

АДАПТАЦІЯ АНТИЧНОЇ ПАРАДИГМИ В „МАРСІАНСЬКОМУ МІФІ” НАУКОВОЇ ФАНТАСТИКИ (на матеріалі прози Станіслава Лема)

Розглядається взаємодія в текстах science-fiction С. Лема різних культурних горизонтів: усталеного в англomовній науково-фантастичній літературі моделювання фікційного інопланетного світу як поля еволюції культури, співвідносної із земною; рецепції античного світобачення у слов'янському науково-фантастичному дискурсі другої половини ХХ ст.; проблемного поля комунікації людина – штучний інтелект, де затрачаються опозиції національних елементів. У залежності від того, яка зі згаданих культурних проєкцій набуває переваги, „марсіанський міф” у творчості письменника проходить шлях від адаптації до деструкції на користь оновлення античного відчуття зв'язків людина – світ.

Ключові слова: наукова фантастика, античний міф, „марсіанський міф”, масова культура, діалог культур.

У сучасному світі взаємодія культур часто постає як синтез традиційно віддаленого із традиційно співвідносним. Відтак зростає актуальність переосмислення взаємовпливу масової та елітарної культур, зокрема взаємодії літератур, відповідних таким культурним проєкціям. Так, стереотипно наукова фантастика в рамках поділу висока/низька літератури сприймається як жанр радше розважального спрямування, часто співвідноситься з белетристикою, однак на рівні творчості окремих авторів співвимірна з досягненнями літератури в цілому.

Огляд літературознавчих досліджень, які стосуються жанру, А. Нямцу супроводжує розважаннями з приводу „постійної необхідності фантастичного моделювання різних сторін людського буття” [13, с. 417]. Та композиційні елементи певного твору, що дозволяють ідентифікувати його як science-fiction, можуть представляти різні культурні пласти. Так, сам жанр наукової фантастики витворює певні традиції побудови художнього світу, своєрідні міфи. Усталитися в читацькому сприйнятті вони можуть, згідно з Т. Чернишовою, „через повторювання і варіювання ідеї, в тому числі і в “масовій фантастиці” [13, с. 418]. Простий перехід таких „міфів” з одного твору в інший зорієнтований власне на споживача масової культури, який потребує знайомих реалій, адже, як слушно зазначає Т. Гундорова, „масова культура твориться уподібненнями, а характеризує її повторюваність, оскільки індивід доби культурної індустрії навчений сприймати те, що подібне, дубльоване, що нагадує про щось, уже знане” [5, с. 35]. Science-fiction високого рівня, натомість, або стоїть біля

витоків таких міфів, або займає щодо них критичну позицію, часто звертаючись у такому протистоянні до античної спадщини чи національної традиції.

Щодо присутності античної парадигми у науково-фантастичних текстах, зокрема творених у другій половині ХХ століття, вартий уваги розгляд функціонування античних міфологем – від текстів, що співвідносні з масовою літературою (на рівні її іронічної імітації) до „класичної” science-fiction, де реалізується процес, що його Т. Адорно означає так: „Міфічне страшне краси проникає в художні твори як їхня нездоланність...” [1, с. 74]. У статті маємо на меті саме в такому аспекті окреслити вплив культури античності, міфології зокрема, на художній простір наукової фантастики; акцентувати роль національної складової у такому синтезі; а також розглянути взаємодію класичних та породжених у межах science-fiction міфів на прикладі творчості С. Лема, що належить до зразків жанру.

Науково-фантастичний дискурс художньої літератури другої половини ХХ століття виявив чимало знакових проблем і для літератури віку, що починається. Пізнавальна та прогностична функції science-fiction у традиційному їх трактуванні не завжди себе випрадовували, провокуючи критичне осмислення здобутків високого гатунку. С. Лем до головних огріхів фантастики залічував прагнення „певний стан справ (аж до космічних) вирішити *раз і назавжди*, відповідаючи на питання про природу людини, розуму, всесвіту, цивілізації і т. п.” [18, с. 287-288]. Очевидно, саме про такий спрощений, однак популярний у „масовій” science-fiction підхід, йдеться в О.Стужук, коли вона говорить про „смерть наукової фантастики” наприкінці 80-х рр. ХХ ст. [15, с. 159], чомусь різко протиставляючи технологічне спрямування фантастики до і після цієї дати, хоча різкий розрив тут видається недоречним – яскравим прикладом може слугувати хоча б передбачена С. Лемом віртуальна реальність, актуалізована й у його художніх творах, що на тлі новітньої science-fiction, яка твориться в умовах комп’ютерного прогресу, не втратила актуальності. З-поміж класичних авторів наукової фантастики, створеної у другій половині ХХ століття, С. Лем виокремлюється як постать, що зберегла вплив як на широку аудиторію, так і на фахівців, задіяних у сфері технології.

