

Olena Kozyura  
THE PROBLEMS AND POETIC OF THE PLOT BY J. FOWLES'S NOVEL  
«THE COLLECTOR»

The article carries materials about mythological and playing aspects of postmodern poetic. The author of the article tries to analyze the novel «The Collector» by J. Fowles and determine connection of this work with modern postmodern tradition.

**Key words:** game, metaphor, mythological creation, psychologism of postmodern creative works, style.

*Стаття надійшла до редакції – 15.11.2011 р.  
Прийнята до друку – 6.12.2011 р.*

УДК 82 (091).82.0

**ІРИНА ВІНОКУРОВА**

**«КАРТИНА-БЕЗ-РАМИ»  
(ВІРТУАЛЬНІСТЬ У ТРИЛОГІЇ «ВОЛОДАР КІЛЕЦЬ» ДЖОНА  
РОНАЛЬДА РУЕЛА ТОЛКІНА)**

Стаття пропонує інтерпретацію «Володаря кілець» – найвідомішого твору Дж.Р.Р. Толкіна, з позицій віртуалістики. Накреслено лінії аналізу: створення гіперреальності, ігровий характер входження й перебування у віртуальності, присутність у віртуальній дійсності *post scriptum*.

**Ключові слова:** віртуальність, віртуалістика, симулякр, симулятори, гіперреальність, множинність світів, субкультура.

Феномен «Володаря кілець» достатньо обговорений і проаналізований в літературознавстві. Дослідники констатують ефект вторинного світу, створеного Дж.Р.Р. Толкіном. Однак механізм створення вторинної дійсності й канали її впливу на читача наразі не досліджено. Видається доцільним і плідним розглянути твір у контексті теорії віртуальності, яка відкриває нові можливості в соціально-художній практиці.

У посткласичній парадигмі гуманітарної науки «віртуальна реальність» – це поняття, що означає сукупність об'єктів наступного (по відношенню до попередньої генеруючої реальності) рівня. Ці об'єкти

онтологічно рівноправні з «константною» реальністю, що їх породжує, і до того ж автономні. Втім їх існування цілком залежить від перманентного процесу їх відновлення породжувальною реальністю: у разі завершення вказаного процесу об'єкти віртуальної реальності зникають. Категорія «віртуальності» вводиться через опозицію субстанційності і потенційності: віртуальний об'єкт існує реально, хоча й не субстанційно; водночас він існує не потенційно, а актуально. Віртуальна реальність розглядається як «недо-випадок» подія, «недо-народжене» буття [5, с. 172]. У сучасній філософській підхід, що спирається на визнання поліонтичності реальності і здійснює саме в такому контексті реконструкцію природи віртуальної реальності, отримав назву «віртуалістика».

Для оперування поняттям віртуальної реальності необхідно відмовитись від моноонтичного мислення, яке постулює існування тільки однієї реальності, і запровадити поліонтичну безмежну парадигму, що визнає множинність світів і проміжних реальностей. «Початкова» віртуальна реальність спроможна породжувати віртуальну реальність наступного рівня, перетворюючись по відношенню до неї на «константну реальність», – і так до нескінченності, адже обмежень кількості рівнів ієрархії реальностей теоретично не може бути. Межа у цьому випадку може бути зумовлена тільки обмеженістю психофізіологічної природи людини. Проблематика віртуальної реальності у статусі самовизнаного філософського напрямку конститується в рамках філософії 1980-1990-х років як проблема природи реальності, як усвідомлення проблематичності і невизначеності останньої, як осмислення можливого, а також неможливого в ролі реального.

