

Олена Колесник

ПАРА-ТОЛКІНІЗМ І ПАРОДИЯ: ДОВЕДЕННЯ ДО АБСУРДУ І “ВИВЕДЕННЯ З АБСУРДУ”

Вплив Дж. Р. Р. Толкіна на культуру ХХ–поч. ХХІ ст. загальновідомий. Його твори стали одним з джерел сучасної фентезі та лягли в основі масштабного та багатогранного явища толкінізму, який виявляється в наукових дослідженнях, створенні витворів мистецтва і навіть в реорганізації способу життя певних людських спільнот. Увесь цей культурний шар має і своєрідний сміховий аспект, вивчення якого є подвійно актуальним, оскільки одночасно допомагає з’ясувати сутність такої універсалиї людського буття як сміх, та краще зрозуміти душу людини нашої епохи. Результати такого дослідження мають безпосереднє відношення до збагачення таких наук як філософія, естетика, мистецтвознавство, психологія тощо.

В наш час в Україні до вивчення співвідношення серйозного та комічного доклали зусиль такі автори як О. Афанасьєв, А. Богачов, І. Василенко, В. Вершина, В. Дем’янов, Н. Іванова-Георгієвська, В. Кебуладзе, О. Михайлюк, та багато інших. Однак, осягнення природи комічного як такого та його конкретних виявів в різних культурних формах завдяки їх постійним змінам завжди потребує нових досліджень.

Об’єктом запропонованого дослідження є художні тексти, які належать до толкіністського шару сучасної популярної культури; предметом – специфіка поєднання в них комічного і серйозного. Наукова новизна дослідження полягає в аналізі філософського потенціалу певного типу пародійних текстів, які доповнюють доведення до абсурду “виведенням” з нього.

Одним з наслідків популярності творів Дж. Р. Р. Толкіна стало поживавлення міжвидового перекладу, прикладом чого є не тільки численні ілюстрації, екранізації, тематичні музичні композиції, але й явища, які виходять за межі традиційного мистецтва. Зокрема, це комп’ютерні та рольові ігри, які подекуди злілися з історичними реконструкціями та частково з неоязичництвом, що свідчить про значну незалежність толкіністської культури від ідей її засновника,

який закладав в свої твори цілком певні християнські моральні уроки. Але світ Середзем'я виявився настільки живим і самостійним, що на його території знаходяться все нові назви, а в його історії – все нові події. При цьому навіть “ортодоксальні” продовження подекуди далекі від оригіналу, прикладом чого є серіали Ніка Перумова з їх ухилом в езотерику. З’являється “чорний толкінізм” – спроба опису подій з точки зору “темних сил”, які, на думку авторів, були не такими вже темними. Тобто, вони взагалі абстрагуються від Толкіна-письменника з його притчею про добро та зло, а вбачають у “Володарі Кілець” щось на зразок написаної переможцями, а отже, необ’єктивної історії дійсних історичних подій. Однією з найяскравіших спроб такої реставрації є “Останній кільценосець” палеонтолога К. Еськова. Подібну відсутність чіткої межі Добра і Зла В. Гончаров пояснює особливостями пострадянського менталітету: “В нашу психологію сильно вбили постулат: біле – це добре відмите чорне, а чорне – це сильно забруднене біле” [2, с. 221]. При усій моральній сумнівності такого підходу, він цікавий хоча б як інтелектуальна гра. Це не завжди можна сказати про масу більш традиційних творів, автори яких нерідко черпають натхнення не в фольклорі і навіть не в високохудожніх творах самого Толкіна, а у вторинних текстах і толкіністських кліше. Ця “третинна” за походженням, “паратолкінська” культура часто є спрощеною та вульгаризованою, а її шаблонність нерідко провокує пародіювання.

Відомо, що написання вдалої пародії вимагає почуття міри, яке табує певні теми та не дозволяє вживати сатиру замість гумору та навпаки. Людська культура довго збирала та відфільтровувала з усієї маси архетипів позитивні (шляхетний герой, злий ворог, прекрасна принцеса тощо). Якщо ж дискредитувати увесь цей накопичений запас, на його місці з’явиться повна порожнеча нігілізму, куди легко проникнуть табуйовані культурою деструктивні “тіньові” архетипи. Тому, висміюючи штампи, не варто відкидати і ті споконвічні образи, на які вони спираються. Більш того, вдала пародія може зробити протилежне – очистити культурні першоджерела від паразитичних наростів, що харчуються їхньою енергією, в той самий час приховуючи і викривлюючи їхній справжній вигляд.