Кращі твори жанру science-fiction позбавлені згаданої вище однолінійності, однак наукова візія прийдешнього світу у них нерозривно поєднується з естетично-філософським наповненням. Заявлені у фікційних світах культурні простори визначаються розмаїттям і складними взаємозалежностями. Наукова фантастика за своєю суттю не може апелювати лише до однієї культурної площини, позаяк вибудовується як співвідносна, але не тотожна їй, що породжує конкретного автора конкретного твору. Жанр, що традиційно поставав як опозиційний сучасним для авторів реаліям, виявив відкритість до різних форм діалогу культур.

Для наукової фантастики, котра бачиться як така, що повинна бути якомога ближчою до справ прийдешніх, досить часто характерне заглиблення в образний світ літературної традиції, включення усталених ще з античності та середньовіччя сюжетів, образів і мотивів. А. Нямцу зауважує, що „кількість версій, які базуються на легендарно-міфологічних структурах, воістину неосяжна...” [13, с. 421]. Серед можливостей трансформації таких запозичень та ролі, яку вони відіграють, актуалізуючись у конкретному творі science-fiction, варті уваги кілька способів взаємодії елементів давньої культури з реаліями культур, відчутно відділених часово або штучно змодельованих. Так, щодо рецепції античного світовідчуття та міфології в науковій фантастиці другої половини ХХ століття простежуються тенденції до зіткнення, взаємовпливу і синтезу культур античності, національних та умовних позанаціональних, що виявляються в певних групах творів.

Присутність античного міфу в тексті, що претендує на відбиття проблем науки (частіше гатунок science-fiction зосереджується на вужчому – технології) і одночасно не схильний послуговуватися науковим викладом, не завжди загрожує звести текст до еkleктичних поєднань. Г.-Г. Гадамер говорить про синтез міфічного й наукового, що досягнув гармонії ще у творчості Платона. Міфи діалогів Платона, що „стають на бік логосу”, співвідносяться із кращими зразками фантастики в тому, що й останні за суттю можна співвіднести з окресленням перших: „оповідання, які хоча і не містять повної істини, однак являють собою вид обігрування істини й розширюють допитливі в пошуках істини думки аж у потойбіччя. ...перед нами постає утворення з жарту і серйозності...” [6, с. 109].

Антична парадигма може й проникати в площину типово фантастичних традицій, і змішуватися з реаліями різних епох, відіграючи роль алюзійного контексту. Останнє часто стосується текстів із порубіжжя „легкої” та „серйозної” видозмін science-fiction, де легко здійснюється перехід від гри до філософських розважань.

Елементи античної міфології як засіб творення іронічної площини тексту часто присутні у фантастиці внаслідок своєї легкої впізнаваності, що допомагає увиразнити гротескність, умовність фікційного світу або явну вторинність певної його частини щодо „реальності” твору в цілому. Типовим для такої проєкції в англійській фантастиці є „Лабіринт Мінотавра” Р. Шеклі, де і тесеїв, і мінотаврів потенційно допускається необмежена кількість, і сам лабіринт – щось на кшталт віртуальної реальності (яка в сучасному фантастичному дискурсі також творить своєрідний міф). Насиченість простору міфологічними персонажами та переказ окремих фрагментів міфів лише підкреслює умовність лабіринту, адже він населений „квазіживими сутностями, схильними до трансформації” [16, с. 550]. Значущі для міфології постаті піддаються дегероїзації завдяки нагромадженню часово-культурних розбіжностей – Тесеї за кружкою пива й гамбургерами проглядає газетні об’яви в пошуках роботи

