик, які сприяють успішній екранізації роману, полегшує і його адаптацію до комп’ютерної гри. Важливо, щоб книга розділялася на розділи, кожен з яких містив би, хоч і пов’язаний із головною ниткою роману, але відносно самостійний сюжет, дія якого розгорталася б кожного разу в новому романтичному місці (глави роману – місії гри). Одна з вимог гри – велика кількість ворогів. Головному герою протистоїть безліч супротивників, кожен із них відрізняється своїми тактико-технічними параметрами, особливості яких важливо враховувати в сутичці. Літературний твір за своєю природою герметичний, коло його діючих осіб обмежене. Виникає питання: де вихід? Багато письменників двадцятого століття вважають, що майбутнє роману – за інтерактивністю, яку втілює собою комп’ютер [1, с. 78].

Відомі книги викликають до життя не тільки художні наслідування, як-от кінофільми і комп’ютерні ігри, але і роботи іншого жанру – книги-коментарі. Ці праці теж знаходять свою, іноді досить чималу аудиторію.

Не йдеться про дослідження літературознавчого характеру: по-перше, такі книги рідко створюються „за гарячими слідами”, а по-друге, їх „цільова аудиторія” обмежена. Головний предмет книг-коментарів – це не літературні достоїнства, стиль і форма творів, а їх зміст – ідеї, викладені в книзі, таємниці або артефакти, які шукають герої, місця, які вони відвідують, історичні події, згадані в книзі.

Як предмет для коментарів, інтелектуальний роман не має конкурентів, і це чудово ілюструє ситуація з „Кодом да Вінчі”. Відразу ж після виходу роману почали з’являтися численні путівники, що, як правило, не дуже відрізняються різноманітністю найменувань: „Взламаємо Код да Вінчі”, „Розшифровуючи Код да Вінчі”, „Вирішуючи загадку Коду да Вінчі”, „Істина „Коду да Вінчі”. Можливо, справа навіть не в бідності фантазії їх авторів – просто потенційних покупців хочуть відразу ж запевнити, що в роботі йдеться саме про книгу відомого американського письменника Дена Брауна, а не про будь-який інший твір. Наприклад, для тих, хто хоче відвідати місця, описані в романі, відоме видавництво Penguin випустило „Оглядний путівник за Кодом да Вінчі” (об’ємом більше 200 сторінок!). Коментарі випускають не тільки прихильники, але і вороги (а їх у автора такої епатажної книги немало).

Причини дуже прості, бо пояснювати, уточнювати, аналізувати і коментувати набагато легше, ніж створювати. Коментуючи відому книгу, сам частково залучаєшся до його успіху.

Багато читачів виявляють щирий інтерес до того, наскільки справедливі ідеї роману. Чи дійсно офіційна церква спотворила справжню суть християнства? Ким була насправді Марія Магдалена? Чи існує Преорат Сіона, і, якщо так, чи не прагне він до світової влади?

Читачі хочуть самотійно або за допомогою книг-коментарів у цьому розібратися. Католицькі кола щиро обурені змістом роману, і твердо мають намір довести всім абсурдність теорій, що містяться в ньому. Адже є ще одна категорія читачів, яка чомусь стає все дедалі численнішою, – люди, які отримують задоволення від читання книг тільки в тому випадку, якщо їм вдається знайти в них які-небудь помилки [7, с. 445].

Не виключаємо і того, що все набагато простіше. Талановиті й самобутні книги – предмет, про який хочеться говорити. Ми можемо тільки припускати, що такий стрімкий темп розвитку масової культури є засобом маніпулювання масовою свідомістю на користь соціуму і політики. Масова культура прагнула втамувати природну людську тугу за ідеалом за допомогою набору стійких світоглядних кліше, що формують неявний кодекс світобачення і моделі поведінки. Дену Брауну вдалося знайти оригінальні ідеї для своїх книг і створити образи, що запам'ятовуються. Він вміло використав достоїнства „універсального сюжету” міфів і вміло доповнив і розвинув його. Це ще раз засвідчує, що Браун – відмінний професіонал і прекрасно володіє прийомом створення комерційних бестселерів.

Напевно, в цьому і полягає секрет того, що ми умовно можемо назвати „філософським каменем” Дена Брауна. Це доводить, що успіх Дена Брауна викликав черговий сплеск популярності „інтелектуально трилера” і неминучу хвилю унаслідувань.

1. Курбатов В.И. Код Дэна Брауна. – М.: Эксмо; Ростов н/Д: Наука-Пресс, 2006. – 448 с. – (Тайные знаки).
2. Літературознавчий словник-довідник / Р.Т. Гром'як, Ю.І. Ковалів та ін. – К.: ВЦ „Академія”, 1997. – 752 с. (Nota bene)
3. Ложь да Винчи: Разоблачение мифов „Кода да Винчи” / Карл Олсон, Сандра Мизел; [пер. с англ. Е. Черновой]. – СПб.: Амфора. ТИД Амфора, 2006. – 346 с. – (Серия „Новая Эврика”)
4. Голд Г. Тайна кода да Винчи, Роман: Перевод с английского. – СПб: Нева, 2005. – 532 с.
5. Секреты кода: путеводитель по загадкам „Кода да Винчи” / Дэн Берстейн; пер. с англ. А. Бушева. – М.: АСТ: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ, 2006. – 511 с.
6. *Benedicta Ward, S. L. G., Harlots in the Desert.* – Mich.: Cistercian Publication, 1987. – 335 p.
7. *David Noel Freedman, ed., 'Eerdmans Dictionary of the Bible'.* – Mich.: W. B. Eerdmans, 2000. – 1106 p.
8. *Riane Eisler. The Chalice and the Blade: Our History, Our Future.* – Cambridge: Harper and Row, 1987. – 250 p.

#### **Аннотация**

*В данной статье речь идет о феномене романа Дэна Брауна „Код да Винчи” и его трансформации в „массовой культуре”. В последнее время широкое развитие приобрел идентичный синтез литературы, кинематографа и научно-*



*технического прогресса. Это прежде всего касается такого литературного явления, как „роман-андрогин”. Жанр со звучным названием „роман-андрогин” представляет собой не просто литературное направление, а мультикультурное явление, что соединяет в себе признаки (инварианты) нескольких разных видов и форм современной культуры. Предпринята попытка анализа взаимоотношений четырех уровней рецепции: литературного, кинематографа, компьютерной игрой и книги-комментария. В данном исследовании затрагивается вопрос упадка „классического романа” и его превращение в роман типа „андрогин”.*

**Ключевые слова:** андрогин, роман-трансформер, индустрия досуга, холодная война, принцип лего, инварианты бестселлеров, интеллектуальный триллер, жанр конспирологии, массовая культура, массовое сознание.

### **Summary**

In this article is the question about the phenomenon to the novel of Dan Brown „Code da Vinci” and his transformation in „masscult”. Lately wide development acquired the identical synthesis literature, cinema and scientific and technical progress. It foremost touches the such literary phenomenon as „roman-androgynies”. The genre with the sonorous name „novel-androgynies” represents not simply literary direction, and the multicultural phenomenon that unites attributes (invariants) several different kinds and forms of modern culture. The given research comprises attempt of the analysis of mutual relations of four levels рецепции: literary, a cinema, a computer game and books-commentary. In the given research the question of decline of „the classical novel” and its transformation into the novel of type „androgen” is mentioned.

**Key words:** androgen, roman-transformer, industry of leisure, cold war, principle of Lego, invariants of best sellers, intellectual thriller, genre of conspirology, masscult, mass consciousness.

Стаття надійшла до редколегії 18.10.2007