

ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВО

УДК 821.134.2-3:7.038.6

ТЕТЯНА КУШНІРОВА

(Полтава)

ПОСТМОДЕРНІСТСЬКІ ТЕНДЕНЦІЇ В ХУДОЖНІЙ ПРОЗІ ФЕЛІКСА ПАЛЬМИ (НА МАТЕРІАЛІ РОМАНУ «КАРТА ЧАСУ»)

Ключові слова: Фелікс Пальма, мотив, хронотоп, жанр, стиль, домінанта, літературна традиція.

З-під пера сучасного іспанського письменника Фелікса Пальми вийшло безліч творів, що вже здобули всесвітню популярність і перекладені багатьма мовами світу. Наразі найвідомішими є романи «Карта часу» і «Карта неба», що виформовують фантастичний цикл автора. Дослідники неоднозначні щодо художньої цінності цих творів. Одні вказують на майстерність автора як фантаста, який «вічний» мотив подав із дуже незвичного ракурсу, створивши історично-авторський міф, інші натякають на відверту «стилізацію» та сюжетну недосконалість доробку автора. Правильність тверджень науковців спростується або підтвердиться з часом, а нині романи цього автора популярні в усьому світі та отримують престижні літературні премії. Ми ж маємо на меті детально проаналізувати прозу Ф. Пальми, зокрема роман «Карта часу», окреслити жанрово-стильові константи та домінанти, виокремити часопросторовий складник, виявити постмодерністські тенденції у доробку митця.

Фелікс Пальма – сучасний іспанський письменник, творчість якого втримана в постмодерністському ключі та потребує детального тлумачення. Роман «Карта часу» – один із центральних творів, що приніс йому всесвітню популярність та викликає численні дискусії серед літературознавців. Жанр роману визначити доволі складно, оскільки в ньому вбачаються декілька потужних шарів, що пов'язані між собою. Сюжет ґрунтується на фантастичній основі, однак роман багатопаровий і багатовимірний. Тут і детективний, і пригодницький складник, і фантастика, і потужний ліричний струмінь. Усі сюжетні перипетії в романі не випадкові. Автор майстерно поєднує сюжетні колізії, тонко передає світовідчуття героїв, тому читач миттєво поринає у вир часових переміщень.

Ключовим показником жанру є хронотоп. Роман вибудовано в певній історичній площині, в історичному хронотопі, що дозволяє виокремити жанрологічний складник. Основні події відбуваються в Лондоні кінця XIX століття, що активізує історичний модус. Період межі XIX–XX століть стає добою очікувань, наукових відкриттів, різноманітних винаходів, які стимулювали людську уяву. Цей історичний період детально репрезентується автором за допомогою соціально-побутового хронотопу, який особливо значущим стає при портретуванні героїв.

В історичний складник майстерно вплетено й фантастику, оскільки за допомогою ірреального письменник намагався осмислити взаємозв'язок побуту і буття, особистості й соціуму, минулого, теперішнього і майбутнього. Фантастика допомагає адаптуватися до нової реальності, є засобом осмислення і гармонізації світу, оскільки у цей період актуалізуються мотиви «хаосу – гармонії», що поширювалися й у творах із фантастичним складником.

Загалом термін «фантастика» є досить дискусійним. П.-Ж. Кастекс вважає, що фантастичне характеризується раптовим вторгненням таємничого в реальне життя. Ц. Тодоров пропонує розподіляти «фантастичне», «незвичайне» і «дивне» й зазначає, що «фантастичний жанр передбачає інтеграцію читача у світ персонажів і визначається двояким сприйняттям подій читачем» [4, с. 23], тому читач стає основним репрезентантом досліджуваного роману.

