

УДК 821.111(73).09Щешка

Л. В. Пікун

ORCID: 0000-0002-3072-2173

ТВОРИ ДЖОНА ЩЕШКИ ПРО ФРАНКА ЕЙНШТЕЙНА ЯК ВАРІАНТ ЛІТЕРАТУРНОЇ ГРИ КУЛЬТУРНИМ СПАДКОМ

У статті досліджується шестикнижжя «Франк Ейнштейн» американського письменника Дж. Щешки як варіант дзеркально-ігрової модифікації культурного набутку у межах сучасної дитячої літератури з позицій автора, як творця гри та читача, як адресата й опонента у грі. Повісті Дж. Щешки про Франка Ейнштейна вперше досліджуються у вітчизняному літературознавстві в контексті літературної дзеркальної гри надбаннями культури. У статті виявлено, що твори Дж. Щешки будуються на впізнаваних архетипових сюжетах і знакових персонажах, які представляються читачу не у законсервованому вигляді, а зорієнтовані на сучасний етап розвитку культури та науки.

Ключові слова: літературна гра, культурний спадок, автор, читач, адресат.

DOI 10.34079/2226-3055-2021-14-25-79-86

Постановка проблеми. У 2018 році через 200 років після виходу роману Мері Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» побачила світ остання книга Джона Щешки про юного генія Франка Ейнштейна. Дж. Щешка – сучасний американський дитячий письменник, твори якого спрямовані на розважальний та освітній потенціали читання.

Дж. Щешка у своїй творчості постійно вдається до дзеркально-ігрового перегравання відомих широкому читацькому загалу персонажів і сюжетів, наприклад: «The True Story of the 3 Little Pigs» (1989 р.) і збірка «Twisting Fairy Tales and Fables», твори якої переспівують сюжети відомих казок і віршів («The Frog Prince Continued», «The stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales», «The Book that Jack Wrote», «Walt Disney's Alice in Wonderland»). Дж. Щешка пише твори, які подобаються дітям у вигляді коміксів, графічних романів, науково-популярних статей. У інтерв'ю «On my latest tour a woman asked me to sign her baby» письменник зазначив, що комбінує дитячі уподобання зі своїм захопленням такими письменниками як Сервантес, Кафка, Борхес, Пінчон, Стерн, Барт, Хеллер тощо (Scieszka, 2014d).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Подана стаття є першою спробою критичного ознайомлення з творчістю Дж. Щешки й аналізу серії творів у контексті літературної дзеркальної гри набутками культури. Інструментар дзеркальної гри культурним спадком спирається на комплекс герменевтичних, структуралістських, рецептивних і постструктуралістських методів, який був обґрунтований і випробуваний у дисертаційному дослідженні авторки поданого дослідження «Дзеркальна гра набутками культури: романтична та постмодерністська модель (на матеріалі романів М. Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» і П. Зюскідна «Парфуми. Історія одного вбивці»)».

Мета статті полягає у літературознавчому аналізі дзеркальної гри культурними набутками на прикладі творів Дж. Щешки «Frank Einstein and the Antimatter Motor» (2014 р.), «Frank Einstein and the Electro-Finger» (2015 р.), «Frank Einstein and the Brain Turbo» (2015 р.), «Frank Einstein and the EvoBlaster Belt» (2016 р.), «Frank Einstein

and the Bio-Action Gizmo» (2017 p.), «Frank Einstein and the Space-Time Zipper» (2018 p.). Така гра є очевидною, зважаючи на те, що ім'я головного героя актуалізує згадку про двох геніальних науковців-винахідників: персонажа Франкенштейна та фізика Альберта Ейнштейна. **Завдання** статті – з'ясування особливості реалізації моделей дзеркальної гри набутками культури в діалозі автора та його читача та дослідження такої гри на рівні творів – інші автори. Книги Дж. Щешки у 2019 році прийшли на український книжковий ринок.

Актуальність дослідження. У межах креативного простору ХХ–ХХІ ст. роман М. Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» має досить сучасне звучання. Цей твір став об'єктом чисельних наслідувань і дзеркально-ігрових модифікацій. Літературознавчий аналіз серії творів про Франка Ейнштейна Дж. Щешки з позиції дослідження моделей дзеркальної гри набутками культури дозволяє розкрити характер інтелектуальної діяльності учасників дзеркальної гри та розширити простір для тлумачення образної системи твору та його змісту. Запропонований підхід надає додаткові можливості для дослідження результатів динамічної діяльності учасників гри.