Історичні передумови виникнення і становлення феномену віртуальної реальності з'явилися переважно і здебільшого в кіно, яке поєднало зорову ілюзію з акторством. Синтетичні можливості кіно, як техномистецького винаходу, і кіно-симуляторів, як інструментарію, що застосовується в кіномистецтві, не мають меж. Кіно здатне відновити об'єкт реальної дійсності бездоганно точно і технічно досконало. Досягнута якість відновлення об'єкта і його знакової репрезентації створює інший об'єкт – симулякр, в якому реальності більше, ніж у власне «реальному» об'єкті, детальність якого зайве переконлива. Симулякри, як компоненти віртуальної реальності, занадто видимі, надто правдиві, надто близькі і доступні. Створена гіперреальність

абсорбує, поглинає, нівелює і скасовує реальність. Термін «симулякр» був запропонований французьким філософом, соціологом і культурологом Жаном Бодрійаром (Baudrillard).

Віртуальна реальність має такі функціональні характеристики: операції з компонентами віртуальної реальності повністю тотожні таким, в яких людина користується реальними інструментами і предметами; робота/перебування в середовищі віртуальної реальності супроводжується характерною невимушеністю, ефектом легкості й швидкості, має акцентовано ігровий характер; виникає відчуття єдності машини з користувачем, переміщення останнього у віртуальний світ, при чому віртуальні об'єкти впливають і діють на людину за аналогією до «звичайних», створюючи аналог життя у віртуальній дійсності. Вказані інтерактивні можливості віртуальної реальності роблять її функціонально вагомою. Віртуальна реальність має перспективи насамперед в освіті і розважальних заходах. І, найголовніше, віртуальна реальність спрацьовує як базовий принцип новітніх гуманітарних теорій і відповідних наукових підходів. Зокрема на її основі будується віртуальна психологія, соціально-політичне моделювання, науково-технічне і природниче прогнозування, художньо-виробниче варіювання – все, що об'єднується універсальною ідеєю можливих світів.

Розгляньмо шляхи створення симулякру у творі «Володар кілець», що має наблизити нас до творчого секрету автора.

Як відомо, трилогія «Володар кілець» має пролог і супроводжується кількома додатками. (Варто зауважити, що редактор Дуглас А. Андерсен у передмові до другого видання у 1993 р. пише, що «Володар кілець» вважається трилогією помилково; фактично, це роман, що складається з шести книг, які зазвичай видаються у трьох томах). Пролог характеризується неабияким інформаційним навантаженням і поділяється на чотири частини. Як впливає з назви першої частини «Concerning Hobbits», («Щодо хобітів»), у пролозі йдеться про населення Середзем'я (Middle-Earth), зокрема Хобіт-Шіра (Hobbit-Shire). У Шірі мешкають переважно хобіти. Автор змальовує їхню зовнішність, вдачу, походження, звички, уподобання тощо. Письменник подає подробиці, які роблять замальовки абсолютно переконливими і навіть дещо перенавантаженими. Читач дізнається, наприклад, що хобіти поділялись на три породи: Harfoots, Stoors і Fallohides. Толкін описує кожну породу з ретельністю натураліста і

водночас безпосередністю спостерігача-дилетанта. Хобіти розрізняють кольором волосся і шкіри, зростом, тіло-будовою, особливостями кінцівок тощо. Але їх єднає любов до природи: Harfoots полюбили пагорби, Stoors – долини, а Fallohides – ліси.

Крім того, письменник повідомляє про місцевість, з якої походить кожна гілка хобітів. Stoors здавна мешкали вдовж ріки Андуйн і мали історичні зв'язки з людьми (Men). Harfoots жили на схилах гір, зберігаючи стародавній спосіб життя у норах і гірських тунелях; найбільш чисельні, вони мали історичні стосунки з гномами (Dwarves). Fallohides були північною гілкою хобітів, товаришували з ельфами (Eelves), мали природжений хист до співу та іноземних мов. Толкін зауважує, що з давніх-давен хобіти розмовляли спільною мовою (the Westron), хоча кожний підвид зберігав частину рідних слів і чимало оригінальних власних імен.