Твір ґрунтується на авантюрному сюжеті із вкрапленнями ірреального хронотопу, який кільцює реальний. Події відбуваються в Лондоні кінця XIX століття. Основним героєм оповіді стає Герберт Веллс, котрий щойно видав книгу «Машина часу». У місті тільки й розмов, що про мандрівки в часі, які не лише описані в романі, але й здійснюються завдяки конторі пана Мюррея, котрий возить експедиції у 2000-й рік, у той самий день, коли сміливий капітан Шеклтон наносить смертельний удар генералу армії автоматів Соломону. Спосіб мандрівки, до якого вдається Мюррей, дещо сумнівний та дивний (особливо викрадення порталу в паралельний вимір), однак лондонці охоче вірять у мандрівки в часі та викладають чималі суми, щоб поглянути на майбутнє. Веллс знає таємницю цих мандрівок: Мюррей виявляється шахраєм та вбивцею. Всі сюжетні лінії зводяться до головного героя, Герберта Веллса, саме з ним відбуваються три чудесні історії, переповідані автором. Письменник рятує два життя, використовуючи свою славетну уяву. У першій історії фантасту доводиться вдавати, що він володіє машиною часу, щоб урятувати молодого хлопця, що вирішив піти з життя через утрачене кохання (його дівчина була закатована Джеком Різником). У другій історії Веллс зіграє роль героя із майбутнього, щоб урятувати молоду дівчину, котра, «помандрувавши» у 2000-й рік, закохалася у капітана Шеклтона. А в третій книзі письменник все-таки здійснює мандрівку в часі й зустрічається з підступним прибульцем із майбутнього, так званим *homo temporis*, що хотів його знищити.

Фабула твору містить безліч сюжетних ходів: це й історії з вікторіанських часів, це і романтична лінія, африканська мандрівка до незвичних племен, екскурсія у четвертий вимір, де час не володарює над живими істотами, це й події 2000-го року, коли відважний ватажок раси людей, яка вимирає, б'ється із королем автоматів, це й детективна лінія, що веде до загадкових убивств, які розслідує молодий інспектор Скотленд-Ярда і сам письменник Веллс, що приводить їх до хранителів часу, і, безпосередньо, лист Веллса з майбутнього до Веллса з теперішнього.

Детальний аналіз роману дає змогу говорити про фантастику не як прийом (застосування фантастичних засобів та елементів фантастики у нефантастичних текстах), а як концепт («синтез філогенетичних, онтогенетичних, змісто- та жанроутворювальних чинників художньої фантастики» [3, с. 6]), що дозволяє віднести аналізований твір до пригодницької фантастики.

Фантастичне в тексті втілюється у науково-фантастичних, футурологічних, світоформаторських принципах. Митець вибудовує авторський міф, дає прогнози щодо майбутнього, веде постійний діалог із читачем, спонукаючи останнього до філософських роздумів.

У кожного індивіда, як зазначає автор, свої уявлення щодо часових мандрівок. «Знаєте, чому мандрівки так хвилюють людей? У кожного з нас є заповітні бажання, мрії. Мандрівки у часі – заповітна мрія людства» [2, с. 110]. Автор-наратор подає кілька можливих варіантів мандрівок у часі: це і пізнання нових вражень, зацікавлення незвіданим, можливість розповісти іншим, що став учасником експедиції, де вирішувалася доля людства; чи глобальніше, бути не спостерігачем, а учасником подій, коли є можливість впливати на часопростір. «Дивовижніше за все був сам шанс спасіння, шанс виправити помилку, взяти на себе відповідальність і все змінити» [2, с. 111]. Цікавими стають роздуми наратора щодо самого поняття «час» та його ставлення до часопросторових переміщень. Авторські роздуми репрезентуються в усіх трьох частинах роману, які міцно сюжетно «спаяні», зі своїми героями, їхніми вчинками, мріями і надією на те, що одна людина може змінити світ. Час від часу автор «кидає» натяки: «А чи справді всім потрібні мандрівки в часі?» І сам дає відповідь: «Можливо, він не здійснив нічого значного протягом свого недовгого життя, однак він був здатен зробити щасливою іншу людину і назавжди залишити слід в її серці» [2, с. 457].