Виклад основного матеріалу. Біографія сучасного американського письменника окреслює особистість як організатора дзеркальної гри, котру письменник пропонує своєму читачу. Дж. Щешка народився в 1954 р. у м. Флінт, штат Мічиган, США. На сторінці авторського сайту «About Jon Scieszka» вказано, що майбутній письменник отримав різносторонню освіту та навчався у військовій академії, потім мріяв стати лікарем і вчився у коледжі Альбїон, а в 1980 році здобув ступінь магістра художньої літератури у Колумбійському університеті Нью-Йорка. Дж. Щешка пішов працювати у початкову школу. Саме працюючи в школі, Дж. Щешка визначився зі своєю читацькою аудиторією – діти взагалі та хлопці зокрема – найкращий й найрозумніший читацький загал, який би читав книги, навчався та веселився водночас. Письменник бере натхнення від дитячої аудиторії – «моїх дітей, дітей, яких я навчав, дітей у яких я навчався», від інших книг, переглянутих фільмів, від того, як забавок із котом, розмов із дружиною (Scieszka, 2013) аби писати дітям про серйозні питання науки та техніки й заставити їх читати, у тій формі, яку вони легко сприймають, а не в тій, яку їм пропонують вчителі чи бібліотекарі (Scieszka, 2007). На переконання літератора, аби писати для дитячої аудиторії, потрібно самому себе усвідомити школярем середньої школи, з його динамічним, сповненим пригод, гумору, образливих висловлювань життям (Scieszka, 2007).

Гра визначається серед ефективних прийомів навчання молодших школярів. Гра – один з об'єктивно-функціональних факторів навчання, творчості та літератури, один із модусів накопичення, трансформації та передачі культурного спадку. Дж. Щешка активно використовує літературну гру як спосіб семантичного збагачення культурного здобутку у художньому творі. Автор зазначав, що його мета не заставити дітей читати, адже, на його погляд, «читання не завжди гарна ідея», оскільки є дуже багато дивовижних і не таких самотніх видів діяльності. Але читання пропонує унікальний спосіб глибоко зрозуміти та досягнути світ (Scieszka, 1998). Автор підкріпив серію повістей про Франка Ейнштейна сайтом, де дітям пропонується додатковий веселий матеріал за мотивами двох перших повістей «Fun Stuff»: провести вдома науковий експеримент, створити свого робота з домашніх побутових приладів, допомогти роботам, знайти приховані слова, розшифрувати закодовану назву другої повісті (Scieszka, 2014c).

До такої гри Дж. Щешка залучає вчителів і батьків, які зможуть використовувати повісті про Франка Ейнштейна для передачі знань з літератури та науки дітям віком

від 8 до 12 років. Дві перші книжки мають посібник для вчителя For Teachers, який складається зі словникової роботи, завдання з літератури та науки, що узгоджується із загальнодержавними стандартами підготовки американських школярів до навчання у вищих навчальних закладах та кар'єрного зростання (Scieszka, 2014b).

Розглянемо серію повістей про Франка Ейнштейна як ігрове поле. Дж. Щешка за допомогою своїх персонажів зумовлює спосіб сприйняття твору, що певним чином суголосне ситуації гри, яка ґрунтується на центральній позиції героя твору – юного геніального вченого-винахідника, на ім'я Франк Ейнштейн. У повісті «Франк Ейнштейн і двигун на антиматерії» юний герой ставить перед собою амбітну задачу освоїти науку: «Ми хочемо навчатися всього, усе вивчати» (Щешка, 2019а). Він виділив у науці шість сфер для подальшого вивчення: матерію, енергію, людину, життя, землю й усесвіт. У такий спосіб ігровий простір, створений Дж. Щешкою, – це продукт накопиченого культурного змісту, який активізує людську схильність до наслідування, уподібнення й повторення і виявляється формою свідомого засвоєння й опрацювання універсуму ідеальних і матеріальних артефактів, об'єктивованих дій і відносин, створених людством у процесі освоєння природи, тобто культурних набутків попередніх епох (Пікун, 2008, с. 40). Це суголосно думці М. Шеллі: «Творці, і це доцільно відзначити, не створюють свої твори з нічого, а всього лише з хаосу; насамперед їм потрібен матеріал; вони можуть надати форму тому, де вона відсутня, але не можуть народжувати саму сутність. Усі винаходи й відкриття, не виключаючи винаходів у царині поезії, постійно нагадують нам про Колумба та його яйце. Творчість складається зі здатності відчутти можливість теми й уміння сформулювати викликані нею думки» (Shelley, 1985, с. 58).

