

ІРИНА КРОПИВКО

Дніпро

Постапокаліптичний часопростір
у постмодерністських текстах
(на матеріалі романів Я. Дукая *Старість аксолотля*
та О. Шинкаренка *Кагарлик*)

Альтернативний простір як фікційний світ літературного тексту не потребує обов'язкового часового дистанціювання від позахудожньої реальності моменту його написання. Маємо на увазі не осмислення письменником альтернативних варіантів історичного минулого, а репрезентацію візій сьогодення чи (не) далекого майбутнього у зв'язку з розвитком нанотехнологій, що супроводжується своєрідною логікою конструювання художнього часопростору.

Свій варіант порушення часопросторової логіки в постапокаліптичному світі пропонує Олег Шинкаренко в романі *Кагарлик*. Час і простір виступають як система поєднаних між собою явищ, але не взаємозумовлених. Персонажі усвідомлюють ілюзійність і текстуальність власного існування, що невіддільні від метафізичної реальності як присутності. Бірджир Хансен, один із персонажів *Кагарлика*, допомагає іншому персонажу Олександрю Сагайдачному, чия свідомість існує в трьох варіантах і є скопійованою, адаптуватися до абсурдних просторово-часових реалій. Бірджир, розповідаючи Сагайдачному про своє самотнє життя на Марсі, де він програмує комп'ютери на атомній електростанції, згадує свою подорож до колеги, в існуванні якого він засумнівався, запідозривши симуляцію. Подолавши тисячу кілометрів до нього – найближчого сусіда, він усвідомлює софістичну специфіку відношень віртуального світу та власної реальності. Не змігши

емпірично знайти сусіда, він звертається до нього за допомогою й отримує оригінальну відповідь:

Тут одне з двох: або в тебе щось із очима, або ти мав рацію, коли сумнівався в моєму існуванні. ... Будь ласка, перевір, звідки саме йде сигнал?"¹.

Інтрига не отримує сюжетного розгортання, а одразу переводиться у фінал описаного Бірджиром епізоду його життя:

Ми й далі спілкувалися так, ніби все нормально. Адже все й було нормально. Просто ми раніше про це не здогадувалися. Есхіл теж був записаний на вінчестері. (...) Може, і я десь записаний, і хтось колись це з'ясує. Але це не вплине на моє життя (с. 120).

У такий спосіб стирається межа між віртуальним та реальним способами життя.

Актуальними щодо осмислення й художньої репрезентації часопросторових зрушень постапокаліптичного фікційного світу є текстові перегуки з працею Елвіна Тоффлера *Футурошок*, тематично дотичною роману. Учений зауважує, що зміни без часу не мають сенсу, без змін час би зупинився і його можна представити як інтервали, у межах яких відбуваються зміни; швидкість перетворень пов'язана з низкою подій, уміщених у довільно фіксований інтервал часу, тобто, щоб визначити час, треба визначити події. Він наголошує, що для означення виміру зазвичай використовуються фізичні процеси, а не, приміром, соціальні². Час у романі О. Шинкаренка фрагментований, існує дійсно як інтервали, адже кожне поселення характеризується особливим плином часу, навіть окремі споруди можуть мати таку особливість, зокрема та, де прийшов до тьми Сагайдачний на початку твору. Щоб покинути простір цього закладу, персонажу необхідно було дочекатися синхронізації його з часом навколишнього щодо нього простору. Іронічна характеристика часу (в тексті твору є умовно минулий час, репрезентований як фрагментарні спогади-уявлення персонажів про минуле, та постійно змінюваний хронотоп "тут-і-тепер") здійснюється через апеляцію до речового простору, що осмислюється емпірично та знаково

¹ О. Шинкаренко, *Кагарлик*, Київ 2014, с. 119. (Далі текст цитується за цим джерелом. Номер сторінки зазначений у дужках після цитати.)

² Э. Тоффлер, *Шок будущего*, пер. с англ. Е. Рудневой и др., Москва 2002, с. 34.