героїчного спрямування [16, с. 533], поліція маскує свої фургони під мінотаврів [16, с. 548], шокроку з'являються телефони, телевізори та спостерігачі різного штибу – до інопланетних включно. Нестійка рівновага, в якій перебуває лабіринт, мотивується заклопотаністю Дедала або його намірами модифікувати творіння, відмовившись, наприклад, від причинності [16, с. 574-575], у фіналі серед інших персонажів у твір приходить автор, який намагається „зібрати в єдине ціле сюжет, що розсипався” [16, с. 600]. Однак за нагромодженнями імен та подій, їх гіперболізованою фрагментарністю та суперечливістю проглядає й первісне обличчя міфів – із трагедійністю протистояння вищим силам, приреченістю та заданістю вибору.

Вкраплення в цей текст „фантастичних та наукоподібних гіпотез”, про які говорить А. Нямцу [13, с. 423], не лише додає гротескних барв чи слугує засобом гри з читачем. Заторкується ще одна проблема – штучного інтелекту, а саме можливості витворювати аналоги людської особистості. Якщо відкинути верхній пародійний шар міфології, то Дедал постає програмістом, який не надто переймається тим, як ведеться його творінням у віртуальному світі за умов постійної зміни параметрів цього простору. Варто згадати оповідання „Старі добрі часи”, де світ „двійників” – цифрових моделей людей із реального світу, зокрема видатних діячів античної доби, набуває рис, що не прогнозувалися його творцями, викликаючи, зрештою, заздрість у декого з останніх. Втім, що стосується проблем комунікації людини зі штучним інтелектом, де щодо останнього важко розрізнити – самоокреслюється він як аналог людської особистості чи обирає маску людини як зручний хід у грі (такий аспект порозуміння – поле, де наукова фантастика може реалізувати прогностичну функцію з великими можливостями), то Шеклі не заглиблюється ані в технічний, ані в моральний вимір. Зображальність такого віртуального світу умовна, його істинне обличчя для мешканців значною мірою недосяжне, інколи заступається стереотипом потойбіччя, типового для епохи „оригіналів” – для двійника Клеопатри цифровий світ тотожний Тартару і т. п. [17, с. 714, с. 721].

У слов'янській фантастиці подібного роду віртуальну реальність із домінуючим ігровим тлом вибудовував Кір Буличов („Замах на Тесея”), де псевдоантичний світ – лише одна із площин взаємодії персонажів (інопланетян, що вгрузли у боротьбу за престол, та земних представників галактичної поліції), а міфи, що програються чи згадуються під час ознайомлення героїні з контекстом чергової операції, часто супроводжуються іронічними коментарями [4]. Однак критичний перегляд міфів античної спадщини тут корелює із критикою сучасних автору міфотворчих тенденцій у площині історії ХХ сторіччя. А. і Б. Стругацькі („Понеділок починається в суботу”) послуговуються міфологією, в тому числі й античною, для створення відповідного колориту, зображаючи будні інституту, де гекатонхейри виконують роль вантажників [14, с. 199], а данаїди прокладають труби [14, с. 135], у віварії знаходиться вольєр з гарпіями і клітка з

Лернейською гідрою, малоговіркою в зимовий період [14, с. 129], тощо. Якщо суто міфологічні елементи тут марковані розважальністю, то звернення до античної літератури вже співвідносні з іронічною оцінкою сучасності – своєрідне доповнення до розмови персонажів дзеркала, яке цитує із „Сатир” Горація (I, 8) [14, с. 85], чи огляд моделювання шерегу утопій у світовій літературі від античних спроб окреслити ідеальну державу [14, с. 226-227] до фантастики 60-х рр. ХХ ст. При долученні обширної легендарно-міфологічної бази європейського простору в російській фантастиці відчутний тон національного світовідчуття, що реалізується насамперед в оцінних категоріях і присутності своєї історії.