Гра, яку пропонує Дж. Щешка своїм читачам, відбувається у царині стандартів і цінностей сучасної культури ХХІ століття. На початку першої повісті про двигун на антиматерії Франк Ейнштейн у темряві під спалахи блискавки у своїй майстерні намагається оживити за допомогою енергії блискавиць свого «суперкласного смартбота» (Щешка, 2019а, с. 9), який «буде здатний мислити, вчитися і ставати дедалі розумнішим» (Щешка, 2019а, с. 11). Ця сцена цитує тиражовані епізоди ефектного оживлення людини в ранніх екранізаціях різних версій роману М. Шеллі «Франкенштейн» 1931 року, «Наречена Франкенштейна» 1935 року та «Юний Франкенштейн» 1974 року. Однак Дж. Щешка обманує очікування читача. На відміну від знайомого широкому загалу епізоду про вченого Франкенштейна експеримент Франка Ейнштейна по оживленню робота провалився. У помешканні пропало світло.

У наступній главі Дж. Щешка продовжує в іронічному плані наслідувати ще один з найяскравіших епізодів роману М. Шеллі та його екранізацій, де згадуються фрагменти тіл, котрі науковець збирав у склепах, бойнях і в анатомічному театрі, з яких був створений монстр Франкенштейна. У Франка Ейнштейна це фрагменти побутової техніки: тостер, ігровий контролер, годинник, електроклавіатура, гриль для гамбургерів тощо. Через збіг обставин, коли легкий нічний вітерець ворухнув зім'яту паперову кульку, вона прокотилася на півтора оберти й вдарилася у моток мідного дротика, дротик розгорнувся і його вістря торкнулося металевого листа, той упав на шматок кременя й утворилася іскра. Іскра влучила у самісіньку середину мозку смартбота. «Вона подвоювалася, потроювалася, розділялася на чотири й утворювала мережу взаємопов'язаних клітин людського головного мозку. Павутиння взаємопов'язаних іскор стало ... думкою. Взаємопов'язане павутиння стало ... планом. Око веб-камери розплющилося. (...) потім відправило бездротову команду безголовому тілу робота» (Щешка, 2019а, с. 17–19). Мозок робота ожив і став керувати механічними руками, які створили «дещо здатне мислити», «дещо здатне вчитися, «дещо ... живе» (Щешка, 2019а, с. 20). Франк Ейнштейн створив робота, мозок якого може працювати

як людський, користуючись біофізичною моделлю із нейронауки. Цей штучний мозок сам зумів зібрати своє тіло, назвав себе Дзвюком, а також створив іншого робота з мозком мавпи-ляльки та пам'яттю дешевого цифрового годинника – Бряка.

Існують ще декілька алюзій до роману М. Шеллі. Це спілкування Віктора Франкенштейна з Робертом Волтоном, який подорожував до Північного полюса. Франк Ейнштейн Дж. Щешки ділиться своїми думками та напрацюваннями з батьком Бобом, який подорожує по Південному, а потім по Північному полюсам. У другій повісті «Франк Ейнштейн і електропалець» Франка звинуватили у створенні монстрів. У третій повісті «Франк Ейнштейн і турбомозок» дзеркально переграється епізод, коли істота, створена Франкенштейном, починає відчувати світ органами відчуття та рушає пізнавати навколишнє оточення. Це саме сталося з роботом Бряком, який захотів стати розумнішим, застосував винахід турбомозку. Якщо першою жертвою істоти Франкенштейна стала дитина – молодший брат Віктора Франкенштейна, то «жертвою» Бряка у повісті «Франк Ейнштейн і турбомозок» став манекен дівчинки, який стояв у вітрині магазину, жінка, яка це побачила, назвала Бряка монстром (Щешка, 2019b, с. 119–120). Наведені вище епізоди твору Дж. Щешка засвідчують той факт, що епізоди твору М. Шеллі про Франкенштейна внаслідок культурної комунікації та копіювання перетворився на впізнаванні моделі та знаки, які виявляються актуальними для сучасного читача.