Важливими вимогами до пародиста є розум та почуття

гумору. Можна погодитися с В. Гончаровим, який протиставляє “одноманітне і тупе зубоскальство” американської пародії на “Володаря Кілець” – “Нудить від Кілець” – “Звірмарілліону” О. Свиридова. На мою думку, основна відмінність цих двох характерних в своєму роді творів не тільки в вульгарності одного з них. Пародія, за визначенням, передбачає імітацію стилю певного автору. Отже, вона повинна відбивати суттєві особливості оригіналу, підкреслюючи те, що дійсно заслуговує на осміяння. “Звірмарілліон” відповідає цій вимозі, оскільки виділяє непомітну на перший погляд абсурдність деяких пасажів толкінського “Сільмарілліону”. А от увесь комізм тексту “Нудить від Кілець” полягає у його вульгарності, а уся пародійність – у використанні імен та реалій з “Володаря”, замість яких можна було б підставити будь-які інші та продати цей самий опус як пародію на інший популярний твір.

Висміювати, в принципі, можна все, але схоже, що найбільше провокує потенційних пародистів пафос, в той час як авторська іронія, навпаки, вибиває у них зброю з рук. З одного боку, занадто піднесене зображення ідеального персонажа може викликати несвідому “заздрість до героя”, яка, за К. Г. Юнгом, запускає механізм зради та вбивства, що в літературі проявляється в бажанні звести високе до низького. Другим аспектом є інтелектуальне невдоволення, пов’язане – особливо на пострадянських теренах – з кризою довіри до заідеологізованої “офіційної” інформації. Результатами стають згаданий “чорний толкінізм” та “історичні” реконструкції.

Сила такої реакції прямо пропорційна ступеню розбіжностей між тим, що автор декларує, і тим, що він показує. Наприклад, “Звірмарілліон”, не відходячи від сюжету оригіналу, відкриває приховані за благородними позами героїв політичні амбіції. Взагалі, ідеальність має тенденцію викликати підозру, що від нас щось приховують. Мабуть, тому саме прекрасним толкінським ельфам дістається від пародистів куди більше, ніж гномам, хобітам та чарівникам. При цьому найбільше провокують пародіювання шляхетні нольдори і мешканці Лорієну, а не Лісові ельфи “Хобіта”. Адже відомо, що забруднити (а саме так часто виглядає пародія) біле простіше, ніж багатобарвне, а ельфи “Хобіта” і без того “пістряві”: вони тримають полонених у підземеллях, люблять

скарби, подекуди випивають тощо. Ельфи “Володаря Колець” стають бездоганними, безкорисливими, безплотними... і так далі. Не дивно, що в пара-толкінізмі образ ельфа поступово відходить від цього ідеалу, при цьому, як не дивно, наближуючись до фольклору. Перший аспект – це поява відсутньої в творах Толкіна еротики, виправдана тим, що і скандинавські альви і кельтські сіди (“предки” фентезійних ельфів) описуються як звабліві створіння, які причаровують смертних. Другий – поява “темних ельфів”, аж до ельфів-некромантів – пов’язаний з сучасним моральним релятивізмом, але має паралелі в амбівалентності міфологічних персонажів. Третій – зображення ельфів відстороненими, самовдоволеними, подекуди не чужими расизму – теж має відповідності в фольклорних традиціях.

Вищим пілотажем пародії можна вважати її самодостатність, тобто, можливість бути сприйнятою як завершений художній текст навіть без знання першоджерел. Це забезпечується вдалим балансом новизни та традиційності, цілісністю сюжету, яскравістю героїв та ситуацій, оригінальністю ідеї.