С. Лем також віддав належне такому способу запозичень. Коли Йон Тихий очолює Інститут Часу („Двадцятьа подорож” із „Зоряних Щоденників Йона Тихого”) і починається великий проект „Регулювання Історії”, виявляється, що виправити розвиток Землі до ідилічного ніяк не вдається, а зіслані в минулі століття за службові прорахунки науковці закладають підвалини існуючої на сьогодні культури. Критично промальований фантастичний штамп замкненого часу, до якого призводять подорожі в минуле, переводить міфологічних персонажів на рівень похідної від „реальних” учених 2661 року, відтак „персонажі “Іліади” та “Одіссеї” списані з реальних постатей” [7, с. 185-186], зокрема „холерик Зевс” – із самого Тихого; група інженерів, що замість „масового житлового будівництва” в Давньому Єгипті зайнялася зведенням пірамід, відбуває покарання на Криті, де звела палац Міноса, одного з них роздратовані колеги замкнули в лабіринті, хоч той був не вельми схожий на Мінотавра [7, с. 188]. Усі спроби уникнути негативу приречені, відбуваються війни, до них – усілякі катастрофи планетарного масштабу і мимохідь подається „тлумачення” гіпотези марсіанських каналів – теж прорахунок „часовиків”, чергова несправність техніки, тому біля 1910 року Тихий наказав „всі канали акуратненько зацементувати” [7, с. 177].

Побіжно згадана у гротесковому циклі загадковість Марса набирає інших вимірів щодо творчості Лема в цілому. І тут вартим уваги є та взаємодія культур, що постає на порубіжжі світу античності та власне фікційних світів. Яскравим зразком „науково-фантастичного” міфу є тема Марса. Загадкова червона планета, названа землянами іменем бога війни, спровокувала появу величезної кількості творів. А. Нямцу, коли проводить огляд наукової фантастики, яка формує і доповнює марсіанський міф, загалом підсумовує їх так: „У кращих творах марсіанський світ постає надзвичайно складним “дзеркалом”, яке не просто фіксує, а й змістовно осмислює драматичні протиріччя людської природи й усієї земної цивілізації” [13, с. 492]. Традиційно Марс у фантастичній літературі – джерело життя, що із земним співвимірне настільки, щоби вкластися в рамки певних стереотипних відносин Марс – Земля: старша – молодша планети, древня – нова цивілізації, відтак йдуть протиставлення культур за кількома рисами. Ще від Г. Веллса

розвивається мотив бездушних марсіанських завойовників, а у Р. Бредбері космонавт із Землі буде безжально і не вповні вмотивовано стріляти в товаришів подорожі, пояснюючи це тим, що наступна експедиція віддаляється – а з нею і майбутня руйнація древньої культури [3, с. 70]. Марсіанська цивілізація, краща/гірша за земну (за критеріями чи то моральним, чи технічним), укорінилася в science-fiction настільки, що Марс звично сприймається „населеним”.

С. Лем свою творчість фантаста розпочав саме з традиційного занурення в „марсіанський міф” – незадовго до кінця німецької окупації Львова [11, с. 35]. Зловісний ареантроп (щупальця і допоміжний металевий корпус а ля Веллс), детективно-пригодницька матриця фабули, в центрі подій – журналіст, шукач пригод, якому вчені товариші іноді подають нетривалий коментар подій, висновки щодо діалогу культур – „не так чужі одне одному людина і звір” [12, с. 450], усе це загалом не нове, що вже науково-фантастичною літературою нещадно експлуатовалося. Однак Лем до теми Марса повертався ще не раз, уже в текстах, що являють собою як зразок жанра (цикл про Піркса), так і експеримент на порубіжжі фантастики, детективу й лемівської адаптації філософії випадку („Нежить”).

Щойно згадані твори стосуються „реалістичного” пласту фантастики, де будь-яким інопланетним потворам Лем не знаходить місця. Однак Марс присутній – в іншому вимірі. Планета, що споконвіку була позбавлена життя, до людей ставиться неприхильно, і попри задекларовану буденність подій проглядає міфологічний асоціативний супровід.