водночас. Таким є образ горобця в польоті, що сприймається персонажем як майже нерухома точка, що зависла перед вікном: “Одним оком горобець спостерігав за нами, не навмисно, а лише тому, що ми були у довгій черзі з мільйонів його щоденних спостережень, кожне з яких тривало долю секунди та одразу забувалося. Разом із цим горобцем зупинився весь світ” (с. 7). Ніби перефразуючи Е. Тоффлера, О. Шинкаренко називає подію ознакою реального буття не лише в часовому, але й у просторовому вимірах: “Світ є все, що є подією. Значить, обухівський генделік знаходиться поза межами цього світу” (с. 15). Показово, що ні фізичні, ні соціальні виміри часу не є дієвими в романі, бо “час існує тільки суб’єктивно, але жоден спостерігач не може відчутти, що він рухається симетрично у прямому та зворотному напрямках” (с. 25). Саме тому персонаж дід Петро може двічі проїхати перед очима іншого персонажа, коли для нього самого ця дія відбувається один раз, або трансформується в іншого персонажа (Сагайдачний: “Сніг за вікном перетворився на дощ так само, як я колись – на діда Петра. Непомітно” (с. 15)), а згодом знову фігурувати у власному образі.

Розбалансування простору й часу здійснюється як порушення всеможливих форм їх протікання. Часопросторова реальність підпорядковується скоріше правилам симуляції, ніж якимсь, хай і умовним, детермінаційним принципам. Про відсутність векторної спрямованості часу та відсутність одновимірності вже йшлося. Знімається також протиставлення центр – периферія. З одного боку, світ представлений глобально, адже події відбуваються в Україні, завойованій Росією, на Марсі, на навколосезній орбіті, поза Україною, в кіберпросторі. З іншого – події чітко локалізовані в просторі, що є умовно географічним, у тексті використано назви реальних населених пунктів України. Переважно просторові площини репрезентовані через спогади (Марс) чи свідомість (опис, спілкування) персонажів. Україна виступає не як самостійна держава, а як руїна через сто років після російсько-української війни. Росія як колонізатор втратила свою визначеність. Війна не завершена через симуляційність реальності, адже війська не можуть зустрітися, щоб провести бойові дії. Київ позбавлений ознак центру, його мешканці не живуть, а виживають, історична пам’ять утрачена. Найбільше місто – Кагарлик, колишня “глибинка”, де час зупинився. Різні населені пункти, куди потрапляє Сагайдачний у пошуках своєї дружини Олени, вражають своєю абсурдністю,

і їх можна зіставити з алегоричними оповідями пригод Гуллівера. Однак вони позбавлені алегоричної наповненості оригіналу й хіба що відсилають до текстів інших авторів. Зокрема, підземне селище Романків має свою “родзинку” – величезного крота, чие походження (один із варіантів) нагадує троянського коня (“Я гадаю ... кріт був спеціально спроектований у секретних лабораторіях Москви. Я не знаю, навіщо. Може, це була якась нова зброя” (с. 126)), а теперішня роль – суто знакова. Для її пояснення обігрується цитата з Г. Сковороди “Світ ловив мене, та не впіймав” (“Він нагадує нам про наше місце у цьому світі, – відповіла Олена. – Те, що ми робимо з ним, те й світ робить із нами” (с. 127)). На думку Бірджира, Україна є маргінальна територія щодо питань безпеки, бо відмінна від одноманітної буденності життя за її межами: “...Моя подорож до України добряче лоскоче нерви. Тут відчуваєш реальну небезпеку” (с. 113).

Альтернативність фікційного простору роману *Кагарлик* полягає в перехрещенні логічних, як для позбавлених сенсу, площин існування персонажів. Усі вмотивування зводяться до двох моментів. По-перше, це фабульна обставина війни Росії проти України, що зумовила загальний стан руїни, певну часову застійність і відсталість стосовно іншого світу (в Україні відсутній інформаційний простір, зокрема Інтернет, телебачення, радіо, навіть книжки). По-друге, високий розвиток кібернетики, що уможливив копіювання свідомості видатних людей та вміщення їх у механічні носії. У такий спосіб свідомість Олександра Сагайдачного була перенесена росіянами на два навколоземні супутники, а сам він утратив пам'ять під час цієї процедури. Супутники є військовими об'єктами і репрезентують “шизофренічні” крайнощі. Один із них (Юрій Гагарін) виконує настанови на виявлення й знищення гомосексуалістів як потенційно небезпечних в політичному сенсі осіб. Інший виявився носієм бунтівної свідомості українця та якимсь чином вийшов із-під впливу програми, створив сайт на підтримку свого прототипу, завдяки якому (сайту) знайшов Бірджира для визволення Сагайдачного. Сам же Сагайдачний теж є “віртуальним” персонажем, бо позбавлений пам'яті, завдяки чому легко переймає особу померлого діда Петра.

