

2003. – 1949 p. *LDEI* – Longman Dictionary of English Idioms. Harlow: Longman, 1979 – 387 p. *OAmD* – New Oxford American Dictionary, 2nd Edition. – CD-вид-во Oxford University Press, Inc., 2005. – 1 електрон. опт. диск (CD-ROM): (к версії ABBYY Lingvo x3). – Назва з титул. екрану. *OED* – Online Etymology Dictionary [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://www.etymonline.com>. *Wood F. T. Dictionary of English Colloquial Idioms* (Revised by R. J. Hill). The Macmillan Press Ltd. London. 1979. – 354 p. *WW* – Wörter und Wendungen. Wörterbuch zum deutschen Sprachgebrauch. – Leipzig: VEB Bibliographisches Institut, 1972. – 818 S.

БЛЯЄВА О. В.

(Кримський інженерно-педагогічний університет)

ПРОСТОРИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В РОМАНІ ВІЛЬЯМА ГІБСОНА «МОНА ЛІЗА ОВЕРДРАЙВ»

У статті розглядається феномен віртуальної реальності, деякі аспекти створення особливого художнього простору в романі відомого канадського письменника-фантаста В. Гібсона «Мона Ліза Овердрайв».

Ключові слова: віртуальна реальність, художній простір, кіберпростір, кіберпанк, техно-образи.

Бляева О.В. Пространства виртуальной реальности в романе Вильяма Гибсона «Мона Лиза Овердрайв». В статье рассматривается феномен виртуальной реальности, некоторые аспекты создания особого художественного пространства в романе известного канадского писателя-фантаста В. Гибсона «Мона Лиза Овердрайв».

Ключевые слова: виртуальная реальность, художественное пространство, киберпространство, киберпанк, техно-образы.

Belyaeva O. V. Virtual reality spaces in the novel “Mona Lisa Overdrive” by William Gibson. The article deals with the virtual reality phenomenon, some aspects of making peculiar fictional space in the novel “Mona Lisa Overdrive” by prominent Canadian science fiction writer William Gibson are researched.

Key words: virtual reality, fictional space, cyberspace, cyberpunk, techno-images.

Останні десятиріччя ХХ століття відзначені подіями, що значним чином трансформували сучасну соціокультурну реальність: внаслідок швидкого розвитку електроніки до життя суспільства увійшли інформаційні технології, але також сформувався і поширився особливий тип умонастрою і світовідчуття, що здобув широку популярність під загальною назвою «постмодернізм». Саме у постмодерній культурі (в широкому сенсі слова) отримують значний розвиток інформаційні технології, на перший план виходить нова форма передачі і сприйняття даних, пов'язана з використанням технологій віртуальної реальності: телебачення, кіноіндустрія, комп'ютер, Інтернет які моделюють особливі, часто цілком художні за своєю структурою простори. У стереотипах масової культури віртуальна реальність асоціюється з розвитком комп'ютерних технологій і так званою «кіберкультурою». Комп'ютерна віртуальна реальність сприймається як новий спосіб розуміння дійсності й оволодіння нею, оскільки новітні мережеві технології вже дозволяють вести мову про створення особливого віртуального світу – кіберпростору, в якому реалізується ефект повної присутності шляхом поєднання графічної динаміки з можливістю безпосереднього впливу на реальні події.

Мета дослідження: визначити основні аспекти ідейно-естетичної концепції кіберпростору в романі В. Гібсона «Мона Ліза Овердрайв» та образи його художнього втілення. Досягнення поставленої мети передбачає постановку і вирішення таких завдань: розглянути художній простір електронної реальності в романі; дати аналіз техно-образів як засобу створення світу віртуальної реальності у творі письменника. **Предметом** дослідження є заключна частина трилогії В. Гібсона «The Sprawl trilogy» роман «Мона Ліза Овердрайв» («Mona Lisa Overdrive», 1988). **Об'єкт** дослідження – кіберпростір та деякі техно-образи в аспекті створення письменником віртуальної реальності як особливого художнього простору.

«Поняття віртуальної реальності ґрунтується на концептах «присутності» і «телеприсутності» [Steur 1993, с. 3], яке передбачає занурення (immersion) в уявне середовище або простір, створений комп'ютерними технологіями. Таким чином, індустрія розваг (масс-медія, кіно, телебачення) є одним із шляхів розвитку віртуальної реальності. Віртуальні світи часто виступають під різними іменами, такими як «Кіберпростір», «Мережа» або «Матриця» - це сфера інформації, отримана за допомогою електроніки, велика електронна мережа, в якій згорнуті віртуальні реальності [Heim, с. 30].

