

В. А. Каменюкова

ФЕНОМЕН ДВАЙНІЦТВА Ў АПОВЕСЦІ СЕРЖА МІНСКЕВІЧА “РОК@НАТ”

У артыкуле разглядаюцца асаблівасці рэалізацыі феномена двайніцтва ў аповесці Сержа Мінскевіча “Рок@нат”. Робицца выснова пра арыгінальныя падыходы пісьменніка да яго ўвасаблення праз выкарыстанне матыву кланавання, незвычайную сістэму персанажаў-дубляў і “дубляў дубляў”, наданне масак героям, стварэнне двухсвецця і інш. Феномен двайніцтва ў аповесці дазваляе аўтару засяродзіць увагу на праблемах безаблічнасці–індывідуальнасці, чалавечага самавызначэння і навуковай этыкі, выжывання чалавека ў памежнай сітуацыі і захавання яго маральнасці.

Феномен двайніцтва ў мастацкай літаратуры звычайна заснаваны на бінарнай пазіцыі светаадчування персанажа, у выніку чаго ў творы з’яўляюцца героі-двайнікі ці адбываецца падваенне рэальнасці. У фантастычнай аповесці “Рок@нат” С. Мінскевіч дэманструе досыць арыгінальныя падыходы да ўвасаблення згаданага феномена.

Дзеянне ў творы адбываецца на планеце Зея і яе спадарожніку Керменда. На Кермендзе з’яўляецца дзіўны аб’ект. Яго форма нагадвае гіганцкі грэцкі арэх, што выступае падставай для ахрышчэння яго Рок-натам. Рок-нат – гэта касмічны карабель са складанай сістэмай, кіраваць якой абавязкова павінны два капітаны. Да таго ж гэты касмічны аб’ект уяўляе з сябе своеасаблівы ізаляваны свет, які мае сваю гісторыю, законы жыцця і дзве расы незвычайных жыхароў (гмунаў і гвіблаў) і які вельмі нагадвае свет камп’ютарных гульняў.

У самым пачатку аповесці ў якасці адмысловага пралога прадстаўлена гісторыя двайнікоў Сога і Сванта – капітанаў Рок-ната: “Сог і Свант знешне былі падобныя, як браты-блізняты, і *некалі* яны былі блізкія духам. Браты-сябры. Выхоўваліся аднолькава. Рабілі адну справу. Але паступова гэтае *некалі* з кожнай іх чарговай, невядома ўжо якой па ліку, сустрэчай напаўнялася хвілінамі пагарды і непрыязі. Націск непрыкметна

пераходзіў з «не» на «калі», і неўзабаве паводле падсвядомых законаў гэтае *некалі* цалкам пераўтварылася ў *ніколі*. Бясконца доўга яны жылі ў адной абмежаванай прасторы, дзялілі свой замкнуты мікрасвет. І аднойчы адчулі, што зусім не сябры і, здавалася, ніколі імі не былі” [1, с. 11]. На прыкладзе двойнікоў-капітанаў аўтарам узнімаецца праблема неабходнасці адчування асобай сваёй індывідуальнасці і самадастатковасці.

А. Міхалёва адзначае, што “галоўным крытэрыем двойніцтва прызнаецца бачанне сябе ў іншым” [2]. Пазнанне сябе ў іншым і неабходнасць адчування сваёй самадастатковасці становяцца падмуркам для ўзнікнення матыву супрацьстаяння. Жаданне даказаць сваю незалежнасць прыводзіць да трагедыі: Сог забівае Свана. Аднак знікненне аднаго з двойнікоў сведчыць пра немагчымасць паўнаўтварэння існавання адной часткі без другой. Сістэма карабля імкнецца замяніць страчаны кампанент: “Рок-нат можа прапусціць у сябе, і, мусіць, падпарадкавацца не проста жывой ці разумнай істоце, а той, якая валодае здольнасцю хуткай псіхалагічнай зменлівасці і моцным інтэлектам” [1, с. 27].