Олена, дружина Сагайдачного, існує у його свідомості лише як розірвані фрагменти спогадів про власні емоції, що супроводжували

побутові моменти життя та були чимось єдиним справжнім і сталим у змінному світі симуляцій. Водночас вона стає персонажем інших історій, зокрема мешканкою Романкова або Обухова, а також персонажем п'ятивимірного роману, який пише Юрій Гагарін, щоб урізноманітнити власне існування. Її роль він пояснює так: "...Нет никакой Олены на самом деле. Это маркер такой при копировании записывают, чтобы вернуться к контрольной точке на выходе. Обыкновенное фантомное воспоминание" (с. 153). П'ятивимірний роман стає реальністю п'ятивимірної дійсності персонажів і навпаки. П'ятивимірні тексти передбачають одночасно всі версії розвитку подій, через те жоден такий роман ще не був завершений (с. 110) (іронія щодо відкритого постмодерністського роману та ролі автора як скриптора й персонажа власного тексту в метаромані).

П'ятивимірним простором характеризується не лише роман, який пише супутник Юрій Гагарін, але й життя селища Лісники, мешканець якого Кіндрат розповів про себе таку історію, пояснюючи Сагайдачному й Бірджирі свій постріл: «Це я їм даю знак, щоб уже починали зайця варити», – пояснив він. – «А не рано ще?» – показав Бірджир на його сумку, з якої стирчали заячі вуха. – «Як приїду, то вже пізно буде – з'їдять усього. Наступного вівторка кума в нас була, то й весь хліб геть доїла» (с. 87). Бірджир, який супроводжує Сагайдачного в подорожі, коментує поведінку Кіндрата, зауважуючи, що п'ятивимірний простір дає відчуття свободи, бо людина може вільно рухатися вздовж лінійного часу в будь-якому напрямку. Також згадує про те, що колись у Європі був популярний напрямок п'ятивимірної прози: «Математичну модель такого роману письменник створював за допомогою потужного комп'ютера, але читачів знайти було практично неможливо. Комп'ютер читав його сам собі» (с. 88). Якщо додати до цього епізоди: а) зустрічі двох Олен, які перебували у паралельних вимірах роману, б) ситуацію, коли Сагайдачний, їдучи на возі, бачить себе на іншому возі, який обганяє його і яким керує дід Петро, а також в) залучення до сюжету роману Кацнельсона – барда-персонажа скороченої комерційної версії згаданого п'ятивимірного роману (налічує близько двадцяти – двадцяти п'яти мільйонів сторінок і має гучну назву), який склав пісню про Сагайдачного та його пригоди, – то унаочнюється принцип існування художньої реальності в ситуації «тут-і-тепер» як симулятивного простору,

в якому можливі будь-які часопросторові трансгресії за принципом гіпертекстового переходу за допомогою кліку мишкою.

Нанотехнології репрезентовані не лише як умотивування “ризоматичності” чи “шизофренічності” персонажів, а й на рівні речей, у тому числі масового виробництва. Кожен мешканець альтернативної України може придбати соморфон різної якості залежно від власної купівельної спроможності й записати туди свою “самість”. У такий спосіб долається межа життя – смерті та віртуального – реального життя. Персонажі навіть не відчувають різниці між цими способами існування. На думку одного з них, який отримав звістку про смерть дружини й не засмутився через цей факт, живу людину цілком замінює свідомість, записана в соморфоні, адже ми спілкуємося по телефону з людиною, хоча вона тілесно при цьому не присутня. Існування людей визначає комунікація, можливо, через те механізм, який записує свідомість у соморфон, названо конектомом, а “записані” персонажі постійно розмовляють. Водночас дискурс як свідчення існування людини може бути не лише словесним (“Коли людина розмовляє, то її сутність перетворюється на слова. Якщо би вона раптом перестала існувати, то ці слова зберігали би її життя в пам’яті інших людей. Але якщо пам’ять втрачено, то все зникає остаточно” (с. 148)), а й речовим, коли річ виконує функцію знаку (“«Коли ж ми мовчки копаємо картоплю, то сам факт її наявності у льосі доводить наше існування». – „А якщо ми обмінємо її на м’ясо у Кагарлик?» – «Ні в якому разі!»” (с. 148)).