Літературна ономастика повістей Дж. Щешки про Франка Ейнштейна також має дзеркально-ігровий підтекст. Так ім'я головного героя викликає в пам'яті два образи – персонажа з роману ХІХ ст. М. Шеллі Франкенштейна, талановитого науковця, який створив людину-монстра, та геніального вченого й винахідника ХХ століття Альберта Ейнштейна.

Головний герой повістей Дж. Щешки мешкає разом зі своїм дідусем, якого звать дідусь Ал. Він також науковець, який у молоді роки виборов кубок на Мідвільському науковому ярмарку за допомогою свого супермагніту. Таким чином письменник знову грається з іменем Альберта Ейнштейна – всесвітньо відомого фізика. Коли Дзвук звернувся до дідуся як до автора формули $E=mc^2$, він пояснив: «Я трохи не той Ейнштейн, але за роки свого життя мені таки довелося познайомитися із фізикою» (Щешка, 2019а, с. 44). Дідусь Ал Ейнштейн виконує роль мудрого порадирика для свого онука. Він говорить про те, що «є люди, які використовують науку, щоб дізнатися більше про навколишній світ, а є люди, які користуються наукою заради грошей і влади. (...) Існують люди, які зможуть зажадати використати твою науку, твоїх роботів для казна чого» (Щешка, 2019а, с. 46–48). Формула Альберта Ейнштейна згадується, коли юні науковці Франк і Вотсон та їхні роботи-помічники обговорюють проєкт створення антиматерії та розмірковують над тим, скільки енергії їм знадобиться для його втілення (Щешка, 2019а, с. 92).

Усі свої експерименти та винаходи Франк Ейнштейн робить у гаражі дідуся Ала, який дозволяє йому використовувати все, що йому буде потрібно. На стінах оселі дідуся намальовані графіки, які зображують фази місяця та положення сузір'я, тектонічні плити та геологічні періоди, опорно-рухову систему людини, систему кровообігу, подвійну спіраль ДНК, рослинну клітину та тваринну клітину. Оселя Ейнштейнів наповнена різними жартівливими винаходами: будильник, який відкриває штори, годинник із зозулею, який виконує функцію детектора руху, ніс, який виконує роль слухавки та вухо, яке виконує роль телефону.

Франк Ейнштейн у повістях протиставляється Т. Едісону – однокласнику, талановитому науковцю, який на відміну від Франка дуже егоїстичний, амбітний, пихатий і меркантильний. Він хоче використати наукові відкриття Франка Ейнштейна

для контролю над людьми та збагачення. Він ненавидить Франка Ейнштейна та заздрить його успіхам. Прізвисьце антагоніста відсилає читача до науковця і винахідника Томаса Едісона. У першій книзі Т. Едісон хоче привласнити собі ремонтну майстерню дідуся Ала, яку він може втратити за борги. Франк Ейнштейн хотів цьому зарадити, отримавши грошову винагороду за свій винахід. Т. Едісон насмішкливо ставиться до Франка Ейнштейна та його товариша, придумує їм глузливі прізвиська (інспектор Гаджет, мозкоманіякі, Білка та Стрілка тощо), іронізує над тим, які винаходи вони можуть виставити на науковому ярмарку (вулкан із харчової соди, автомобільний двигун, що працює на коров'ячих газах).

Система персонажів повістей будуються як енантіоморфічні пари, що також властиво роману М. Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей». Окрім пари науковців-антагоністів Франка Ейнштейна та Т. Едісона, є пара вірних друзів-помічників – Франк Ейнштейн та Вотсон. Вони обидва допитливі хлопчачки, захоплюються наукою, але Франк представлений як серйозний дослідник, котрий дещо глузливо ставиться до свого товариша. Він цікавиться дослідженнями Арістотеля та Ньютона й намагається здійснити винаходи глобального масштабу, щось, що перевершить адронний колайдер CERN. Вотсон цікавиться винаходами у сфері гастрономії. Вотсон також робить винаходи у сфері смаколиків. Аби перевершити винахід кукурудзяних пластівців братів Келлоги, гуми Гуд'ера, жуйки Волтера Димера, він створив жувальну гумку всесвітньої міцності зі смаком арахісового масла.