У літературі ідея віртуальної реальності як «кіберпростір» – cyberspace – (від *кібернетика* і *простір*) вперше було введено Вільямом Гібсоном, канадським письменником-фантастом, в новелі «Спалювання Храму» («Burning Chrome»), яку було надруковано в 1982 р. в журналі *Omni*, а пізніше розгорнуто в романі «Нейромант» («Neuromancer», 1984). В. Гібсон вважається засновником стилю «кіберпанк» – стилю, який зробив жанрову революцію в американській літературі 1970–1980-х рр.: одним із формантних елементів художнього світу авторів, які репрезентували цей напрям у контексті маргінальної контркультури, стає віртуальна реальність.

Твори В. Гібсона в основному є футуристичними розповідями, що оповідають про широке проникнення у майбутньому в життя людей кібернетики, про вплив нової, створеної комп'ютером, «реальності», на людство. Трилогія В. Гібсона «The Sprawl trilogy» («Neuromancer» (1984), «Count Zero» (1986), «Mona Lisa Overdrive» (1988) захопила мільйони читачів.

Оскільки предметом прози письменника є сучасна цивілізація, технокультура, кіберкультура, що відображає взаємозв'язок і взаємодію людини та інформаційних технологій, взаємовідношення реального й нереального, творчість В. Гібсона представляє науковий інтерес із точки зору художньої організації простору віртуальної реальності.

Серед зарубіжних літературознавців творчості автора присвячені роботи Л. Олсена, Л.С. Харпер, До. Макгірк, Дж. Ніколас, Дж. Ханна, Д. Кавалларо. Дослідження у вітчизняній науці практично відсутні.

Ю. А. Жаданов, досліджуючи творчість В. Гібсона і жанрові особливості першої трилогії автора, відзначає, що В. Гібсон в своїх творах бачить загрозу особистості з боку сучасних комп'ютерних технологій і надпотужного комп'ютерного розуму. Його перша трилогія присвячена історії впливу кібернетичних технологій і кіберпростору (комп'ютерне моделювання дійсності) на життя людини в можливому, а може навіть неминучому майбутньому. Особлива увага приділяється ретельному зображенню постапокаліптичного майбутнього у владі багатонаціональних корпорацій, генної інженерії та віртуального світу [Жаданов 2010, с. 83-84]. Таким чином, на думку вченого, «проблематика трилогії близька традиційній антиутопії першої половини ХХ століття, з іншого боку, відображає останні тенденції світової історії, гостро реагує на нові небезпеки, що загрожують людству кінця другого, - початку третього тисячоліття [Жаданов 2010, с. 85].

Роман «Мона Ліза Овердрайв» є завершальною частиною міської трилогії, автор продовжує розвивати ідею про взаємодію людини та електронних технологій, віртуальної реальності, штучного інтелекту і впливу всесильних транснаціональних корпорацій. У романі представлено 4 сюжетних ліній, кожна зі своїм протагоністом. Одна з героїнь роману Енджі Мітчелл, знаменитість кіберпростору з рідким даром входити у віртуальний світ, не підключаючись фізично. Куміко – японська дівчинка, яку батько – якудза відправив до Англії з міркувань безпеки, подалі від війни, що зароджується в злочинному світі. Куміко вплуталася в сумнівну і темну схему, в якій бере участь Моллі, напарниця Кейса з роману «Нейромант», що живе тепер під ім'ям Саллі Ширс. Саллі/Моллі шантажують для участі в плані по викраданню Енджі Мітчелл, використовуючи при цьому повію Мону, Моне роблять пластичну операцію, з метою замінити Енджі надалі. Проте Саллі/Моллі вирішила вести свою гру, вона йде наперекір своїм наймачам і викрадає Енджі, щоб захистити її. І нарешті, ще один із головних персонажів роману Слік Генрі, людина з низів, він наглядає за коханцем Енджі, Боббі Ньюмарком, фізичне тіло якого знаходиться в кататонічному стані, але Боббі підключений до Матриці, де ймовірно живе іншим життям. Фінал роману стає сюрпризом для читачів всієї трилогії, коли автор знову повертає на сцену ексцентричний клан Тессье-Ешпулів, що проживав колись на орбіті і відповідальний за все, що відбувається в кіберпросторі.