Альтернативний постапокаліптичний світ пропонує Яцек Дукай в електронній книзі *Старість аксолотля*. Якщо в попередньо розглянутому творі цей стан досягнуто еволюційно, що зумовлено швидким розвитком нанотехнологій та застосуванням їх людиною, то в цьому тексті зображена техногенна катастрофа, спричинена зовнішнім впливом. Смертоносний промінь із космічного простору знищив усе живе, врятувалися лише ті, хто мав змогу скопіювати власну свідомість і запустити її в мережу. Година Нуль – так названо момент апокаліпсису, після чого час зупинився, бо ніякі зміни вже були неможливі. Став іншим не лише світ, а й його виміри для врятованих. Відлік часу в романі здійснюється звичним для людей поділом на роки, години, секунди, але ведеться від Години Нуль – дні ПостАпо замість років від Різдва Христового. Якщо життя людини вимірювалося десятками років, то життя робота –

кілоднями і мегаднями. Поняття тривалості часу неактуальне для робота, який може скопіювати власну свідомість до іншого носія. Якщо людина час сприймає суб'єктивно (за три години тринадцять хвилин тривання апокаліпсису промайнуло життя), то робот лічить точно: 287 секунд Гжесь споглядав еротичну сцену в барі між двома роботами, що симулювали лесбійське кохання³. Водночас 841 день перебування в мережі до втілення в робота промайнули для нього непомітно. Цей час можна зіставити зі станом анабіозу або клінічної смерті для людини.

Мотив смерті як неіснування реалізований у романі Я. Дукая як свідчення трансформації свідомості персонажа під впливом нових реалій буття в тілі трансформера. Гжесь розуміє, що він – робот, але прагне відчутти себе людиною. Звички змінюються, і його світом стає інформація. Коли наприкінці роману Гжесь утратив надію на створення людства й власне повернення до світу людських відчуттів, він у пошуках смерті подався на смітник, але його смерть можлива лише як відключення від мережі або знищення інформації про себе вірусом.

Рух часу в творі лінійний, але він позбавлений сенсу, бо подія може тривати як завгодно довго. Зауважимо ще дві особливості часу, крім зазначеної зупинки як зовнішньоподієвої ознаки фабульного часу. Це здатність трансформера моментально долати будь-який простір завдяки мережевій передачі інформації до іншого металевого тіла (своєрідна безтілесність інформативної свідомості за наявності ресентименту щодо тілесного існування) та своєрідну трансформацію простору в час, а саме те, що колишнє існування в людській подобі сприймається багатьма трансформерами як утрачений рай: вітчизна – то не територія, а минуле: “Grześ doskonale rozumiał tęsknoty transformerów za życiem utraconym; była to przecież główna emocja jednocząca, patriotyzm ich transformerowy. Jeśli za ojczyznę uznać nie miejsce, lecz czas: lata sprzed Zagłady” (с. 162). Крім того, час тепер стає сталою й умовною категорією, суб'єктивізм плину часу унеможлиблюється, оскільки робот позбавлений суб'єктивності.

Натомість простір описаний значно повніше. Він варіативний і безмежний. Як і кіберпростір, надається до численних експери-

³ J. Dukaj, *Starość aksolotla*, wydanie elektroniczne, 2015, с. 42. (Далі текст цитується за цим джерелом. Номер сторінки зазначений у дужках після цитати.).