Герої також протиставляються один одному за їх читацькими смаками. Франк читає Айзека Азімова. Коли друг-помічник Вотсон застерігає Франка про можливість того, що роботи зможуть застосувати свої сили проти людини, адже так постійно трапляється у фільмах про роботів (Щешка, 2019b, с. 55), Франк Ейнштейн знайомить своїх роботів з книгою А. Азімова «Я, робот» і трьома законами робототехніки. Юний винахідник просить роботів присягнути виконувати ці закони та випробовує свої творіння на дотримання цих законів.

Слід зазначити, що в повістях про Франка Ейнштейна всі позитивні персонажі постійно читають популярні серед американської дитячої аудиторії книжки (твори П. Д. Істмена та Дж. Кіні). Вотсон і Бряк із захопленням читають серію книг Дейва Пілкі про пригоди капітана Підштанька та професора Обдристайка. Пара роботів Дзвук і Бряк дзеркально тотожні Франку та Вотсону (Scieszka, 2014a).

У Т. Едісона також є помічник – пан Шимпан. Між цими персонажами немає дружби. Пан Шимпан прислужує Т. Едісону та працює на нього. Перебуваючи у клітці у лабораторії з тестування продуктів, він вивчив мову жестів за книгою, яка валялася поруч. Т. Едісон його відпустив. Пан Шимпан став головним фінансистом свого господаря, але завдяки своєму розуму неодноразово пробував скористатися винаходами Т. Едісона та Франка Ейнштейна на власну користь.

У повісті «Франк Ейнштейн і електропалець» з'являється ще один персонаж – подруга Франка та Вотсона Джейнгудол (Janegoodall). Вона засуджує використання шимпанзе для кінофільмів. Ім'я цього персонажа походить від імені відомої британської приматологині Jane Goodall, яка зробила науковий прорив у розумінні того, як живуть і поведуться шимпанзе. У змалюванні поведінки пана Шимпана Дж. Щешка спирався на дослідження цієї вченої.

Дзеркальним протиставленням пану Шимпану є кумедний робот Бряк, мозок якого – мозок іграшкової мавпи-обіймашки. Але на відміну від Бряка, пан Шимпан небагатослівний та не схильний жартувати.

Коли відбувається таємниче зникнення роботів і ще одного винаходу Франка у день наукового ярмарку, Франк і Вотсон починають грати ролі тотожні пари детективів –

Шерлоку Голмсу та доктору Вотсону. Франк, у ролі детектива, шукає і віднаходить сліди, які б могли стати ключем до вирішення загадки зникнення.

Художня реальність творів про Франка Ейнштейна передбачає певну емоційну реакцію читача. Письменник наповнює твір хлопчачими жартами, наприклад Франк завжди дивувався, яку кількість їжі міг з'їсти Вотсон і при цьому бути худим неначе скелет (Щешка, 2019а, с. 86). Тому він хотів провести експеримент над товаришем для вивчення системи людського організму.

Висновки. Проведений аналіз повістей Дж. Щешки засвідчує, що ця серія книг є велелюбовним проявом дзеркальної гри набутками культури, яка пов'язує розважальні й освітні аспекти читання. Дзеркально ігровий простір створюється автором для сучасного читача-підлітка та відтворює впізнавані образи, нарративні патерни, культурні та наукові напрацювання, разом із властивими дитячій літературі зрозумілим логічним сюжетом, яскравими, знаними персонажами, перевіреними часом морально-етичними цінностями. Позитивні емоції від прочитання повістей про Франка Ейнштейна тотожні емоціям будь-якої інтелектуальної або спортивної гри, які виникають насамперед у результаті успішного подолання різного роду труднощів, адже Дж. Щешка наповнює свій твір несподіваними жанровими ходами, сюжетними пастками, натяками. Дж. Щешка у творі оперує репертуаром відомих наукових і літературних імен, як то іменем вченого Франкенштейна, фізика теоретика Альберта Ейнштейна, винахідника та бізнесмена Томаса Едісона, доктора Вотсон, дослідниці приматів Джейн Гудолл. У системі персонажів повістей діє механізм дзеркального подвоєння Франкенштейн та Франк Ейнштейн, Альберт Ейнштейн та Ал. Ейнштейн, Томас Едісон та Т. Едісон, Джейнгудол та Джейн Гудолл, негативна дзеркальна симетрія енантіоморфічних відбитків Дзвук і Бряк, Франк Ейнштейн та Т. Едісон, пан Шимпан та Бряк та складне дзеркальне заломлення Франк Ейнштейн і Вотсон як Шерлок Голмс і доктор Ватсон, Франк Ейнштейн і Т. Едісон як Шерлок Голмс і професор Моріарті. Процес літературної гри у художньому творі виходить за межі виявлення такої гри лише у взаємозв'язках між Дж. Щешкою та його читачем. Існування гри культурними набутками помітна у стосунках «твір – інші твори», тобто творів, які належать до культурної спадщини людства. У кожній книзі герой працює над проектом, який би допоміг йому та його друзям тріумфувати на змаганні, або здолати іншого юного злого генія, який хоче використати науку для збагачення та привласнення. Атмосфера постійного інтелектуального пошуку й імпровізація як дух суперництва у повістях призводить до того, що читач-інтерпретатор втягується в гру-пошук ідей, концепцій, тем і проблем властивих сучасній культурі. Дзеркальна система призводить до гри інтерпретацій. Читач твору прочитає твір, залучаючи свій культурно-історичний досвід і дзеркально його деформує у творі.