Хобіти, продовжує Толкін, започаткували відлік часу (Shire-reckoning) у Третю Епоху, при чому календар Ельфів випереджував календар хобітів на 1600 років. Історія Шири має кілька чорних дат: чуму 37 року, морозну й тривалу зиму наступного року і, як наслідок, голодомор. Лихо минулось, і життя поступово налагодилось. Хобіти – хазяйновитий народ, гарно обробляють землю, вправно пораються у садах, виноградниках і фермах. У мальовничому куточку Середзем'я хобіти упорядкували життя, створили добробут і навели лад ('well-ordered business of living'). За виразом Толкіна, Хобіти ніколи не були войовничі 'warlike', не сварились і не бились між собою. Щоправда, єдина бійка (the Battle of Green-fields) відбулась 1147 року за літочисленням Шири. З тих пір мир навіки запанував у графстві, зброя відтоді не вживалась і, як музейний експонат, зберігалась у Музеї Mathom-House.

Хобіти жили у норах, принаймні перші хобіти. У часи Більбо Бегінса тільки найбідніші і найбагатші хобіти дотримувались будівельної традиції попередників з тою різницею, що нори бідноти були примітивні, з одним вікном, а багаті забудовники мали стилізовані під нори комфортні котеджі. Мимохідь автор зауважує, що хобіти двох видів, Harfoots і Fallohides, не мали рослинності на обличчі. Більшість хобітів сприймали річки і навіть невеличкі човни з острахом, і мало хто вмів плавати.

Щодо архітектури, то скоріш за все, вона була запозичена в ельфів (Elves) і людей (Men), але пристосована до звичаїв хобітів і, певно,

збагачено досвідом гномів (Dwarves). Пристрасть до круглих вікон і дверей, опуклих стін додавала неповторності архітектурі Хобіт-Шира.

Хобіти цінували родинні зв'язки, цікавилися власним генеалогічним деревом, вивчали його й кохались у родинних переказах і звичаях.

Так занадто детально розповідає Толкін про хобітів: «Володар кілець писався задля власного задоволення, повільно, бо я намагався не обминути жодної подробиці, і перетворився в решті-решт на Картину-без-Рами. Я вихопив із Всесвіту крихітний шматочок, історію якого і спробував відобразити» [4, с. 43]. Перелічені факти, подробиці, інформаційні деталі, дрібниці створюють переконливий образ Країни, дуже далекої від нас у просторі й часі, але цілком реальної, абсолютно вірогідної. Ще б пак! Автор, без сумніву, бачив Середзем'я на власні очі або принаймні писав зі слів живих свідків, додавши до баченого або чутого результати власних історичних, етнографічних і філологічних досліджень, проведених із завзятістю першовідкривача і методичністю професора.

У другій частині прологу під назвою «Щодо тютюнопаління» ('Concerning Pipe-weed') йдеться про дивний, оригінальний звичай хобітів. Ці істоти вдихали через глиняні (порцелянові) або дерев'яні люльки дим і пахощі підпаленої рослини (місцева назва «pipe-weed» або «leaf», наукова назва *Nicotiana*). Цей звичай, або мистецтво, як гордовито казали, хобіти мали давню історію. Авторіві пощастило прочитати краєзнавчий нарис «Herblore of the Shire», написаний хобітом на і`мя Меріадок Брендібук. Цей чоловік висвітлив витoki й особливості розповсюдження тютюнопаління. Толкін вдається до цитування названого нарису (ефект фільму у фільмі!). Процитований Толкіном уривок містить історичні дати, географічні назви, власні імена, як і має бути в літописі.

Начинка створеного світу настільки поживна, що наша уява жадібно підживлюється і працює без упину. Ми бачимо Хобіт-Шир і його мешканців як на екрані, бо країна виписана ретельно, детально, навіть надмірно детально. Зайва деталізація усуває останні залишки сумнівів. «Саме так і було», – подумки погоджуємось ми з письменником.

Погляньмо на мапу Шира, яку створив Толкін. Це досконалий у технографічному відношенні витвір, що надає точну і повноцінну географічну інформацію: позначено ліси, ріки, гори, долини, дороги, болота тощо.