Одним з кращих прикладів вдалого сполучення комедійно-пародійного та філософськи-серйозного є роман класика інтелектуальної фентезі Роджера Желязни “Forever After” (назва практично не підлягає перекладу; опублікований російською мовою як “Після перемоги” та “Дуже грізна зброя”, причому другий варіант є перенесенням на весь роман назви одного з його розділів). Це – один з останніх творів автора, за силою ствердження життя перед обличчям смерті близький до відомої пісні-заповіту “Show Must Go On”.

Не тільки хронологічно, але й сюжетно роман належить до останнього періоду творчості письменника, типовим для якого є відхід від образу самодостатнього супермена та увага до теплоти людських стосунків. Командний дух характеризує і історію створення книги: склавши загальний сюжетний план та написавши пролог, інтерлюдії та епілог, Желязни роздав короткі сценарії чотирьох сюжетних ліній чотирьом різним фантастам (досить схоже на те, що Тарантіно, Родрігес та компанія зробили в кіно, знявши “Чотири кімнати”). Результатом п’яти різних точок зору став своєрідний стереоскопічний ефект.

Текст роману здається цілком готовим для споживання

читачем будь-якого рівня. Але не все так просто. Взяти хоча б назву “Forever After” (приблизне значення: “Віднині навіки”). Вона пов’язана зі стандартним завершенням англійських казок: “and they lived happily ever after” (“і з тих пір вони жили щасливо”), що відповідає російському “И они жили долго и счастливо”. З одного боку, така назва дає настанову на казковість, з іншого – може викликати усмішку читача після прочитання самого тексту, який подекуди відкрито іронізує над казковими та фентезійними штампами. Але водночас, ця фраза сама по собі звучить надзвичайно піднесено, як ствердження вічного буття. Ця багатозначність цілком відповідає змісту книги, яку можна розглядати і як пародію на кліше пост-толкінської фентезі, і як захоплюючий пригодницький роман, і як серйозний філософський твір.

Перетин пародійного і серйозного добре помітний в усіх його частинах. Наприклад, в першій оповіді ми сміємося над доведенням до абсурду естетики східних бойових мистецтв, і водночас виходимо на осягнення смислу життя через смисл смерті. В третій оповіді перевернутість ролей – мудрий і благородний дракон виступає в ролі аналітика – призводить до комічних ситуацій, але й змушує героїв і читачів замислитися над необхідністю взаєморозуміння цивілізацій.

Взагалі, іронію, трікстерство, інверсію можна вважати принципами побудови цього твору. Взяти хоча б сюжет: якщо зазвичай і фольклорні і фентезійні герої долають перешкоди, щоб здобути певний цінний об’єкт, який повинен забезпечити перемогу добра, то тут вже після цієї перемоги герої повинні повернути ті самі чарівні об’єкти в ті самі важко досяжні місця, щоб вони не порушували магічно-екологічний баланс світу. Отже, це історія чотирьох “анти-квестів” (від “Quest”: (рицарський) пошук (пригод), завдання взагалі і жанр комп’ютерної гри).

З усіх чотирьох історій найцікавіший філософський підтекст має “Дуже грізна зброя” Девіда Дрейка, що описує подорож команди, яка повинна позбутися могутнього Кільця. Паралелі з “Володарем Кілець” очевидні, але ця схожість позірна.

Починається розділ в кращих традиціях. Епічним стилем автор описує героїню Дженсі Гейн, таку собі північну валькірію в рогатому шоломі, її напарника-ельфа Каллу Малланіка з луком та

стрілами з “вогняного, кованого ельфами золота”, які ніколи не летіли мимо, та десяток бувалих найманців, людей та ельфів. Вони вирушають до мертвого міста Антуруса посеред Пустоща Томідор, куди треба повернути чарівний перстень Сомбрізіо, здатний навіювати ворогам ілюзії. Ситуація ускладнюється тим, що цей перстень живий, з характером розумної і надзвичайно сварливої жінки (“A Very Offensive Weapon” – це водночас і “дуже наступальна зброя” і “дуже образлива зброя”).