Бібліографічний список

- Пікун, Л. В., 2008. Проблема дослідження механізмів ігрового феномену в літературному творі. *Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Серія : Філологія. Літературознавство*, 80 (67), с. 40–44.
- Щешка, Дж., 2019а. *Франк Ейнштейн і двигун на антиматерії*. Кн. 1. Київ : КМ-БУКС.
- Щешка, Дж., 2019б. *Франк Ейнштейн і Турбомозок*. Кн. 3 Київ: КМ-БУКС.
- Scieszka, J., 1998. Author Chat with Jon Scieszka. *Wayback Machine*. [online] Available at : <<https://web.archive.org/web/20120202065305/http://kids.nypl.org/reading/SczieszkaChat.cfm>> [Accessed 30 October 2021].

- Scieszka, J., 2007. Jon Scieszka interview: Seven Impossible Interviews Before Breakfast #53 (Winter Blog Blast Tour Edition): Jon Scieszka. Interviewed by Eisha and Jules. *Seven Impossible Interviews Before Breakfast*, [online] November 6. Available at : <<http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=954>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2013. About Jon Scieszka. *Jon Scieszka*. [online] Available at : <<https://jonscieszka.com/author>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014a. Guys Read. *Frank Einstein*. [online] Available at : <<https://jonscieszka.com/guys-read>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014b. For Teachers. *Frank Einstein*. [online] Available at : <<https://frankeinsteinbooks.com/for-teachers/>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014c. Fun Stuff. *Frank Einstein*. [online] Available at : <<https://frankeinsteinbooks.com/fun-stuff/>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014d. On my latest tour a woman asked me to sign her baby. Interviewed by Stinky Cheeseman. *The Guardian*, [online] September 17. Available at : <<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2014/sep/17/jon-scieszka-interview-frank-einstein>> [Accessed 30 October 2021].
- Shelley, M., 1985. *Frankenstein or The modern Prometheus*. Harmondsworth : Penguin.

References

- Pikun, L. ., 2008. Problema doslidzhennia mekhanizmiv ihrovoho fenomenu v literaturnomu tvoriv [The problem of the mechanisms of the game phenomenon in a literary work studying]. *Naukovi pratsi [Chornomorskoho derzhavnoho universytetu imeni Petra Mohyly kompleksu "Kyievo-Mohylianska akademiia"]*. Seriiia : Filolohiia. *Literaturoznavstvo*, 80 (67), c. 40–44. (in Ukrainian).
- Scieszka, J., 1998. Author Chat with Jon Scieszka. *Wayback Machine*. [online] Available at : <<https://web.archive.org/web/20120202065305/http://kids.nypl.org/reading/SczieszkaChat.cfm>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2007. Jon Scieszka interview: Seven Impossible Interviews Before Breakfast #53 (Winter Blog Blast Tour Edition): Jon Scieszka. Interviewed by Eisha and Jules. *Seven Impossible Interviews Before Breakfast*, [online] November 6. Available at : <<http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=954>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2013. About Jon Scieszka. *Jon Scieszka*. [online] Available at : <<https://jonscieszka.com/author>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014a. Guys Read. *Frank Einstein*. [online] Available at : <<https://jonscieszka.com/guys-read>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014b. For Teachers. *Frank Einstein*. [online] Available at : <<https://frankeinsteinbooks.com/for-teachers/>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014c. Fun Stuff. *Frank Einstein*. [online] Available at : <<https://frankeinsteinbooks.com/fun-stuff/>> [Accessed 30 October 2021].
- Scieszka, J., 2014d. On my latest tour a woman asked me to sign her baby. Interviewed by Stinky Cheeseman. *The Guardian*, [online] September 17. Available at : <<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2014/sep/17/jon-scieszka-interview-frank-einstein>> [Accessed 30 October 2021].
- Shcheshka, Dzh., 2019. *Frank Einshtein i dvyhun na antymaterii [Frank Einstein and the Antimatter Motor]*. Book 1. Kyiv : KM-BUKS. (in Ukrainian).
- Shcheshka, Dzh., 2019. *Frank Einshtein i Turbomozok [Frank Einstein and the BrainTurbo]*. Book 3. Kyiv : KM-BUKS. (in Ukrainian).