Наратор подається постаттю багатоликою, його позиція відзначається багатоголоссям, носить риси «суб'єктної багатоплановості» (В. Виноградов), виконує деміургічну функцію, але водночас займає нейтральну позицію. Всезнаючий автор стоїть поза простором роману, ніби «зверху» споглядає за діями своїх героїв, час від часу коментуючи їхні вчинки. Наприклад, у першому розділі, що переповідає про душевні муки Ендрю Харрінгтона, який досить довго страждає через загибель від руки Джека Різника своєї коханої Мері, яка в реальному, а не вигаданому персонажем житті була повією, автор-наратор подає події крізь власний фокус, часто коментуючи певні факти чи вчинки героя та виводячи риторичні твердження. «Настав черговий тяжкий момент, коли молодому чоловікові (Ендрю Харрінгтону – Т. К.) належало вибрати з великого гардероба один-єдиний капелюх і одне-єдине пальто, щоб гідно виглядати у свій смертний час. Поки Ендрю вивчає вміст гардероба – знаючи його, можна сміливо стверджувати, що цей процес розтягнеться щонайменше на чверть години, – дозвольте привітати вас, дорогі читачі, і заодно пояснити, чому я після довгих роздумів вирішив почати оповідь саме так і не інакше; у відомому сенсі мені самому довелося покопатися в шафі, зверху донизу набитій різними можливостями. Читач, у якого вистачить терпіння дістатися до кінця моєї розповіді, можливо, запитає, чому я волів вихопити з клубка першу-ліпшу нитку, замість того, щоб піти в звичному хронологічному порядку і почати з історії міс Хаггерті» [2, с. 57]. Автор-наратор веде сюжет на свій розсуд, тому історію можна перечитувати із різних ракурсів, крізь ракурс бачення різних персонажів. Така манера написання тексту ріднить цей твір із «комп'ютерними» романами, які можна читати з будь-якого місця, переставляючи розділи, що не вплине на змістовий складник. Історія Ендрю Харрінгтона, для прикладу, хоча і не є центральною у сюжетному наповненні, однак виконує імагогічну функцію,

репрезентує образну систему та підіймає значний шар філософських проблем, які стають стильовими константами твору.

У романі вбачається недієгетичний наратор, котрий подає події різнопланово, з різних ракурсів бачення, що дозволяє сюжетному часу перериватися, поступаючись місцем наративному. Автор-наратор впливає не лише на сюжетний складник, але й керує вчинками персонажів та коригує їхню підсвідомість. Часто пряма мова персонажа передається в авторському трактуванні, що дещо змінює ракурс бачення. «Сподіваюсь, читач дозволить мені вдатися до невинних письменницьких хитрощів і передати розповідь Гілліама Мюррея не від першої особи, а від третьої, як у пригодницьких романах, на героїв яких оповідач, безумовно, хотів би бути схожим» [2, с. 134]. Голос автора, що стоїть вище від усіх інших голосів, коригує перцепцію тексту. Однак часом авторське «бачення» зникає, наративний час поступається місцем сюжетному, що характеризується плавністю та неперервністю.

З девальвацією авторської свідомості пов'язаний ряд мотивів: гри, маски, ляльки, маскараду тощо. Гра як одна з основних ознак літератури постмодернізму («принцип творчої співгри з читачем» (І. Хассан) [1, с. 257]) стає домінантою стилю Фелікса Пальми. «Іронічна авторська свідомість реалізує себе в інтертекстуальній грі з читачем, вигадливо організованій і свідомо прихованій позиції, розкриттю якої слугують підтекст і контекст твору» [1, с. 281]. Гра письменника з реаліями буденності та літературними архетипами порушує глибинні зв'язки та дає можливість переосмислити дійсність, переіграти ситуації, щоб знайти відповіді на певні питання. Субмотиви, що виходять із мотиву гри (ляльки, маски, маскараду), стають константними у художній прозі Пальми. Кожен із героїв стає лялькою, котру смикають за мотузки ляльководи: Ендрю під впливом Чарльза, Мюррея та Герберта Веллса вірить у те, що за допомогою машини часу він урятував кохану, учасники експедиції в майбутнє впевнені в тому, що вони дійсно потрапили у 2000 рік і по поверненні намагаються змінити дійсність, щоб уплинути на майбутнє (Клер Хаггерті, Чарльз Уінслоу, Колін Гарретт та ін.). Кожен із персонажів носить маску, за якою приховує своє справжнє єство. Наявність однієї маски не дає можливості розгледіти особистість багатогранно, ґрунтовне портретування унеможлиблюється. Однак певні персонажі наділені багатьма масками, зокрема головний герой роману постає й талановитим письменником, і добропорядним господарем та відданим чоловіком, і героєм-коханцем, і рятівником не лише певної особистості, але й усього людства. У цьому випадку мотив маски виконує імагологічну функцію, оскільки допомагає вибудувати художній образ у певному ейдологічному середовищі.