З’ясується, що ця славна компанія стоїть на смердючому звалищі, через яке пролягає шлях до їхньої мети, чекаючи, поки безталанний чаклунець-зв’язківець Сквілл настроїть свою магичну рацію. Кожен займається улюбленою справою: найманці обговорюють найважливішу для них проблему визначення дійсно славної смерті, Калла черговий раз скаржиться на результати лотереї, які йому так і не вдалося підтасувати, Дженсі віддається похмурим роздумам. Усі вони практично не помічають один одного. І далі, вже на межі пустелі, де вони повинні знайти відлюдника-провідника, відбувається характерна бесіда, яка живо нагадує театр абсурду:

– А це не...– сказав Калла.– Ага, точно. Це повинен бути той відлюдник. Хто ж ще стане жити в хижі з кісток?

– Зараз я вам розповім, що таке першокласна смерть,– сказав один з доблесних ельфійських найманців.– Коли Брайтлок, принц Навітряних ельфів, бився з Сокітоомі, Кришталевим Велетнем...

– Сіф, яке ж пустельне місце,– пробурмотіла Дженсі Гейн.

– Гей, оце так сюрприз!– сказала Сомбрізіо.– Ти йдеш у пустоще, і воно виявляється пустельним. Твоя освіта дійшла до уроку про те, що не треба всувати руку в вогонь? Чи самий вогонь – занадто складне поняття для північної тупиці?

Далі – більше. Відлюдник не бажає вести героїв, тому що раніше вони користувалися послугами не членів його профспілки, а штрейкбрехерів. До речі, найманці теж вимагають звіту: хто саме з їхніх колег супроводжував героїв у попередньому поході? В перший і останній раз Дженсі виявляється припертою до стінки і починає виправдовуватися, що коли за нею і Каллою гналися 30000 упирських мірмідонців, у них просто не було часу і можливості поповнити запас найманців. Проте ніякі пояснення не переконують любителя правил, якій вважає, що похід без гідних найманців не може вважатися дійсно героїчним. Взагалі, правила як такі є одним

з головних об'єктів нападок. З одного боку, автори постійно висміюють закони жанру. З іншого – знущаються над соціально прийнятими нормами, в тому числі – законами профспілки, на які нерідко посилаються герої, перш за все, відлюдник. Сама наявність таких понять і такого стилю аргументації непрямом вказує на те, що об'єктом пародії також є весь світ комп'ютерних ігор, де змішування реального і віртуального набагато сильніше, ніж в літературі (співвідношення гри і сміху – це окрема тема, якою, зокрема, займаються А. Баканурський і В. Спринсян [1, с. 162–174]). Взагалі, в тексті час від часу зустрічається, створюючи додатковий комічний ефект, комп'ютерна термінологія, на зразок: “Присутність магічних знарядь розмиває інтерфейси між реальностями”. З цими інтерфейсами дійсно, не все гаразд; наприклад, серед найманців знаходиться якийсь “молодик з Брукліну”.

Відлюдника – до речі, далі ми дізнаємося, що в Пустище його загнало не благочестя, а безталанність, зрада жінки та борги – все ж таки змушують стати провідником. З його неохочою допомогою компанія просувається в Пустище Томідор, місце, у порівнянні з яким самих героїв можна вважати зразком нормальності. В Пустищі відбувається все, що завгодно: сторони світа не піддаються визначенню, топографія змінюється, вода здатна текти вгору. Це море пилюки не просто абсурдне – воно вороже життю. З іншого боку, об'єкти, які повинні бути мертвими, виявляють ознаки якогось перекрученого життя: мармурова статуя волає, мумії давно загиблих солдат атакують перехожих, відкопане вітром повалене дерево стогне, коли його палять у кострі, з приводу чого автор іронічно переробляє прислів'я “*Поганий той вітер, який нікому не приніс ніякої користі*” на “*Нема вітру, який би не приніс кому-небудь біди*”. З героями взагалі не відбувається нічого втішного. Навіть їжа – флотські консерви, що невідомо звідки взяли в країні, яка не має флоту, – є не задоволенням, а майже покаранням.