Shelley, M., 1985. *Frankenstein or The modern Prometheus*. Harmondsworth : Penguin.
Стаття надійшла до редакції 31.10.2021.

L. Pikun

**THE FRANK EINSTEIN BOOKS BY JON SCIESZKA
AS A VARIANT OF THE LITERARY GAME WITH CULTURAL HERITAGE**

The article is dedicated to the study of the literary mirror game with the cultural heritage in the Frank Einstein books by Jon Scieszka.

The Frank Einstein books were first translated and published in Ukraine in 2019. This article is the first investigation of the Frank Einstein series by J. Scieszka as a literary game. Six Frank Einstein books (“Frank Einstein and the Antimatter Motor” (2014), “Frank Einstein and the Electro-Finger” (2015), “Frank Einstein and the BrainTurbo” (2015), “Frank Einstein and the EvoBlaster Belt” (2016), “Frank Einstein and the Bio-Action Gizmo” (2017) and “Frank Einstein and the Space-Time Zipper” (2019)) demonstrate vivid examples of the literary game in the contemporary children’s literature from the positions of the author as a game creator and the reader as a game opponent.

J. Scieszka was born in 1954 in Flint, Michigan, USA. The future writer received a varied education. He attended the military academy, then studied English and pre-med at Albion College for his B.A., and in 1980 received a master's degree of Fine Arts in fiction writing at Columbia University. After graduation J. Scieszka worked as a teacher at an elementary school. Teaching schoolchildren, Jon re-discovered how smart they are. School children turned to be the best audience for the weird and funny stories he had always liked to read and write.

The books by Jon Scieszka are based on recognizable archetypal plots and iconic characters, which are not presented to the reader in a conserved form, but focused on the current stage of culture and science development. The writer cheerfully and humorously manipulates well-known plots, rewrites established ideas, and interprets familiar literary themes, motives, characters, etc., presented in world-famous science fiction, well-known to the modern young reader. J. Scieszka says that he got his ideas from other books, his kids, kids he had taught, kids he had learned from, watching movies, playing with his cat, talking to his wife. He also includes allusions to his favourite writers – Cervantes, Kafka, Borges, Pynchon, Sterne, Barth, Heller (Scieszka, 2014).

J. Scieszka uses a repertoire of prominent scientific and literary samples in his work, such as the character of the scientist Frankenstein by M. Shelley and the theoretical physicist Albert Einstein, the inventor and businessman Thomas Edison, a fictional character Dr. Watson in the Sherlock Holmes stories by Sir Arthur Conan Doyle, the primatologist Jane Goodall. There is a mechanism of mirror doubling in the system of characters: Frankenstein and Frank Einstein, Albert Einstein and Al. Einstein, Klink and Klank, and the complex mirror refraction of Frank Einstein and Watson as Sherlock Holmes and Dr. Watson, Frank Einstein and T. Edison as Sherlock Holmes and Professor Moriarty.

The article analyses the well-known literary and scientific achievements that acquire a mirror replay in the books about Frank Einstein. The researcher concludes that the books by J. Scieszka are a source of vivid emotional experiences and motivation for serious readers’ reflection. The author of the article draws attention to the fact that the play field created by J. Scieszka is a product of accumulated cultural content, which activates the human tendency to imitate, assimilate and repeat. This game is a form of conscious assimilation and processing of the universe of intangible and material artifacts, objectified actions and relations created by mankind in the process of mastering nature.

Key words: literary game, cultural heritage, author, reader, recipient.