У романі представлена велика кількість техно-образів майбутньої цивілізації. Японська дівчинка Куміко володіє «електронною примарою», його звать Колін, він представник п'ятдесят першого покоління біочіпів Маас-Неотек. На перший погляд це модуль-гід, який повинен супроводжувати Куміко до Англії, але пізніше з'ясується, що деякі байти були заховані і він був модифікований спеціально, щоб допомагати і захищати Куміко в ситуаціях найбезпечніших, ніж могли собі уявити його первинні конструктори, він тактичний пристрій.

Колін у романі виконує не просто функцію звичайного гаджета для створення необхідної кіберпанковської атмосфери, а в деякому роді є одним із персонажів роману, беручи участь у подіях, впливаючи на хід сюжету, оскільки по ідеї це не просто стім-пристрій, а один із міні штучних інтелектів. Стискаючи модуль в руці, він активується, матеріалізується, але бачити і чути його може лише господар: «Примара відгукнулася на перший же дотик Куміко. <...> матеріалізувався в нечітку фігуру на сусідньому сидінні. Хлопчина ніби зійшов із літографії якої-небудь мисливської сцени, ноги у рудувато-коричневих бриджах і черевиках для верхової їзди недбало закинені одна на одну» [Gibson 1988, с. 4-5]. Також у романі представлені предмети, що нагадують голограми, якісь «скануючи рожеві вуглики» або «лаковані кубики», які Куміко колись бачила в кабінеті свого батька, дівчина вважала, що в них поміщені примари, духи злих предків її батька, але насправді ці «кубики» служили «житлом» для записаних осіб колишніх директорів корпорації її батька.

Як і в попередніх 2 частинах трилогії герої часто підключаються до деки, занурюючись у віртуальну реальність, що необхідне, оскільки це велике інформаційне поле з усіма його Іконами, перехрестями ліній зв'язку, штучними реальностями, саме там зберігається вся інформація, а також відбувається переділ корпорацій, інформаційні війни і так далі. Епізод підключення Тіка і Куміко

особливо показовий в аспекті представлення віртуальної реальності В. Гібсона.

Уперше занурюючись у віртуальну реальність, Куміко побачила над проектором тривимірну голограму: неонові лінії ґрат кіберпростору з рядами яскравих фігур одночасно простих і складних, графічне представлення безмірних скупчень даних, що там зберігаються, Куміко з Тіком одягли троди і занурилися: «... кімната Тіка зникла, стіни розвалилися колодою карт, які потім зіщулилися і пропали в яскравих ґратах із геометричними фігурами баз даних, що встають усередині неї» [Gibson 1988, с. 449].

Кіберпростір згідно В. Гібсону має свою архітектуру у вигляді набору геометричних фігур, кожна з яких позначає якийсь блок інформації або корпорацію. «Куміко ахнула, відчувши, як її відносить до рівнини, витканої з хромованого жовтого світла» [Gibson 1988, с. 449]. Жовта рівнина виявилася дахом Лондонської фондової біржі і пов'язаних із нею установ у Ситі. У кіберпросторі можна чути і спілкуватися один з одним, Тік знайомив Куміко з ВР: «Симпатичний перехід, правда? донісся до неї голос Тіка. Програмка вбудована в троди. Для більшого драматизму... Запаморочення може стати проблемою, сказав Тік, раптово виявляючись на жовтій рівнині поряд із нею. Про тілесну подобу, в міру можливості, піклується графічна програма» [Gibson 1988, с. 449], пояснив англієць. Тік якимсь чином згенерував щось на кшталт човна і ця синя абстракція, в яку вони занурилися, повинна була ослабити відчуття запаморочення. «Коли синій човен поплив геть від Лондонської біржі, Куміко обернулася і побачила, як зменшується величезний жовтий куб» [Gibson 1988, с. 453]. Тік узяв на себе роль гіда, вказуючи на різні структури, і пояснюючи, чим вони є. «Ось Уайтс 15, говорив Тік, звертаючи її увагу на скромну сіру піраміду, клуб на Сент-Джеймс. Банк реєстрації членів, список чекаючих...» [Gibson 1988, с. 454]. Коли Тік різко збільшив швидкість, величезні фігури почали розпливатися. «Розміри білого макроформу насилу уклалися в голові. Спочатку він здавався Куміко подібним до піднебіння, але тепер, дивлячись на нього здалека, вона сприймала його як щось інше, як щось, що можна узяти в руку, циліндр із перлів, що світяться, не вищий за шахового пішака. Проте різноколірні фігури, що громадилися довкруги, перетворювалися поряд із ним на нікчемних карликів. <...> На очах у Куміко, синій силует човна під нею витягувався, перетворюючись на блакитну доріжку, яка вела до круглого ока п'тьми» [Gibson 1988, с. 454, 456]. Куміко відчула відчуженість, порожнечу, її разом із Тіком і Коліном зтягнуло в морок, що клубочиться, потім вони опинилися в парку Уено, де зустріли жінку в образі покійної матері Куміко, яка насправді виявилася 3 Джейн із родини Тессье-Ешпулів.