ментів. Ключові просторові трансформації пов'язані з внутрішнім світом персони, оскільки робота не назвеш людиною, а апаратно скопійована особистість не є повноцінною, бо не здатна до самовдосконалення, однак її можна безліч разів копіювати й утілювати. Кожна скопійована особистість веде власне життя й може прагнути до перевершення іншої версії. Гжесь зберігає людські параметри свого колишнього існування й намагається залишитися “оригіналом”, тобто існувати в одному екземплярі. Але за потреби копіює себе і після кількогадинної розмови знищує один із варіантів. Якщо роботи Станіслава Лема, чийм послідовником критики називають Яцека Дукая⁴, прагнули набути рис людяності й досягали цієї мети, стаючи бунтівними чи втрачаючи глузд, то трансформери Я. Дукая вчаться жити життям “нелюдським”. Вони наслідують людську поведінку, симулюючи її та емоції. Для відтворення емоцій роботи використовують не міміку, яка для них неможлива, а відеоряди та звукозаписи, запозичені з “райського” періоду. І називається це не імітувати, а емотувати – відтворювати за допомогою апаратури.

Описані в романі *Старість аксолотля* простори пов'язані з “професійною” діяльністю Гжеся. Реалізуючи власне бажання повернути людство на планету, він бере участь у проекті *Genezis 2.0*. То було відтворення життя з інформації, збереженої в мережі (“*życie zrestartowane z Cyfry*” (с. 162)). Проект тривав довго:

Życie Trzecie RA na Wyspach Brytyjskich, Życie Jedenaste plemion krasnoludzkich nad Zatoką Meksykańską, Życie Trzecie i Czwarte Spectrów na Półwyspie Iberyjskim, wielkie centralne równiny Północnej Ameryki opanowane przez Życie Jeden Plus oryginalnego Cho, a tu, tu, na Wyspach Kanaryjskich – Klaus i Klausia Randomici. Środkowa Afryka i jej First Paradise, domena Pani Spiro... (с. 162).

Створені Гжесем та іншими трансформерами світи були спробами, версіями, невдалими копіями. Вони насичені деталями та яскраво описані. Зокрема, один із перших світів мав комах-роботів для запилення квітів, а в іншому трава виявилася рожевого кольору. У такий спосіб Я. Дукай витворює онтологію штучного світу, який

⁴ P. Gorliński-Kucik, *Podróż dwudziesta druga do kraju niewiernych*, „Konteksty Kultury” 2013, z. 1-2, t. 10, s. 78.

включає “промислово” продуковані світи людей, виведених у лабораторіях, та механічний світ наземних і орбітальних роботів.

Найсуттєвішим простором і водночас найменш репрезентованим у тексті є кіберпростір, де зберігається вся інформація, а значить, і квінтесенція нового світу:

Google tak czy owak trzymał u siebie kopie neuro każdego człowieka na Ziemi (с. 161).

Зважаючи на те, що світ належав роботам, частина з яких прагнула відтворити людство, логічною стала поява спеціально розробленого віртуального простору, в якому нові люди вчилися бути людьми. Із цією метою створено віртуальний простір Каліфорнії – міста з десятимільйонним населенням, де нова людина “на дотик” могла відчути життя, котре знала лише за дискурсивними документами: кіно, відео та звукозаписами.

У такий спосіб світ, створений трансформерами, поділяється на дві площини в одному просторі. Вони співіснують, проте не стають одним суспільством. Хоча Гжесь сприймає штучних дітей наче родину, однак саме він усвідомлює їх “ненатуральність”, оскільки помічає, що, виховані роботами та ірігочі (механічні ляльки, схожі на плюшеві іграшки або мультяшних героїв та розроблені для навчання дітей правильній вимові й спілкуванню), вони діють так само та мають відповідні жести й міміку. А з іншого боку, Гжесь не може побороти заздрість до тих, що здатні відчувати всіма органами чуття, яких він як робот позбавлений, зокрема тактильних, смакових, нюхових відчуттів.

Фікційний часопростір роману як літературного тексту за застосованими прийомами поступається засобам, використаним для створення загального ефекту від нього як цілого, розрахованого на гіпертекстове сприйняття. Від читача не вимагається обирати сюжет, проте йому пропонуються візуальні та звукові ефекти, що супроводжують текст, який читається з використанням мережевих технологій. Читачу надається можливість відтворити 3-D копії трансформерів-персонажів, котрі об'єднуються в гільдії, кожна з яких має власну емблему. Текст насичений посиланнями, спеціально розробленими зображеннями тощо. Таким чином, акцент робиться не на уяву читача, а на створення візуального й звукового ряду, ілюзії повноти симульованого світу трансформерів.