Можливо, освічений і інтелектуальний читач не може позбутися здорового скепсису щодо прочитаного, але цікавість і оригінальність твору бере гору над скепсисом і вмикає уяву, яка працює легко, за умовами гри, запропонованої Толкіном. «Грає сам текст (як двері, як апарат, в якому міститься «гра»); грає й читач, причому грає двічі: він грає у Текст (гральний смисл), аби відшукати практику, що відтворює його; до того ж читач грає Текст – треба пам'ятати, що «грати» це також музичний термін. Звуження читання до споживання, очевидно, і є причиною нудьги, яку відчуває дехто перед сучасним («нечитабельним») текстом, фільмом або авангардистською картиною: нудьгувати – це значить не вміти створювати текст, грати його, переробляти, оживлювати, торкати» [2, с. 130]. Отже Толкін запрошує до гри.

Перелічені подробиці побуту, зовнішності, звичаїв хобітів, наведені «факти» з історії Хобіт-Шири – це не дитячо-юнацька цікавість, хоча твір, безперечно, викликає непідробний, щирий і дещо наївний інтерес юнацтва. Відкидаючи поверховий спрощений підхід до твору як «дитячої казки» або, ширше, дитячої літератури, ми шукаємо глибших сенсів, які не лежать на поверхні, на відстані простягнутої руки, а мерехтять на дистанції розумового погляду читача і вибудовуються спільною активністю автора і читача. Перший вдається до численних симуляторів, а другий підхоплює розпочату гру і легко, без примусу й напруги, орієнтується серед створених автором об'єктів, визнаючи їх природність, принаймні абсолютну ідентичність природним об'єктам. Мандруючи дорогами, лісами, горами й долинами Середзем'я, що їх створив Толкін, читач відчуває авантюрний дух подорожей і пригод, бавиться кумедними «невисокликами», милується краєвидами Шири, завмирає перед її величністю Історією і схвильовано вдивляється в таємну давнину. «Сказане приводить до того, щоб запропонувати (припустити) ще один підхід до Тексту: підхід з точки зору задоволення ... Текст зазвичай пов'язаний з насолодою, тобто з неподільним задоволенням» [2, с. 131].

Доречно сказати, що деякі читачі ставились до твору несхвально і навіть вкрай упереджено. Можливо, перенасиченість «фактами», деталями, подробицями і дрібницями відштовхнула їх від дверей у Чарівну Країну. Вони не налаштувались на «історичний» тон письменника, або, точніше, вітер давнини, пригод і подорожей не збентежив їх уяви і не торкнувся потаємних струн душі. На адресу

таких читачів кмітливий Толкін зауважив: «Some who have read the book, or at any rate have received it, have found it boring, absurd, or contemptible; and I have no cause to complain, since I have similar opinions of their works, or of the kinds of writing that they evidently prefer (10, p. XVII)». («Дехто, прочитавши або принаймні отримавши книгу, вважають її нудною, абсурдною або презирливою. Я не маю причини скаржитись, бо дотримуюсь точнісінько такої думки про їх твори або зразки письменства, що їм до вподоби»).

Не можна залишити поза увагою додатки до «Володаря кілець»: «Annals of the Kings and Rulers», «The Tale of Years», «Shire Calendar», «Writing and Spelling». Останній із них являє собою коментар-довідник до мови хобітів (the Westron або Common Speech), що надає багатий матеріал філологу-досліднику. Решта додатків мають етно-історичний характер і обґрунтовують взаємини героїв твору. Перші два додатки про королів і правителів (до речі, додатки були складені Толкіном на вимогу допитливих і зацікавлених читачів, які прийняли умови гри і з задоволенням приєднались до персонажів Середзем'я) надають гіллясте генеалогічне дерево можновладців, які передували описаним подіям. Чималий обсяг додатка вражає інформованістю й обізнаністю письменника з питань «давньої історії». Вигадка автора, плід його безмежної і вибагливої уяви, породжений геніальністю інтелекту, ґрунтує колізії, суперечки, альянси, двобої, складнощі і тонкощі Третьої Епохи. Освіченому читачеві ледве вистачає фахової підготовки й особистого соціального досвіду, щоб простежити той чи той родовід і збагнути причинно-наслідкові зв'язки, що правили Світом. Яка вскладна Третя Епоха! І завдяки нашарованій складності читач довіряє авторові, вірить у віртуальний світ, бо для читача він реальний, тільки дистанційований у часі і просторі. Якби так не було, хіба міг би письменник таке вигадати? Абсолютно правдиво і точно. Переконливіше бути не може!