Ідэальным прэтэндэнтам на ролю кіроўцы карабля становіцца Ял Днеж. Адметна, што жыллё спелеолага знешне вельмі падобнае да Рок-ната. Параўнаем: “Аўтаматычны зонд «Арно-V» выявіў на паверхні другога спадарожніка – Керменды – дзіўную скалу, якая формай нагадвала гіганцкі арэх” [1, с. 12] і “Дом-замак, які ўзвышаўся над скалістым востравам, звонку нагадваў ракавіну малюска, з характэрным закручаным купалам” [1, с. 16]. Да таго ж гэтыя дзве прасторы блізкія сваёй складанай унутранай будовай. Можна гаварыць, што Скала-арэх з’яўляецца своеасаблівым люстраным адбіткам прасторы існавання галоўнага героя. Узнікненне залюстрэчнага свету ў творы звязана з асаблівасцямі светаўспрымання Яла. Мужчына страціў адчуванне рэальнасці, што звязана з асаблівасцямі яго прафесійнай дзейнасці. Жыццё для спелеолага пераўтварылася ў гульню кшталту камп’ютарных, дзе дасягненне пастаўленай мэты з’яўляецца абавязковай умовай для пераходу на наступны ўзровень.

Яшчэ адзін цікавы прыём падваення, выкарыстаны пісьменнікам у аповесці, – увядзенне матыву кланавання. Навукоўцы, аздачаныя вывучэннем прыроды загадкавага аб’екта, прыходзяць да высновы, што яго немагчыма даследаваць без удзелу чалавека – істоты, багатай на эмоцыі. Аднак паколькі іншапланетны аб’ект праяўляе агрэсіўнасць да любога іншароднага цела, то адпраўляць чалавека ў Рок-нат небяспечна і антыгуманна. Кланаванне ўяўляецца сродкам захавання бяспекі чалавека шляхам стварэння яго дубля. Такім чынам, клон успрымаецца грамадствам з яго дваістай мараллю другасным, ніжэйшым за чалавека-аўтэнтыха. Гэтую думку пацвярджае і паслядоўнае стварэнне некалькіх копіяў спелеолага Яла Днежа па працоўнай мянушцы Смоўж. Шматразовае ўзнаўленне героя нагадвае канвеер. Пісьменнік узнімае праблему індывідуальнасці асобы: ці можна гаварыць аб індывідуальнасці героя-аўтэнтыха і яго клонаў? Адказ на гэтае пытанне чытач можа знайсці пры ўважлівым разглядзе акалічнасцей знаходжання і Смаўжа-аўтэнтыха, і яго дубляў у Рок-наце.

Смоўж I і Смоўж II амаль поўнасю паўтаралі дзеянні адзін аднаго і загінулі аналагічным чынам, а паводзіны і смерць Смаўжа III маюць прыкметныя адрозныя рысы. “Рэч у тым, што дублі ніколі не бываюць цалкам ідэнтычныя, заўсёды ёсць сотыя долі пагрэшнасці” [1, с. 27], – адзначае С. Мінкевіч. З гэтага вынікае, што індывідуальнасць асобы застаецца непадуладнай кланаванню. Да таго ж наяўнасць трох клонаў яшчэ раз адсылае да камп’ютарных гульняў, у якіх даецца некалькі спробаў для праходжання ўзроўню.

Арыгінальным прыёмам, выкарыстаным аўтарам, з’яўляецца і наданне адной з галоўных ролей клону клона. Смоўж IV створаны не з дадзеных Смаўжа-арыгінала, а з дадзеных трэцяга дубля, за кошт чаго ён валодае псіхалагічнымі вартасцямі

папярэднікаў. У адрозненне ад героя-арыгінала і іншых дубляў Смоўж IV не імкнецца трапіць у Рок-нат, бо адчувае, што гэта не яго задача: “Я не пайду ў Рок-нат... <...> Гэта не страх, не адчуванне небяспекі... Але гэта задача яшчэ не мая!” [1, с. 29]. Атрымліваецца, што кланаванне клона прывяло да з’яўлення новай асобы, індывідуальнай ва ўсім, акрамя кахання да Элон і ўспамінаў.

Псіхалагізм твора найбольш ярка выяўляецца ў апісаннях ўзаемаадносін аўтэнтэтыка і Смаўжа IV. Ні Ял Днеж-аўтэнтэтык, ні клоны не ведаюць пра існаванне адзін аднаго: “Праўда, для чысціні эксперыменту дублю не паведамлялі пра яго папярэдніка – кожны з іх адчуваў сябе сапраўдным Ялам Днежам з прафесійным псеўданімам Смоўж. Безумоўна, тут была доля несправядлівасці...” [1, с. 25].