Якщо провести паралелі до роману О. Шинкаренка *Кагарлик*, який також передбачався як інтермедійний проект, то останній явно поступається *Старості аксолотля*. Над книжкою Я. Дукая працювала група професіоналів у сфері комп'ютерної графіки, тоді як проект О. Шинкаренка залишався цілком авторським, і медіа-супровід – на рівні аматорської спроби, доступної для зацікавлених, адже для ознайомлення з матеріалами потрібно додатково вишукувати їх в Інтернеті. До того ж вони не становлять невід'ємної частини роману. Саме тому *Кагарлик* сприймається як літературний текст, що супроводжується авторськими малюнками, а літературна частина є більш концептуально розробленою й насиченою власне літературними “ефектами”.

Варто додати про такий аспект літературної площини роману *Старість аксолотля*, котрий без спеціального розгляду залишається поза увагою, як контекстуальна поліфонічність. Текст написаний у стилі кіберпанку⁵ й звернений до постгуманістичної проблематики. Центральним питанням виступає проблема, що означає зберегти людяність⁶ для трансформера, котрий усвідомлює власну недостатність – чуттєву та інноваційну. Обидва автори згаданих творів не торкнулися питання тілесності в наноепоху, зокрема того його аспекту, що пов'язаний із комбінацією машини й тіла людини в особі кіборга. Автори обходили питання тілесності в різні способи. О. Шинкаренко переносить до спеціальних

⁵ Ростислав Семків визначає кіберпанк як “лабораторну роботу”, експеримент, спробу, “територію у процесі забудови”, а також як стиль (напрямок), що не знає завершеності та зумовлений “пошуком можливостей адаптації, співіснування зі світом технологій, без яких існування людини в третьому тисячолітті є немислимим” (Р. Семків, *Фрагменти*, Київ 2001, с. 27).

⁶ Марія Шимчишин зауважує, що в контексті постгуманістики питання “що означає бути людиною” локалізується у сфері точних наук та досліджується в культурному й видовому сенсах (М. Шимчишин, *Парадигми та виміри постгуманізму*, „Сучасні літературознавчі студії. Постгуманізм та віртуальність: літературні виміри” 2013, Вип. 10, с. 486). Сергій Сушко гіпотетичною фазою біологічної еволюції людини називає гібридизацію з машинами і штучним інтелектом (С. Сушко *Дихотомія “гуманізм – постгуманізм”: чи існує вона у сучасній англомовній літературі?* „Сучасні літературознавчі студії. Постгуманізм та віртуальність: літературні виміри” 2013, Вип. 10, с. 380), а також наводить погляди науковців щодо транслюдності, яка виступає точкою, де людська істота починає долати свої обмеження, але все ж розпізнається як людська особа чи щось їй подібне (там само, с. 381).

механізмів свідомості персонажів, після чого вони існують як дискурс та фетиш, а Я. Дукай проблематизує питання тілесності як одне із центральних, позбавляючи своїх персонажів тіла. Тілесність подається як проблема свідомості, котра прагне нейросигналів, що надаються органами чуття. Це такий собі “мінус-прийом”, який акцентує не переваги машинного тіла, а його недолік, роблячи трансформера “недолюдиною” до тих пір, поки робот не прийме себе таким, яким він є, і не буде бажати більшого, ніж пропонує йому його нове втілення. Тобто залишиться в межах промислового відтворення та відмовиться від бажання творити.

Проблематика тілесності, що перестала бути іманентною рисою людини, сприяє створенню “коллапсу онтологічних кордонів” (термін використаний М. Шимчишин) та визначається як одна з важливих тем літератури постгуманізму. До таких питань слід віднести й розуміння маргіальності прийдешньої людини, що стосується не лише фізіологічної відмінності через поєднання технології та біотехнології. В аналізованих творах нові особи не набувають статусу маргіальності, існуючи на рівні з людьми, або посідаючи їхнє місце. Отже “неантропоцентрична самість” (термін М. Бакка) персонажів творів кіберпанку пов’язана з їх виходом за межі людської тілесності в стан інформаційного існування. Така концепція обходить питання набуття надлюдських здібностей, натомість акцентується ідея можливості життя, відокремленого від тваринного й від людського способів існування. Воно не постає в утопічно привабливому вигляді. Якщо Жиль Дельоз і Фелікс Гваттарі говорили про “тіло без органів” як утілення дисперсивної суб’єктивності в масиві суспільних бажань⁷, то письменники відкинули суспільні бажання, залишивши “тіло без органів” як спосіб інформаційного існування в кіберпросторі. Віртуальна реальність трансформерів (*Старість аксолотля*), утілена в механізованих тілах, має свої переваги – відсутність необхідності користуватися мовою для спілкування. Цифровий простір уможливорює комунікацію, не опосередковану мовою.