Наступний додаток «Календар Шири» – це оригінальна змістова метафора. Хобіти вели облік часу за власним календарем, який відрізнявся від календаря ельфів. Такі, відмінності – буденна річ. За часів СРСР, скажімо, ми випередили попередній календар на 13 днів. Взагалі народи світу живуть і жили за різними календарями, конвенціональність яких не потребує пояснень. Таким чином Хобіт-Шир копіює наш світ в аспекті літочислення: є Календар з певними особливостями, що виник за певних обставин і позначається двома літерами S.R. (Shire Reckoning), реєструє поточне життя, видатні події

й історичні злами. Метричні відомості про життя Шира настільки конкретизовані і подрібнені, що створений ефект гіперреальності спрацьовує стовідсотково.

Додаток про правопис «Writing and Spelling» – це окрема, самостійна тема. У руслі міркування про гіперреальність глобального симулякру, яким є Середзем'я, доречно зауважити, що вестрон, хобітська мова, – вагомий симулякр, який виріс на ґрунті професійних захоплень Толкіна давніми європейськими мовами, серед яких давньоанглійська посідала перше місце. Як відомо, Толкін викладав історію англійської мови в Оксфорді, перекладав на сучасну англійську давньоанглійські твори і літературу середньовічної Англії. Професіоналізм Толкіна сягав таких висот, що автор виявився спроможним створити «історичне тло» [7, с. 155], на якому функціонували штучні мови, змодельовані Професором. Про початковий творчий задум, який впливав з його філологічних вправ(експериментів) і пошуків, Толкін написав у передмові до «Володаря кілець»: «I desired to do this for my own satisfaction, and I had little hope that other people would be interested in this work, especially since it was primarily linguistic in inspiration and was begun in order to provide the necessary background of history for Elvish tongues» (10, p. XVII). «Я хотів зробити це [продовження «Хобіта, або Туди й Назад»] задля власного задоволення. Я мало сподівався, що хтось зацікавиться твором особливо з огляду на те, що він був насамперед лінгвістичним за суттю і був розпочатий, аби запровадити необхідне тло «історії» для ельфійських мов.»

Хоча «Володар кілець» зобов'язаний своєю появою філологічним студіям професора і його винятковій ерудиції, твір не нагадує суху лінгвістичну працю, а перетворюється на бестселер ХХ століття. Його читають діти, тінейджери й дорослі. Кожній категорії читачів твір видається пригодницьким, захоплюючим, хвилюючим, розважальним, динамічним і напруженим, що бентежить нерви й уяву. Справді, Толкін успішно поєднав академічні інтереси вченого з талановитим письменством.

Перш за все він опікувався змістовою цінністю трилогії: ось що пише Толкін у передмові до другого видання «Володаря кілець»: «The prime motive was the desire of a tale-teller to try his hand at a really long story that would hold the attention of readers, amuse them, delight them, and at times maybe excite them or deeply move them» (10, p. XX).

"Основним мотивом було бажання оповідача спробувати себе у по-



справжньому довгій повісті, яка б утримувала увагу читачів, розважала б їх, чарувала б їх і іноді, можливо, хвилювала б або зворушувала».

Емоційний вплив твору настільки великий і, головне, бажаний, що читач немов розчиняється у змальованому світі і перебуває в ньому разом з хобітами, ельфами, гномами до кінця читання. На жаль, ні, на щастя, ми помилились: перебування у світі Толкіна продовжується *post scriptum*, після написаного і прочитаного.