Відповідно негодними є й пригоди: за загоном мандрівників то женеться невидимий і невразливий велетень, то ув'язується блукаюча гора, яка безуспішно шукає Магомета. Після кожної подібної сутички кількість подорожніх зменшується. Це сприймається як абсолютна норма, оскільки до найманців з самого початку всі – в тому числі і вони самі – ставляться як до розхідного

матеріалу (Дженсі в припливі роздратування бурчить: *“Цікаво, у нас коли-небудь скінчаться найманці?”*). Чорного гумору, який, за формулюванням В. Кебуладзе, робить неможливе можливим, оскільки сміється над тим, над чим сміятися не можна [3, с. 72], тут достатньо. Проте він не пригнічує. Гинуть ті, хто цього прагне, адже найманці бачать сенс життя саме в тому, щоб загинути якомога ефектніше, наприклад, так: *“Його шаблі верескнули, закрутившись, як лева міксеру... він граційно вклонився і впав”*. Ті, хто (поки що) вижив, зі знанням справи обговорюють “шоу” своїх колег: *“Я сподівався на більш натхнений виступ, ніж той, що він показав”*, або *“Так, це була гарна робота”* тощо. Звісно, що ніхто з тих, чий бойовий клич: *“Смерть і слава!”*, не залишається в живих. Гине також маніакально відданий своїй справі Сквілл, який намагався вийти на зв’язок посеред грози та був вражений блискавкою.

Лідери, у відповідності з законами жанру, залишаються живими. Придивимося до них. Ці двоє ідеально ілюструють класифікацію героїв, подану в якості філософського відступу в романі О. Діхнова *“Записки Чорного Володаря”*, а саме: героїчний (тобто, могутній і недалекий, на зразок Конана) герой, і його більш інтелігентний напарник. Дженсі агресивна і вічно похмура, а тупість її доходить до того, що, образившись на Сомбрізію, вона заліплює перстень клеєм, в результаті чого в критичний момент головна зброя виявляється не готовою до вживання. Дженсі таємно закохана в принцесу, яку раніше врятувала. З одного боку, це ще одна хуліганська витівка авторів. З іншого боку, цей самий факт несподівано звеличує Дженсі, яка зберегла свої почуття в повній таємниці і від самої принцеси, і від усього світу, поки її не виказала Сомбрізію. Це нетрадиційне кохання знаходить вираження тільки в безкомпромісній відданості інтересам принцеси та подвигах заради неї. До усього іншого людства вона ставиться, в кращому випадку, байдуже.

Виключення – ельф Калла. Орієнтація Дженсі йому абсолютно нецікава, оскільки всі людські уявлення про секс для нього однаково відразливі. Проте його симпатія до Дженсі виявляється в тому, що він приглядає за нею, не дозволяючи бути занадто нещадною до самої себе та інших. У критичних ситуаціях напарники дбають один про одного, намагаючись вберегти від небезпеки, а в найголовнішому розуміють один одного без слів.

Це вже зовсім не пародійні мотиви.

Між рядків грубуватої і “чорнуватої” комедії ховається справжній трагізм. Він пов’язаний з актуальною в ХХ ст. темою живого знаряддя. Адже Сомбрізіо – це не просто “грізна зброя”, а жива, розумна істота, якій набагато більше хотілося б залишитися серед друзів – хоча вона їх постійно висміює, – ніж бути закопаною в землю на тисячоліття. Проте вона розуміє, що це потрібно, і активно приймає участь в обговоренні того, як зробити її схованку якомога надійнішою. При всьому зовнішньому цинізмі вона достатньо вірить в добро і зло, щоб її останніми словами було: *“Кидай мене зараз!”* Усе це цілком відповідає екзистенційному визначенню буття свідомості як самозречення в ім’я трансцендентного.

Те, що здавалося безглуздом, набуває сенс. Похід, який спочатку викликав у Дженсі лише обурення – після усіх випробувань замість подяки її послали в це бридке місце, – поступово отримує значення. І ось, у бесіді з Каллою та Сомбрізіо вона приходить до формулювання: *“Якщо неймовірне зло знов проривається у світ, тоді якийсь герой б’ється з небезпеками, спокусами та підступами злих чаклунів... Похід – ось що має значення... Усе інше – просто декорація”*.