Для того, щоб вийти з кіберпростору потрібна «точка виходу» - у фільмі «Матриця» герої виходили через телефонні пристрої. У даному випадку Тік, Колін і Куміко в'їхали на поле, заросле високою травою і польовими квітками. Дівчинка побачила високий сірий будинок. За словами Тіка точка виходу була десь поруч: «Але ми майже на місці. Я маю на увазі точку виходу...» [Gibson 1988, с. 463]. Зажмуривши очі, Куміко непорушно сиділа в кріслі і згадувала, як планер злетів у блакитне піднебіння і... і щось ще. Задзвонив телефон. Очі дівчинки тут же відкрилися» [Gibson 1988, с. 465].

Із наведених прикладів слід зазначити, що кіберпростір може виглядати як набір геометричних форм, абстракцій, а також володіти образами реального світу: парк, поле, трава, квіти, піднебіння, дім. Згідно з автором кіберпростір це якась суміш абстрактних предметів та предметів фізичного світу, змішані відкриті (поле, парк, небо) та закриті (сірий дім) образи художнього простору.

Інші персонажі роману також занурюються в кіберпростір у пошуках інформації через консоль-деку і спеціальні троди. Героїня Енджі Мітчелл активує деку і реальний простір зникає «за безбарвною стіною сенсорної статики». «Її голова наповнилася стрімким потоком білого шуму. Пальці самі наздогад відшукали другий перемикач і Енджі катапультиувало крізь стіну статики в метушливу, тісну безмежність, абстрактну порожнечу кіберпростору. Довкола неї тривимірною сіткою розвернулися в нескінченність яскраві ґрати матриці» [Gibson 1988, с. 24]. Енджі може занурюватися у ВР і без електронних пристосувань, але вона не може це контролювати, випробовуючи серйозне фізичне нездужання.

Боббі Ньюмарк, герой другої частини трилогії потрапляє на покинутий завод Сліка Генрі, Боббі в несвідомому стані, але все ще живий фізично, оскільки підключений до кіберпростору, імовірно, що він страждає таким виглядом наркоманії, як нейроелектронна залежність. Таке явище дивує Сліка і його напарника Джентрі, вони ніколи не бачили раніше, що можна бути без свідомості і підключеним одночасно. «Люди підключаються, щоб щось знайти, повернути справу. Одягни троди, і виявишся там, де вся інформація в світі громадиться баштами одного гігантського міста з неону» [Gibson 1988, с. 27], говорить Джентрі. В. Гібсон представляє Джентрі як кіберфілософа, мислителя, який шукає пояснення феномену кіберпростору, розмірковуючи про його сутність із технічної і філософської точок зору. Джентрі був переконаний, що у кіберпросторі є якийсь Образ, якась загальна форма, що вбирає в себе всю сукупність інформаційних баз.

На заводі, де вкривають тіло Боббі, з'являється сіра істота в образі «мавпи»: «І знову на мить виникло щось сіре, але цього разу воно метнулося до основи півсферичного дисплея, зіщулилося там і зникло. Ні, не

зникло. Крихітна сіра кулька зависла в самому центрі проєкційного поля, що світиться» [Gibson 1988, с. 264]. Як з'ясувалося пізніше, це «щось сіре» було льодом – захисною програмою на мові технарів.

У пошуках витоків походження цієї сірої істоти, Слік Генрі відправився в кіберпростір, він опинився в іншій реальності, яка нагадала йому кіно, яке він бачив одного дня ще в дитинстві. Він бачив величезний сірий і дивний будинок, схожий на замок, недалеко були статуї, відлиті з чавуну і витесані з білого каменя, на вітрі трепетали планери: «Казка, подумав він, <...> Ніякий це не будинок, нагадав він самому собі, тільки стім-реальність» [Gibson 1988, с. 305].