Щодо зображення Марса простежуються два плани – або віддалена планета, що слугує метою подорожі, яка не здійсниться („Альбатрос”, „Гермінус”, „Нежить”), на лінії Марс-Земля відбувається не одна аварія циклу про Піркса; або деталізований район поверхні, що внаслідок певних обставин залишається для героя недосяжним чи перебуває в полі активної взаємодії буття й небуття. Для героя роману „Нежить”, астронавта, що так і не ступив на Марс, залишаючись дублером, планета – символ розчарувань, бо навіть осягнувши мету, довелось б повернутися на Землю – астронавтика ж є не що інше, як „Фатальна професія, що вабить обіцянкою “великого кроку людства”, який, за словами Армстронга, є лише “малим кроком людини”, а по суті – піком, апогеєм не лише орбіти, а Голгофою, символом людського життя з його всемогутньою жадобою неосяжного. Тільки й різниці, що кращі роки нашого життя на Землі відповідають там годинам” [8, с. 773]. А. Стофф говорить про деградацію амбіцій героя – від астронавтики до учасника слідчого експерименту, що діє наосліп і мириться зі своєю безпомічністю [19, с. 115], але радше простежується надмір гордості – або стати першим, або не ламати життя заради доторку з вічністю, який пропонує Марс. А планета нагадує про себе повсякчас – то жовтою крапкою, підсумком усього за вікном Парижа, то фото Синуса Аврори, „прикре, безглузде і значуще. Взявши його, я знайшов при яскравих лампах

денного світла десятий градус північної широти й п'ятдесят другий східної довготи, а вище – патьоку Босфору Прикрашеного з тропічною формацією під ним. Місця, по яких я міг би пройти” [8, с. 700].

Цикл про Піркса вкладається хронологічно поміж „Людиною з Марса” та „Нежиттю” (розглядаємо лише оповідання, а не більш пізній роман). У ньому Лем зводить і античне відлуння, і літературні міфи, що в цілому зазнають переосмислення. Час у творах починає протікати у різних вимірах – уповільнена для Піркса-спостерігача загибель „Аріеля” та „Альбатроса”, хоча підрахунок йде на лічені хвилини, екіпаж „Коріолана” переживає свою загибель знов і знов – уже у вигляді острівців інформації в електронній пам'яті робота Термінуса (окреслити їх як особистості чи псевдоособистості проблематично, як і фантомів із „Соляріса”, які, власне, теж породжені тим, що Снаут окреслює як „пригнічені, відокремлені, якісь запалені осередки пам'яті” [10, с. 72]). Біля Марса сподівання на порятунок фатально перекреслюються, власні назви звучать почасти іронічно – „Титан” попри всю свою потужність не в силі прийти на допомогу, Термінус з однойменного оповідання не здатен провести межу між своєю примітивною пам'яттю ремонтного робота, що пережив екіпаж, та спраглими життя і надії електронними примарами, що ототожнюють себе з екіпажем та здатні вступати в діалог із людьми – межа життя і смерті, пам'яті й забуття, переступається шокрок. Наскільки моральним є вибір Піркса щодо Термінуса та всіх особистостей, що замкнені в ньому; наскільки півмарення Піркса на Марсі напередодні загибелі „Аріеля” пов'язані з передчуттям катастрофи та допомагають докопатися до її причин – ще одного непорозуміння електронного інтелекту та людини, що його програмувала, наскільки сув'язь імен відіграє злою іронією навіть у площині термінології та назв (наприклад, розширення конотацій довкола Ананке) – цикл не подає жодної однозначної розв'язки, нагромаджуючи хаос невідворотних випадковостей. Людям у похмурому царстві хаосу не відвернути смерть, схильність до якої „привезли з собою в ракетах” [9, с. 344], адже Марс, не знаючи життя, не знав і смерті. „Марс начебто змирився з долею і вже не тривожиться... про дотримання обіцянок... втрачає свій солідний червонястий вигляд, перестає бути емблемою бога війни” [9, 343].