Як виявляється, в абсолютні цінності вірять усі учасники походу. Подекуди вони розуміють їх викривлено, на зразок “якомога більш славної смерті”, але в будь-якому разі, ідеї стоять вище, ніж фізичний добробут. Найманці ще й філософствують, причому в явно екзистенційному ключі: *“Оточення дії – весь всесвіт. Хто з нас може оголосити, що відділив себе від світу?”*

Наприкінці оповіді ми знаходимо її філософську квінтесенцію. Герої випадково заходять на територію храму злої богині ІРіС, де на них нападають її слуги, гієни, які колись були людьми. Дженсі приймає безнадійний бій, але в критичний момент гієни розбігаються.

Виявляється, що Калла за допомогою Сомбрізіо показав кожній гієні її саму, коли вона ще була людиною, до прийняття фатального рішення, яке перетворило її на звіра. Він пояснює: *“Я нахожжу це дивним, але більшу частину людського зла здійснюють не злі люди”*. На думку ельфа, більшість людей творить зло з найкращими намірами. Якщо б вони побачили себе збоку, то

зупинилися б. А ті, хто вже остаточно зіпсований, якщо побачить, ким він став, не витримає такого видовища і втече.

Вони б не зупинилися, просто знайшли інше виправдання, – заперечує Сомбрізіо.

Яка різниця, – каже Дженсі. – Усі роблять вибори. Ті, хто вибрав служити злу – а усі знають, що ІРіС зла – злі люди. Ось і все.

І сумний цинізм Сомбрізіо, і практичний підхід Дженсі цілком виправдані. Але факти підкріплюють більш оптимістичну позицію Калли. І справа не тільки в тому, що гієни втекли. Четвертий присутній – відлюдник – практично не приймає участь в бесіді, занадто вражений побаченням. *“Я кожного разу хотів використати ті гроші на добро, – нарешті говорить він. – Кожного разу”*. В результаті він вирішує повернутися на батьківщину щоб спробувати повернути вкрадені гроші та вибачитися перед жінкою. Він знаходить сучасне екзистенціалістичне формулювання:

– Моя дружина відповідає за свої дії. Але це не зменшує моєї відповідальності за мої...

– Ну, будь я проклята, – сказала Дженсі.

– Можливо, – сказав відлюдник. – Але я більше не впевнений, що прокляття – це необхідна частина людського буття.

Героїчний похід був успішно завершений. Дженсі бадьоро запевняє, що з захованою Сомбрізіо усе буде гаразд, а вони – герої, що позбулися Сомбрізіо, – просто молодці.

– Я теж за нею скучаю, – сказав Калла Малланік майже нечутно, проте Дженсі і не треба було цього казати.

За ними опалові вежі Антуруса сяяли під кривавим небом.

Саме так, як відкрилося досі сховане під дюною грязюки прекрасне місто, крізь усю грубість, неадаптивність та жорстокість походу через Пустощі Томідор – через пустощі буття, в яке закинута людина – нам засяяв справжній сенс. Отже, можна зробити висновки, що Желязні і Дрейк провели нас крізь абсурд наскрізь: вони ввели нас в пародію, а вивели зі смисложиттєвої драми. “Неправильні” герої виявилися більш гідними поваги, а їхні підкреслено занижені пригоди – більш піднесеними за сутністю, ніж красивості штампованого ідеалу. Томідор розвіяв

усе лушпиння, відкривши приховані під ним справжні цінності. І ми вийшли з Пустоща, залишивши абсурд абсурду і забравши з собою те, над чим він не владний.

Перспективними темами для подальшого дослідження уявляється уточнення сутності явищ толкінізму та пара-толкінізму, співвідношення в них сміхового та серйозного елементів, осягнення філософського потенціалу пародії та його зв'язок з моральними цінностями та настановами різних національних культур.

1. Баканурский А., Спринсян В. Игра как способ иронического оформления жизни. // *Δόξα / Докса*. Збірник наукових праць з філософії та філології.– Вип. 5. Логос і прaxis сміху.– Одеса: ОНУ ім. І. І.Мечникова, 2004.– С. 162–174.
2. Гончаров В. Русская фэнтези – выбор пути // *Если*.– 1999.– № 7.– С. 216–223.
3. Кебуладзе В. Феноменология черного юмора. // *Δόξα / Докса*. Збірник наукових праць з філософії та філології.– Вип. 5. Логос і прaxis сміху.– Одеса: ОНУ ім. І. І.Мечникова, 2004.– С. 71–80.