У цьому багатому особняку Слік зустрів душу або мабуть проєкцію тіла Боббі Ньюмарка. Коли Слік повернувся назад, він спробував побачити на проєкторі, те, що було в стім-реальності, зображення нагадувало йому інтер'єр будинку, «ті ж узорі і поєднання, лише ці були виткані з якнайтонших ниток неону і спліталися як безконечний вузол» [Gibson 1988, с. 362]. Слік вважав, що, за тією стім-реальністю, в якій проживає душа Бобі, «є щось більше, цілий світ, всесвіт, а то, що він бачив це абстракція загальної суми всіх даних, що складають кіберпростір» [Gibson 1988, с. 362].

Підключившись до кіберпростору іншим разом, стім-реальність була вже інша, Слік та Джентрі опинилися посеред закругленого вузького коридору. «... смуга зеленуватої скляної плитки на стелі світилася та створювала враження, ніби бредеш глибоко під водою. Стеля і стіни тунелю з якогось скловидного бетону. По відчуттю в'язниця. Тисячі різних узорів, і все з осколків, і жодного загального задуму яскраві шматочки підібрані навмання, по чистій випадковості» [Gibson 1988, с. 385-386]. «Тунель скручувався, завивався кишками. Ділянка з мозаїчною підлогою залишилася позаду, за бог знає скількима поворотами і спусками-підйомами по коротких гвинтових сходах» [Gibson 1988, с. 387]. Із цих прикладів слід зазначити ключові і можна сказати класичні образи простору, такі як коридор, тунель, в'язниця, сходи – закриті художні простори; повороти, спуски, підйоми по коротких гвинтових сходах створюють образ лабіринту, «чужого» простору, «іншого світу».

Створюючи особливу кіберпанковську або гібсоновську атмосферу, у романі використані деякі техно-образи майбутньої кіберцивілізації: модуль - примара, яка з'являється із спеціального стім-пристрою, що володіє важливою інформацією; багатофункціональні комп'ютерні системи, кубики, на кшталт голограм, кіберпростір.

Автор детально описує момент занурення у віртуальну реальність, власне кіберпростір і відчуття героїв. Кіберпростір за В. Гібсоном це особливе уявлення простору, він зображується у вигляді гігантського міста з неону. Художнє втілення авторської ідеї про віртуальну реальність реалізується за допомогою деяких образів. Основними його образами у романі є геометричні фігури різної форми: лінії, куби, якийсь абстракції, за світовою гаммою вони різні, варіюють від білого, жовтого, блакитного, але іноді при зануренні це просто якісь яскраві спалахи, які відкривають тривимірну сітку кристалевих ґрат матриці. Проте віртуальна реальність це не лише сума абстрактних форм, герої опиняються и в місцях аналогічних реальному світу: парки, ліс, дім, підвал, коридор або тунель. Таким чином треба відзначити, що просторові образи віртуальної реальності в романі складають класичні образи чужого або іншого світу та співзвучні деяким архетипічним образам (тунель, коридор) або є проявом архетипа Землі, які несуть у собі символічне навантаження переходу в інший світ.

Література

Жаданов Ю.А. Посторужелловская дистопия: упадок жанра или его трансформация? // Світова література на перехресті культур і цивілізацій. Збірник наукових праць. Випуск 2, 2010. с.78-89. Gibson W. Mona Lisa Overdrive. An Ace Science Fiction Book: New York, 1988. [Електронний ресурс] <http://www.onread.com/reader/1414366> Heim M. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise / Ed. Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth. Meckler. Westport and London (1991), p. 27-33. [пер. з англ. М. Дзюбенко]. Steur J. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence // Social responses to communication technologies. October 15, 1993.

ЖУКОВА. Л.К., БЛОХИНА Е.П.

(Таврический национальный университет им. В.И. Вернадского)

ЯЗЫКОВАЯ И РЕЧЕВАЯ СПЕЦИФИКА ВТОРИЧНЫХ НАИМЕНОВАНИЙ АДМИНИСТРАТИВНЫХ ОБЪЕКТОВ США

Статья посвящена исследованию географических имен в системе американской топонимики, их роль и взаимосвязь с языком и культурой. Рассмотрены основные закономерности функционирования вторичных наименований. Установлено, что аббревиатуры являются традиционными общепринятыми обозначениями штатов, помогают избежать омонимии названий, выполняют адресную функцию.

Ключевые слова: топонимика, варьирование, вторичные наименования, функционирование, прозвища (официальные и неофициальные), аббревиатура.

Жукова Л.К., Блохина Е.П. Мовна специфіка вторинних найменувань адміністративних об'єктів США. Стаття присвячена дослідженню географічних імен у системі американської топоніміки, їх роль і взаємозв'язок з мовою і культурою. Розглянуто