Стильовою домінантою роману стає іронія. Автор крізь фокус іронії переповідає події незалежно від того, про що говорить (описує вбивства Джека Різника, самогубство героя чи портретує персонажа). Наприклад, наратор, він же автор, зупиняє свій погляд на Ендрю Харрінгтоні, який стоїть перед вибором, яким способом здійснити самогубство. Герой детально розглядає револьвери із батьківської колекції, оскільки кожен зі зразків має свою історію, що деталізує часовий модус. «Ендрю дістав зі спеціальної скриньки набої і зарядив револьвер. Швидше за все, йому вистачило б і однієї кулі, але нічого не можна знати наперед. Зрештою, це було його перше самогубство» [2, с. 15]. Наратор переповідає події граючись, іронія характерна для всіх рівнів художнього тексту. Калейдоскоп подій, раптові розв'язки, дотепні ді-

логи й монологи, детально вималюваний Веллс і хитрий Гіллям Мюррей, смілива реінкарнація багатьох історичних подій, цікавий досвід поглянути в минуле через призму майбутнього – усе подане крізь призму іронії.

Гра наратора з реципієнтом теж має іронічний відтінок. Мандрівки в часі стають фікціями, подаються автором у відповідному ключі. Так, Герберт Веллс за допомогою акторів і «машини часу» допомагає Ендрю Харрінгтону повернутися в 1888 рік, щоб запобігти вбивству Джеком Різником повії Мері Келлі. Коли Харрінгтон повертається, Веллс пояснює, чому в газетній вирізці так і залишилась стаття про вбивство – для цього автор виводить теорію паралельних просторів. Харрінгтон повернувся в паралельний усесвіт, тому що не міг не повернутися, якщо вже вийшов із нього, а в іншому всесвіті Мері Келлі продовжує жити разом з іншим Ендрю. Реципієнту доводиться вірити в авторські розмисли, допоки не з'ясується, що це розіграш. Такою собі грою виявляються і мандрівки у 2000-й рік, які організовує цинічний ділок та вбивця Гіллям Мюррей. Він улаштовує розважальні екскурсії в майбутнє, де декілька людей-бунтарів б'ються з машинами, що знищили майже все людство. У третій частині мандрівки в часі, що завчасно позиціонуються як фікція, стають реальним явищем, випадкові здогади Веллса підтверджуються, а сам письменник разом із двома не менш знаменитими колегами поринає у просторово-часові переміщення.

Для означеної модифікації характерна наявність особистісного хронотопу, оскільки герой під тиском обставин змінює свої погляди і психологічно «зростає», еволюціонує, щоб усвідомити своє місце у всесвіті. Три частини роману поєднані провідним персонажем, Гербертом Веллсом, зачинателем жанру наукової фантастики, що, на нашу думку, не є випадковим. Кожна частина має свою сюжетну лінію (історію та героїв, які її творять). Це й реальні історичні постаті – Брем Стокер, Джек Різник, Людина-Слон, що мають неабияке значення у плетінні Карти часу, і вигадані автором (Ендрю Харрінгтон, Клер Хаггерті, Чарльз Уїнслоу, Мюррей, Том Блант та ін.). Усі герої протягом оповіді проходять певну еволюцію, однак особливо значущим стає життєвий шлях Герберта Веллса, оскільки мандрівка у часі впливає на психологічний складник цієї особистості.

Цьому роману характерні інтермедіальні тенденції, оскільки безліч сцен мають міждисциплінарний характер. Детальне змалювання автором вікторіанської доби подається ніби крізь призму стародавнього кінооб'єктива. Кожен із героїв роману детально портретизований, що дозволяє візуалізувати образну систему, що є характерним для кінематографічного жанру. Певні сцени подаються укрупненим планом та залучають органи чуття реципієнта, зокрема зір, нюх та ін. Колористичний складник є провідним з-поміж аудіовізуальних ефектів. «Ніч спускалася на маєток Харрінгтонів легко і безшумно, наче невагома вуаль. Тьмяно-білий місячний диск заливав молочним світлом доглянутий сад із гротами, рівними доріжками і помпезними фонтанами з німфами, сатирами та іншою міфологічною фауною... вночі їхне неголосне дзюрчання здавалося ніжною, вкрадливою колісковою, покліканною стулити втомлені очі, відмовитися від денних турбот і печалей. Неподалік, серед бездоганно підстриженого газону, височіла велична, немов лебідка на водній гладі, альтанка, в якій місє Харрінгтон постійно проводила свій вільний час, зачарована солодким запахом привезених із далеких колоній квітів» [2, с. 79].