Насамперед, творець альтернативного світу фантазував, моделював, писав і, врешті-решт, зреалізував себе як видатний гуманітарій ХХ століття у створеному ним світі. Не буде перебільшенням наше ствердження, що професор прожив творче життя у Середзем'ї. «Володар кілець» цікавий тим, що ініціює не тільки нелінійне читання, а й можливість (здатність) присутності/перебування читача в альтернативному світі. Звернімось до факту з життя письменника. Толкін прожив довге подружнє життя з коханою дружиною Едіт Бретт. Коли він овдовів, то заповів викарбувати на спільному могильному камені імена не подружжя Толкінів, а романтичної пари – Берена і його вірної подруги Лутієн. Ці герої з «Повісті про Сильмарилів» втілювали його ідеал кохання, точніше, він ідентифікував себе і дружину з названими персонажами і подумки, у сенсорно-розумовому плані переселився в їхню країну, тільки-но розпочав писати про неї.

Перебування автора в ним же створеному світі, вочевидь, спостерігається продовж всього твору.

По-перше, Толкін вголос заявляє, за свідченням його біографа Хемфрі Карпентера, що він і є хобіт власною персоною. Такий же поціновувач домашнього затишку, доброго тютюну і люльки, затишних вечорів біля каміну, вечірок з друзями у пабах і британських краєвидів. «Мій дім – моя фортеця», – під цим гаслом живе британська нація і хобіти Середзем'я. Так само як англійці, хобіти понад усе цінують приватність, життєву стабільність, сталість звичаїв, смачну поживну їжу, традиційний *five-o'clock tea* – все, з чого врешті-решт складається образ типового англійського буржуа. Сади і палісадники, гарно упорядковане подвір'я, доглянуті городи милують око хобіта, так само як і Толкіна. У вільний час хобіти збираються у таверні «*Prancing Pony*», аби, замовивши кухоль елю, обмінялись новинами, пожартувати, погомоніти. Згадаймо збори інклінгів [1], до яких належали Толкін і Льюїс, коли кав'ярня перетворювалась на літературний клуб: читання нових власних творів, їх обговорення, суперечки, спогади, кава,

тютюновий дим. У вільний час прогулянки містом. Англійці мають хист до садівництва і паркового мистецтва. Old merry England!

Професор тішиться деревами, парками, ошатними луками, майстерними витворами садівника, але більше за все – деревами. Кремезні дерева – улюбленці професора [6, с. 158]. Під їх кроною затишно, стовбур додає міцї і сил, листя розповідає про давнину і мінливість життя. Дерева багато знають ... Дерева для Толкіна – чарівні і загадкові істоти як в Англії, так і в Середзем'ї. У Середзем'ї вони не просто живі об'єкти, а й актанти. Дерева-гіганти Енти пересуваються, хапають гілками, немов руками, дарують милість і спасіння або чинять розправу.

Заслуговує на увагу особиста орфографія Толкіна. Професор припускається помилок і робить це навмисно. Навіщо він порушує правила англійського правопису? Авжеж відомо, що традиція і стандарти – непорушна для англійця річ. Всупереч мовним правилам Толкін застосовує прикметник 'elvish' замість 'elfish' (похідний від іменника 'elf'), форму множини 'elven' замість 'elfin'. Автор хотів відмежуватись від ефемерних малих істот з прозорими крильцями, які не мають нічого спільного з гордою і красивою расою ельфів у Середзем'ї. Автор вдається до форми множини 'Dwarves' замість 'Dwarfs', аби наголосити на незалежній вдачі гномів Середзем'я, які, попри невисоку зріст, були добрими вояками. Його ельфи і гноми відмінні від тих, що ми про них знаємо з дитинства, з дитячих казок. Це істоти іншого світу, і їх назви мають писатись інакше. Інакше пише Толкін назву настурції, що прикрашає побут і милує око. У Толкіна 'nasturtians', хоча за орфографічною традицією і латинським походженням, – 'nasturtiums'. Його квітка квітне в Хобіт-Ширі Середзем'я, а там інша ботаніка. З двох прикметникових форм вищого ступеню 'further' і 'farther' автор вживає тільки першу, хоча форми не є взаємозамінні. Як знавець, історик, географ і етнограф Середзем'я, Толкін краще за будь-кого знає, як і що писати. Правила, що тут діють, мають винятки або втрачають імперативність там. Отже сухі мовні форми множини і компаратива, похідні форми від іменника, що створені всупереч орфографії і граматиці, мають право на життя, бо врешті-решт вони не позбавлені лінгвістичної логіки. І якщо ми не визнаємо цієї логіки й обираємо іншу (зафіксовану в підручниках і словниках), то цілком імовірно, що за певних умов, у певному мовно-культурному контексті саме толкінівські форми виявились би єдино прийнятними. Ми опинились у нашому мовно-культурному просторі, що відбулось