Зосереджуємо увагу на двох текстах – „Ананке” і „Термінус”, що їх найвище з циклу цинив сам Лем [11, с. 97]. Художній світ „Термінуса” розгортається в постійному балансуванні на межі двох реальностей, одна з яких відображає позанаціональну площину – Марс освоює людство як цілісність, в іншій відлунює античне світобачення. Реалістичний опис старого пошарпаного космічного корабля на час, коли Піркс уперше чує прохання про допомогу екіпажу, що давно загинув (гарячковий діалог азбукою Морзе), трансформується у загадковий простір ночі. Відсутність гравітації, відтак пересування – чи радше політ – „плавно, наче у сні”, великі необжиті приміщення, що тонуть у п'ятмі, темні плями, що їх навігатор спочатку сприймає за

кров [9, с. 158], – усе це складається на картину світу, пограничного з небуттям, де цілком можливо почути голоси з потойбіччя. Час для головного героя дробиться – на бортовий „день”, сповнений клопотів і буденних розмов, та виразно марковану зловісністю ніч, про „метафізичні” можливості якої зі всього екіпажу знає лише навігатор. Царство тіней, у якому немає меж для тиші, як-от на Землі, „чорна крижана німотність”, у якій розчиняється корабель [9, с. 166], може поступитися лише діалогу тих, що світу живих не належать.

Інші видозміни часу теж вписуються в хистке балансування на порубіжжі небуття. Повторюється маршрут корабля і метеоритне попередження з Деймоса, і хоча в першому випадку воно прийшло хвилин за десять до зіткнення [9, с. 147], а в другому вже очевидної загрози не становить [9, с. 167], сама з’ява потоку зумовлена Марсом, його тяжінням. „Розмови”, що їх чує ночами Піркс, стосуються часу катастрофи, але не просто програють її знов і знов – цей час накладається для навігатора на його „сьогодення”, адже можна вести діалог із породженнями електронної пам’яті: „...запис – якщо це запис – не мертвий. Ким би не були ці... голоси, ці сигнали, з ними можна говорити” [9, с. 176]. Тільки за можливість реконструкції тих подій довелося б заплатити надто високу ціну з погляду моралі: „вони почнуть кликати його, просити кисню, благодати про порятунок! Що відповісти? Що вони не існують? [...] Що їх страх – тільки імітація страху, а їх повторювана щоночі агонія варта не більш затертої платівки?” [9, с. 177-178].

Простежується чітке протиставлення оцінності в „денному” / „нічному” вимірах. У першому навігатор не цікавився „червоним, як мідяк, диском Марса – він був ситим по зав’язку курсовими кривими” [9, с. 173], сам політ є звичним („Марс – не Юпітер, можна обернутися за десять днів” [9, с. 142]), але за такою повсякденністю позитивний образ планети не вимальовується. Час ночі повертає до співвимірного з античним царства мертвих, спровоковані Марсом катастрофи обертаються циклічними примарними жахіттями, а відділити людський страх перед небуттям від його закріпленого в мертвому металі аналогу практично неможливо. Планета постає могутньою силою, що наосліп несе загибель, але не у варіанті „марсіанського міфу”, де ця стихійна міць була б знаряддям чиеїсь волі. Марс – світ, у який життя потрапляє силоміць і за своє вторгнення розплачується стиранням меж поміж буттєвим земним і тим, що для людини може окреслюватися як занурення в прадавній напівсон, де над кожним кроком чатує фатум. Зрештою, як говорив Лем, „хоч у цьому оповіданні і немає духів, але вони там є” [11, с. 97].

Трагічна залежність лемівського „світу двійників” від реальності власне твору набуває особливої гостроти у порівнянні зі згаданим вище оповіданням Шеклі [17]. За Лемом, створивши штучний інтелект, людство зробить його „співучасником своїх навіженств” [9, с. 178]. Нагромадження випадковостей, що призводять до появи „примар”, автономних щодо електронного мозку, який їх породив, у

цілому виглядає фатально незворотним, але важливіша проблема порозуміння, яка спровокована цим несвідомим, хоч і потенційно можливим творенням. Вини Термінуса у несвідомій креації „примар” немає, весь тягар комунікації з квазіособистостями, яким не дано усвідомити свою природу, лягає на плечі власне людини. Комп’ютери, створені людиною, часто можуть перейняти надто багато від своїх творців, що у фікційному світі лемівських „Оповідань про пілота Піркса” призводить до суцільного нерозуміння – і саме там, де людина стикається зі своїм електронним відображенням.