У романі вбачаються алюзії на сучасну літературу та інші види мистецтва. Зокрема історія капітана Шеклтона, рятувальника світу від роботів, що прийшов із майбутнього, щоб закохатися у дівчину Клер Хаггерті, уже відома у кінематографі (фільм «Термінатор») і, звичайно ж, алюзії на оповідання Рея Бредбері «І грянув грім». Історичні сюжети теж наявні в романі: будинок із привидами на Берклі-сквер, феї з Котгінглі, жертви Джека Різника.

Таким чином, на нашу думку, роман іспанського романіста Фелікса Пальми «Карта часу» має мистецьку цінність та ідентифікується як зразок постмодернізму. Жанр роману визначити доволі складно, оскільки він характеризується багатошаровістю та багатовимірністю. Провідним у романі стає історичний хронотоп, оскільки період межі ХІХ–ХХ століть в Англії поданий досить детально. Поряд із реальними особистостями (Герберт Веллс, Брем Стокер, Джек Різник, Людина-Слон) в авторський міф уплетено безліч вигаданих персонажів (Ендрю Харрінгтон, Клер Хаггерті, Чарльз Уінслоу, Гілліам Мюррей, Том Блант та ін.), що детально портретизуються та вписуються у поданий історичний період. Жанровою домінантою стає фантастика, яка доходить рівня концепту, що передбачає синтез філогенетичних, онтогенетичних, змісто- та жанроутворювальних чинників і дозволяє віднести цей зразок до рівня пригодницької фантастики. Фантастичний хронотоп твору має значне смислове навантаження, актуалізуючи філософський складник. Константним у тексті є потужний ліричний струмінь, що впливає на стиль автора. Гра, яка є провідною ознакою постмодернізму, стає жанровою домінантою в романі і проявляється на різних рівнях художнього тексту. Недієгетичний наратор подає події різнопланово, крізь іронічне фокусування та позиціонується поза часом і простором. Для твору характерний певний комплекс субмотивів, що виходять із мотиву гри: маски, ляльки, маскараду тощо. Для означеної модифікації характерна наявність особитісного хронотопу, оскільки герой (Герберт Веллс) під тиском обставин змінює свої погляди і психологічно «зростає», еволюціонує, щоб усвідомити своє місце у всесвіті. Роману характерні інтермедіальні тенденції, оскільки безліч сцен мають міждисциплінарний характер (колористика, сцени укрупненим планом, детальне портретування, алюзії на вже наявні мистецькі зразки), що вможливорює відтворення цього літературного зразка в інших видах мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Історія зарубіжної літератури ХХ ст. : навч. посіб. / В. І. Кузьменко, О. О. Гарачковська, М. В. Кузьменко та ін. – К. : Академія, 2010. – 496 с.
2. Пальма Ф. Карта времени / Феликс Пальма. – М. : Corpus, 2011. – 640 с.
3. Стужук О. І. Художня фантастика як метажанр (на матеріалі української літератури ХІХ–ХХ ст) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец: 10.01.06 «Теорія літератури» / О. І. Стужук. – К., 2006. – 14 с.
4. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу / Ц. Тодоров ; [пер. с франц. Б. Нарумова]. – М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. – 144 с.

ТАТЬЯНА КУШНИРОВА

ПОСТМОДЕРНИСТСКИЕ ТЕНДЕНЦИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ПРОЗЕ ФЕЛИКСА ПАЛЬМЫ (НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА «КАРТА ВРЕМЕНИ»)

В статье рассматриваются постмодернистские тенденции в художественной прозе современного испанского писателя Феликса Пальмы. Прослеживается жанровое со-

держание, анализируются жанровые и стилевые доминанты, основные мотивы. Особая роль отводится хронотопам, рассматривается их взаимосвязь и иерархия. Выделяются особенности индивидуального стиля писателя, а также связь с литературной традицией.

Ключевые слова: Феликс Пальма, мотив, хронотон, жанр, стиль, доминанта, литературная традиция.

TATIANA KUSHNIROVA

POSTMODERN TRENDS IN PROSE FELIX PALMA
(BASED ON THE BOOK «THE MAP OF TIME»)

In this article the features of the postmodern trends of Felix Palma, modern Spanish writer's prose are discussed. It is provided the genre content, the genre and style dominants and the main motives are analyzed. It is assigned a special role of chronotope, their relationship and hierarchy are considered. It is highlighted the features of the individual style of the writer and the relationship with the literary tradition.

Key words: Felix Palma, motive, chronotope, genre, style, the dominant, a literary tradition.

Одержано 8.04.2015 р.