не більше так, ніж інакше. Ми перебуваємо в одному з багатьох можливих і рівноцінних світів. Інший світ міг би оточувати нас за збігом інших обставин. Середзем'я – це приклад актуалізації можливого світу в літературі. За певних обставин інший світ міг би оточувати нас, не менш матеріальний і цілком рівноцінний нашому.

Рівнопокладеність світів, як кульмінаційна пафосна нота теорії множинності світів, змінює наше уявлення про матерію і, як наслідок, скасовує класичне визначення матерії, під знаком якого розвивалась культура ХХ століття. В інформаційно-технологічному контексті новітнього часу матерія в попередньому (традиційному) розумінні більше не існує. Вона актуалізується у можливих світах різноманітного походження, а саме: безпосередньо у довкіллі, у комп'ютерних іграх, сеансах on-line зв'язку, радіофірах, телемостах, сновидіннях, галюцинаціях, маячні тощо. Ми розглядаємо окремих випадок – можливий світ, створений письменником.

Міркуючи над мовним аспектом альтернативного світу Толкіна, ми вкотре наголошуємо на легкості входження у вторинну реальність і акцентовано ігровому характері перебування в ній. Ми зосереджуємо увагу на авторських мовних девіаціях не як маркерах ідеостилу Толкіна, що, безперечно, цікаво з філологічної точки зору, а як симуляторах вторинного світу. Виявляється, що мовні симулятори спрацьовують успішно.

Редактор Дуглас А. Андерсон, котрий готував «Володаря кілець» до другого видання, свідчить у передмові, що Толкін отримав чимало листів від читачів, написаних у толкінівській системі правопису. Більше того, листи містили прохання щодо вичерпного тлумачення запропонованих інновацій і їх подальшого вжитку читачами. Серйозні читачі наполягали на «Словнику власних імен та іншомовних слів» як допоміжному засобі задля усунення змістово-семантичних труднощів. (Під «іноземними словами» розуміємо лексичні вкраплення із штучних мов, розроблених Толкіном.) Запити читачів доводять, що вони прийняли умови інтерактивної гри і долучились до неї. Згадаймо численні атласи Середзем'я [3], довідники з флори і фауни Середзем'я, відтворений на карті Середзем'я маршрут Фродо з товаришами [8] ... Хіба це не перебування у світі Толкіна *post scriptum*? Книга вже дописана/дочитана, а гра ще триває.

Листування з приводу орфографічних правил Толкіна, жвава цікавість до персоналій і реалій Середзем'я (зауважте, з боку солідних

читачів) доводять, що текст «Володаря кілець» актуалізується як інтерактивна інтелектуальна гра, що, певно, приносить насолоду і задоволення читачеві.

Поглинувши читача з перших сторінок, світ Толкіна не відпускає, а читач і не квапиться залишати його. Годі казати про автора, який жив у Середзем'ї впродовж всього тривалого періоду роботи над пенталогією – з 1937 по 1973 рік. (Смерть письменника завадила завершенню «Сильмариліона»). У світі Толкіна читач насолоджується азартом, власною причетністю до пригод, змагань, перемог, звияг, мандрів, чого так бракує у буденному житті, дотиком до величнотамного, суто історичного доблесного, вагомого, визначального. Такий психологічний стан стимулює читача до співтворчості. Читач створює аналог життя у віртуальному світі, створює життєву ситуацію/епізод, аналогічний тому, що відбувся в Середзем'ї. Так з'являються апокрифи, пародії, маскаради, літературні «твори в стилі Толкіна», комп'ютерні ігри «в Толкіна», «в хобітів», рух толкіністів. Дослідники кваліфікують ці явища як певну субкультуру [9, с. 414].