„Ананке” і „Нежить” в дечому співвідносні – наявні детективне тло і трагічний збіг випадковостей. Однак в оповіданні знов домінує лиховісне тло червоної планети, яка закарбувалася в міфах різного наповнення. Марс фантастики („цивілізація котрого героїчно бореться зі згасанням життя на планеті” [9, с. 340]) і Марс науки, яка так довго бачила знамениті „канали” – „... в будь-якій книзі про Марс вісімдесят відсотків тексту відводилось на топографію і топологію каналів” [9, с. 341] і настільки розчарувалася у сподіваннях, що значний її корпус відійшов у сферу фікції. „Одна з найпрекрасніших, найнезвичайніших пригод в історії астрономії” [9, с. 339] виявилася облудою, однак тим більш вагомим виступає оновлення класичного міфу як елементу фікційного світу. Ще образнішим та контрастнішим, аніж у „Термінусі”, проступає мертвий по своїй суті світ, що породжує страхіття. „Жорстокість” планети щодо загиблих [9, с. 344], присутність тіней з минулого – книги тих, що покладали на криваву планету великі надії і померли на Землі, не встигнувши розчаруватися [9, с. 363-369] (по-іншому було у Бредбері з письменниками-вигнанцями [2], але тут суголосність – Марс як останній притулок того, що віджило на Землі; втім, у Лема наука з повагою озирається на міфологію і вшановує її, бо ж сама почасти нею стала), – усе це доокреслює образ світу мертвих, куди персонажі необачно приносять свої конфлікти і свій страх, що набувають тут небаченої сили. Оманливий Марс, що вводить людей у межеві ситуації, Марс, що лише на певній віддалі показує своє „класичне” обличчя, щоби знехтувати маскою зблизька, світ хаосу і тіней, що випробовує життя, але й може надати йому сенсу, відібравши назавжди спокій, – такий Марс не має спільного із пафосом традиційної наукової фантастики, бо просто не призначений ані людині, ані її надіям та побоюванням. І згадуючи Бредбері, цікавою є присутність Е. По – уже не на рівні персонажа і не тільки для акцентування детективного тла – зіставляються науковий і художній дискурси, наголошується мотив поразки і відповідальності за свої провини. Одна фраза з твору По вбиває людину, щоб врятувати інших людей, хоча смертю маркований і підпис телеграми Піркса – з вказівкою на Марс. Планета такою ж мірою невинна у катастрофах, як і комп’ютери, – світ не несе відповідальності „за ті міражі, що йому намагається нав’язати людина” [9, с. 393], і водночас вона впливає на людські долі відповідно до відомих ще з античності стереотипів щодо людських

можливостей і призначення. Світ потойбіччя, що здатен спровокувати трагедію і відплатити за скоєне її безпосереднім виконавцям, світ, сповнений міфологічних назв, що витворюють сув'язь із давнім культурним простором, світ, що реалізовує давні конфлікти, але знищує міфи нового часу, – таким постає Марс.

На Червоній планеті, де національність уже не відіграє важливої ролі, давній світ античності виступає як засіб втриматися в людських вимірах культури, що виявляє, можливо, не найсвітліші свої грані, але допомагає оцінити реальні шанси людини у світі поразок і тіней, де не сповняються обітниці і де немає сенсу їх давати, світі освоєння космосу, невідомого і безконечного, що становить суворий гнітючий контраст із традиційними схемами розвитку фантастичного часопростору Сонячної системи, але радше відбиває реалії сьогодення. У циклі про пілота Піркса не залишається й сліду від „марсіанського міфу” – від того варіанта, що пропонує science-fiction, англословного світу зокрема. Зате оновлюється класичний погляд на Марс і ціну, яку людство платить за доторк до вічності, та особливих барв набуває традиційне для наукової фантастики „обігрування” міфологічних реалій.

Використання у science-fiction другої половини ХХ століття елементів античної парадигми визначається розмаїтим функціональним призначенням. Античні міфи і міфологеми надають фікційному часопростору виразних для розпізнавання прикмет культури, у стереотипних формах зокрема, часто слугують засобом творення іронії та гротеску, особливо за умови поєднання з яскраво вираженими національними елементами сучасності. Однак присутність античної культури в науковій фантастиці часто переростає своє залучення як гра з читачем, повертаючи собі трагедійну наповненість сенсів. Зіткнення в межах фікційних світів інтерпретацій античності з інтерпретаціями міфів, що створені безпосередньо science-fiction, призводить до руйнації штампів „масової” фантастики, яка являє собою продукт масової культури, та оновлення жанру у світовому літературному контексті. Втіленням такого конфлікту інтерпретацій є проза С. Лема, що часто трансформує „науково-фантастичні міфи” аж до їх цілковитої деструкції на користь інших парадигм, – зокрема античної, як це відбулося у творах, хронотоп яких включає Марс.