Отже, постапокаліптичний світ (зокрема його часопросторова логіка) у постмодерністських текстах має досить чітко окреслену специфіку на образотворчому й проблемному рівнях. Перший

⁷ Ж. Делёз, Ф. Гваттари, *Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения*; пер. с франц. Д. Кралечкин, Екатеринбург 2007, с. 22-33.

зумовлений зверненням митців до альтернативних художніх засобів, запозичених з інших видів мистецтва (живопис, музика, графіка) та нехудожніх видів діяльності (кіберможливості цифрової обробки образів і звуків). Письменники створюють віртуальний простір, трансгресивність якого актуалізує зняття меж між метафізичним існуванням персонажів і їх текстовою (нараційною) умовністю або інформаційною віртуальністю, а також затирається межа між художньою й нехудожньою реальностями, коли вони (ці види реальності) стають взаємозумовлювальними художніми факторами (не йдеться про метароманну специфіку постмодерністських текстів). Такими в *Кагарлику* є п'ятивимірний роман і п'ятивимірна художня реальність як предмет зображення і спосіб існування художнього світу. У *Старості аксолотля* акцентовано симулятивність світу трансформерів, для чого використано принцип гіпертекстових посилань та застосовано можливості Інтернету. Відповідно художній світ твору орієнтований не так на уяву читача, як на його включення в змодельовану й симульовану мультимедійними засобами художньо-віртуальну реальність. Високий розвиток нанотехнологій стає предметом зображення і способом функціонування художніх текстів, впливаючи на їх образотворчу специфіку та проблематику. Проблемний рівень постмодерністських текстів, у яких відтворено постапокаліптичний світ, передбачає не лише уведення здобутків у сфері нанотехнологій як фабульного тла та формування персонажів, які їх створюють, від них залежать або прагнуть подолати. Домінантним стає контекстуальне прочитання фабули в аспекті трансгуманістичної проблематики, властивої стилю кіберпанк. У результаті художні час і простір втрачають звичну для них одиничність, логіку і взаємозв'язок, переходячи в розбалансований стан відношень щодо один одного (вмотивування сюжету апокаліптичною ситуацією або специфіка постапокаліптичної художньої реальності, позбавленої норм та принципів історичності й детермінізму) та набуваючи здатності до множинного / варіативного існування.

SUMMARY

Post-apocalyptic time and space in postmodern texts (based on novels *The Old Axolotl* by J. Dukaj and *Kaharlyk* by O. Shynkarenko)

It traces the logic of an art design of time and space in postmodern texts in which a fiction world appears as an alternative space. The ebook *The Old Axolotl* by J. Dukaj and the novel *Kaharlyk* by O. Shynkarenko offer a vision of modernity or (not) a distant future due to the development of nanotechnology. In these texts, time and space are mutually distinct categories, removing a possibility of a clear vector of art events. A category of time is outdated and moved into the category of artistic conventions. Instead, art space becomes a dominant factor in the creation of artistic reality simulation. A contextual reading of the plot in terms of transhumanistic problems is an important factor for this interpretation. These problems are inherent cyberpunk style. Artistic time and space lose their habitual for their individuality and the logic of the relationship, moving to the unbalanced state of mutual relations (the plot is reasoning apocalyptic situation or the specifics of a post-apocalyptic fiction reality, devoid of principles and norms of historicity and determinism) and acquiring the capacity for multiple/variable existence.

KEYWORDS: post-apocalyptic time space, postmodernism, cyberpunk, transhumanism, J. Dukaj, O. Shynkarenko