Запропонований Толкіном можливий світ знайшов попит, бо суспільство призвичаїлось до віртуальності наприкінці ХХ століття завдяки розвитку інформаційно-цифрових технологій, тому це із задоволенням і легкістю сприйняло його. Пропозиція літературного продукту була зроблена Толкіном, коли попит на нього вже сформувався. Збіг цих двох факторів у часі пояснює феноменальний успіх трилогії. Віртуальність у літературі створюється відповідними мовно-літературними симуляторами, які складають творчий інструментарій письменника. Логіка подальшого дослідження передбачає аналіз фонетичних, граматичних і лексичних симуляторів, вжитих автором.

#### Література

1. Алексеев С. Инклинги (По материалам «Биографии Толкина» Х.Карпентера) // Знание – сила. – 1998. – № 6. – С. 142 – 147.
2. Барт/ От произведения к тексту. / Пер. с фр. Д. Силичева // Вопросы литературы. – 1988. – № 11. – С. 125 – 132.
3. Дей Д. Путеводитель по миру Толкина. Расшифрованный «Властелин колец». – М.: Яуза. Экмо., 2004. – 438 с.
4. Карпентер Х. Д. Р. Р. Толкиен. Биография. – М., 2002. – 387 с.
5. Можейко М.А. Виртуальная реальность // Новейший философский словарь / Сост. игл. науч. ред. А.А. Грицанов. – 3-е изд. испр. – Минск : Кн. Дом, 2003. – С. 171 – 173.
6. Прохорова Н. Деревья легенд: Миры профессора

Толкина // Знание– сила. – 1998. – № 6. – С. 158 – 159. 7. Толкин Дж. Р.Р. Тайный порок: Лекция англ. писателя, прочит. в 1931 г. в Оксфорде // Знание – сила. – 1998. – № 6. – С. 148 – 157. 8. Шиши Т.А. Дорога в Средземелье / Том А. Шиши: Пер. с англ. М. Каменкович. – СПб.: Лимбус Пресс, 2003. – 820 с. 9. Этика: Учеб. пособие/Под ред. Т.В. Мишаткиной, Я.С. Яскевич. – 3-е изд., стереотип. – Мн.: Новое знание, 2004. – 509 с.

#### **Джерело і постративного матеріалу**

1. J. R.R. Tolkien. Foreword to the Second Edition // J. R. R. Tolkien. The Fellowship of the Rings. – L. Harper Collins Publishers, 1993. – pp. XIV – XX.

Ирины Винокурова

«КАРТИНА-БЕЗ-РАМЫ» (ВИРТУАЛЬНОСТЬ В ТРИЛОГИИ  
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» ДЖ.Р.Р. ТОЛКИНА)

Статья предлагает интерпретацию «Властелина колец» с позиций виртуалистики. Намечены линии анализа: создание гиперреальности, игровой эффект вхождения и пребывания в виртуальности, способность присутствия в виртуальной действительности post scriptum.

**Ключевые слова:** виртуальность, виртуалистика, симулякр, симуляторы, гиперреальность, множество миров, субкультура.

Iryna Vinokurova

«PICTURE-WITHOUT- FRAME»  
(VIRTUALITY IN «THE LORD OF THE RINGS»)

The article suggests interpretation of «The Lord of the Rings» by J.R.R. Tolkien on the basis of the virtual reality theory. The following aspects are being under analysis: hyper-reality, entertaining character of staying in virtual reality, living in virtual reality post scriptum.

**Key words:** virtuality, virtual reality theory, simulacres, simulators, hyper-reality, multitude of worlds, subculture.

*Стаття надійшла до редакції – 7.11.2011 р.*

*Прийнята до друку – 6.12.2011 р.*