1. Адорно Т. Теорія естетики / Пер. з нім. – К.: Основи, 2002. – 518 с.
2. Брэдбери Р. Изгнанники // Брэдбери Р. Память человечества / Пер. с англ. – М.: Книга, 1983. – С. 156-168.
3. Брэдбери Р. Марсианские хроники // Брэдбери Р. Были они смуглые и золотоглазые / Пер. с англ. – М.: Профиздат, 1991. – С 3-189.
4. Булычев Кир. Покушение на Тесея. – М.: АСТ, 2003. – 412 [4] с.
5. Гундорова Т. Кітч і Література. Травестії. – К.: Факт, 2008. – 284 с.
6. Гадамер Г.-Г. Міф і логос // Гадамер Г.-Г. Герменевтика і поетика / Вибрані твори / Пер. з нім. – К.: Юніверс, 2001. – С. 106-109.

7. *Лем С.* Звездные дневники Ийона Тихого // Лем С. Приключения Ийона Тихого. – М.: АСТ, 2006. – С. 5-344.
8. *Лем С.* Нежить // Лем С. Кіберіада. – К.: Дніпро, 1990. – С. 687-808.
9. *Лем С.* Рассказы о пилоте Пирксе. Фиаско / Пер. с пол. – М.: АСТ, 2003. – 716, [4] с.
10. *Лем С.* Соляріс / Пер. з пол. – Львів: Кальварія, 2005. – 200 с.
11. *Лем С.* Так говорил... ЛЕМ / Пер. с пол. – М.: АСТ, 2006. – 764, [4] с.
12. *Лем С.* Человек с Марса // Лем С. Магелланово Облако. Человек с Марса. Астронавты. – М.: АСТ, 2003. – С. 363-453.
13. *Нямцу А.* Фантастические парадоксы человеческого мира // Нямцу А. Миф. Легенда. Литература (теоретические аспекты функционирования): Монография. – Черновцы: Рута, 2007. – С. 417-515.
14. *Стругацкий А., Стругацкий Б.* Понедельник начинается в субботу. – Донецк: Сталкер, 2005. – 336 с.
15. *Стужук О.* Художня фантастика як метажанр (на матеріалі української літератури XIX-XX ст.): Дис. ... канд. філол. наук (10.01.06 – теорія літератури). – КНУ ім. Т. Шевченка, 2006. – 176 с.
16. *Шекли Р.* Лабиринт Минотавра // Шекли Р. Лабиринт Минотавра: Фантастические произведения / Пер. с англ. – М.: Эксмо, 2007. – С. 531-600.
17. *Шекли Р.* Старые добрые времена // Шекли Р. Лабиринт Минотавра: Фантастические произведения / Пер. с англ. – М.: Эксмо, 2007. – С. 707-745.
18. *Lem Stanisław.* Fantastyka i futurologia. – Т. III. – Warszawa: Interart, 1996. – 316 s.
19. *Stoff A.* Powieści fantastyczno-naukowe S. Lema. – Warszawa-Poznań-Toruń: Państwowe Wydawnictwo naukowe, 1983. – 180 s.

Summary

In the article the author analyses different cultural horizons interpretations in science fiction by S. Lem: established in English belletristic modeling of the fictional space world as a field of culture evolution coincided with the earth culture; as well as the reception of antique outlook in Slavonic fictional literary discourse of the second part of the 20th century; and also problematic sphere of communication in a man – artificial intellect relations, in which opposition of national features disappear. Dependently which named cultural projection is predominant „Martian myth” in creativity of the writer develops from mere adaptation to absolute deconstruction for the benefit of renovation of the antique sense of a man – the world relations.

Key words: science-fiction, antique myth, Martian myth, mass culture, dialog of cultures.

Стаття надійшла до редколегії 13.11.2008