Першая сустрэча герояў прымушае кожнага ацаніць сябе ў адносінах да другога: калі Ял Днеж лічыць сябе першасным, вышэйшым, то Смоўж IV адчувае сябе ніжэйшым, лішнім, узвышае жыццё аўтэнтэтыка над сваім. Такім чынам узнікаецца праблема самавызначэння асобы ў складанай (памежнай) псіхалагічнай сітуацыі. Далейшае развіццё гэтай праблема знаходзіць у эпізодзе двубою: “Смоўж ясна зразумеў, што перамагчы Смаўжа IV не можа. Цяпер ён выпрабуе сябе – колькі зможа пратрымацца, наколькі ён сам трывалы і наколькі можна быць моцным і спрытным супраць сябе ж. Пачуццё непрыязі да свайго нежаданага клона, якое з першай сустрэчы ўзнікла ў ім, цяпер змешвалася з зусім новым пачуццём павагі да яго, апрача таго, узнікаў якісьці непадпарадкавальны гонар за самога сябе, як да якаснага ўзору, не марнага, не выпадковага” [1, с. 54]. У сітуацыі непасрэднага ўзаемадзеяння Смоўж разгледзеў у сваім дублі асобу, вартую жыцця і павагі, што вымушае аўтэнтэтыка прыкласці ўсе намаганні, каб не дапусціць самагубства Смаўжа IV.

Г. Курегян, аналізуючы творчасць В. Пялевіна, адзначае: “У абмалёўцы двайніцтва важным з’яўляецца і матыў гульні, пераапраанання і карнавала” [3]. Гэтыя словы справядлівыя і ў адносінах да аповесці С. Мінскевіча “Рок@нат”. Так, Свант і Сог для насельніцтва свету Рок-ната з’яўляюцца не проста капітанамі карабля, а волатамі-кіраўнікамі Эргодам і Архаторам адпаведна. Трапіўшы ў прастору касмічнага карабля, набывае маску і Смоўж-аўтэнтэтык, якому гмуны даюць імя Мечнік. Такім чынам, персанажы адначасова выконваюць некалькі ролей.

У фінале аповесці сістэма іншапланетнага карабля забівае Сога, бо замяніць Сванта немагчыма, і абірае на ролю сваіх капітанаў Смаўжа-Мечніка і Смаўжа IV. Апошнія з’яўляюцца ўдасканаленымі двайнікамі сваіх папярэднікаў, бо ўзаемаадносіны аўтэтыка і клона прайшлі шлях ад варожасці да прыняцця існавання адзін аднаго і разумення самакаштоўнасці кожнага. Гэта яшчэ раз даказвае немагчымасць самадастатковага існавання толькі аднаго з двайнікоў, як і немагчымасць існавання дзвюх цалкам ідэнтычных асоб. Важнай акалічнасцю ў распрацоўцы праблемы кланавання з’яўляецца наданне аўтэнтэтыку і дублю дубля асабістых імёнаў – Ял Днеж-Мечнік і Ял Днеж-Чатр адпаведна. Тым самым аўтар адмаўляе магчымасць кланавання чалавечай самасвядомасці. Як бачым, на працягу ўсёй аповесці ён паслядоўна сцвярджае ідэю індывідуальнасці чалавека.

Падсумоўваючы, адзначым, што аповесць С. Мінскевіча “Рок@нат” вылучаецца даволі арыгінальнымі падыходамі да ўвасаблення феномена двайніцтва. У творы прысутнічае матыў двухсвецця. У якасці першарэальнасці выступае планета Зея. Як іншасвет успрымаецца прастора Рок-ната. Найбольшую цікавасць выклікае сістэма персанажаў. У тэксце дзейнічаюць двайнікі, двайнікі двайнікоў, клоны і клон клона. Увядзенне матыву кланавання ў творы носіць гуманістычны характар. Письменнік акцэнтуюе ўвагу на пытаннях безаблічнасці–індывідуальнасці, чалавечага самавызначэння і навуковай этыкі, выжывання чалавека ў памежнай сітуацыі і захавання яго маральнасці, якія вырашаюцца з глыбокім псіхалагізмам.

Літаратура

1 Мінскевіч, С. Рок@нат: фэнтэзі++ / Серж Мінскевіч // Маладосць. – 2010. – №2. – С. 11–

61.

2 Михалева, А. А. Герой-двойник и структура сюжета [Электронный ресурс] / А. А. Михалева. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/geroy-dvoynik-i-struktura-syuzheta>. – Дата доступа: 15.04.2018 г.

3 Курегян, Г. Г. Герои-двойники и их презентация в романе В. О. Пелевина «Числа» [Электронный ресурс] / Г. Г. Курегян. – Режим доступа: <http://pglu.ru/upload/iblock/c9b/p70033.pdf>. – Дата доступа: 15.04.2018 г.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