

К. Г. Навуменка
Навуковы кіраўнік – **А. В. Браздзіхіна**,
канд. філал. навук, дацэнт

ПРЫКМЕТЫ ХРОНАФАНТАСТЫКІ Ё ПРОЗЕ Л. РУБЛЕЎСКАЙ

Анатацыя. Артыкул прысвечаны вызначэнню элементаў хронафантастыкі ў рамане Л. Рублеўскай «Забіць нягодніка, альбо Гульня ў Альбарутэнню». Аўтар прыходзіць да высновы, што твор мае і выразныя рысы альтэрнатыўнай гісторыі. Нацыянальна-патрыятычнае і гістарычнае як характэрная рыса ўсёй творчасці пісьменніцы ў спалучэнні з фантастычным надаюць яе прозе новыя сэнсы.

Ключавыя словы: хронафантастыка, час, падарожжа ў часе, тэмпаральны парадокс, альтэрнатыўная гісторыя.

Хронафантастыка, або тэмпаральная фантастыка, распавядае пра падарожжа ў часе, якое не проста дае штуршок сюжэту, але і з'яўляецца рухавіком падзей. Ключавым творам гэтага жанру лічыцца «Машына часу» Герберта Уэлса. Хаця пра тэмпаральныя вандроўкі пісалі і раней (напрыклад, «Янкі з Канэтыкута пры двары караля Артура» Марка Твена), менавіта ў згаданым творы Г. Уэлса перамяшчэнне ў часе ўпершыню было наўмысным і навукова абгрунтаваным, што спарадзіла новую плынь у фантастыцы.

У XX стагоддзі ідэя падарожжа і нават турызму ў часе атрымала яшчэ большую папулярнасць. І з яе развіццём пісьменнікі сутыкнуліся з мноствам тэмпаральных парадоксаў. А. Мальскі тлумачыць: «З'яўляюцца парадоксы з-за таго, што гэтая канцэпцыя (філосафы называюць яе «Б-тэорыяй») сцвярджае: мінулае, сучаснасць і будучыня гэтак жа рэальныя і нязменныя, як і звыклыя нам тры вымярэнні. Будучыня пакуль што невядомая – але рана ці позна мы ўбачым той адзіны варыянт падзей, які павінен адбыцца» [1]. На думку А. Ніколенкі, існуе дзве групы парадоксаў. «Першая грунтуецца на парушэнні прычына-выніковай сувязі пры перамяшчэннях у часе праз парушэнне прычына-выніковых сувязяў: вынік ліквідуе сваю ўласную прычыну» [2]. Адным з самых знакамітых парадоксаў гэтай групы з'яўляецца парадокс «забітага дзядулі». Сутнасць яго ў тым, што падарожнік у мінулым забівае свайго дзеда да сустрэчы з яго бабуляй, у выніку чаго ён сам не з'явіцца на свет, а значыць, не зможа і забіць свайго дзеда. Другая група таксама заснавана на парушэнні прычына-выніковых сувязяў, але іншым чынам: «Вынік спараджае сваю ўласную прычыну. У парадоксах аб'ект (або інфармацыя) існуе і дзейнічае, па сутнасці, спараджаючы сам сябе з нічога. Адбываецца як бы “самастварэнне сябе з нічога”» [2]. У гэтую групу ўваходзіць «парадокс Фрая», сутнасць якога ў тым, што падарожнік у мінулае «мае палавую сувязь са сваёй бабуляй і зачынае свайго бацьку,

становячыся, такім чынам, самому сабе дзядулем. <...> Такім чынам, калі б ён не здзейсніў падарожжа ў мінулае, яго самога б не існавала. Нараджэнне вандроўніка ў будучыні аказваецца прычынай яго зачачця ў мінулым, што і спараджае дадзены парадокс» [2]. Але ў такіх парадаксальных сітуацыях падарожнік не зможа існаваць у сучаснасці пасля адпраўлення ў мінулае.

Хронафантастыка часта злучаецца з альтэрнатыўнай гісторыяй, якая, на думку Хоксэра, «з'яўляецца мадэляваннем магчымага гістарычнага развіцця, калі б у ключавой кропцы («кропка дывергенцыі» – разыходжання) падзеі пайшлі па іншым шляху» [3]. У альтэрнатыўнай гісторыі абавязковым элементам сюжэта з'яўляецца змена ходу гісторыі ў мінулым (адносна часу стварэння твора), у выніку чаго адбываецца «разгалінаванне» падзей. Альтэрнатыўная гісторыя як самастойнае адгалінаванне фантастыкі мае сваю тыпалогію: 1) чыстая альтэрнатыва, калі змены гісторыі адбываюцца ў адпаведнасці з законам фізічнага свету і фармальнай логікі (напрыклад, з-за дзеянняў канкрэтнай рэальнай асобы, якая ў выніку пайшла іншым шляхам гістарычнай падзеі); 2) фантастычная альтэрнатыва, калі змены гісторыі адбываюцца ў выніку абсалютна нерэальнага, нават звышнатуральнага, умяшання (з'яўленне прышэльцаў з космасу, падарожнікаў ў часе, вынаходніцтва магіі).

Раман «Забіць нягодніка, альбо Гульня ў Альбарутэнію» Л. Рублеўскай упершыню быў надрукаваны ў часопісе «Дзеяслоў» у 2008 годзе. Сама аўтарка вызначае жанр твора як раман-гульню, што пацвярджаецца нават на структурным узроўні: назвы частак абыгрываюць гэтакія словы (гульня № 2, па-за гульнёй, фінальная гульня і інш.). Удзельнікаў Гульні ў Альбарутэнію пяць: Дар'я «Даліла», Генусь «Тэрмінатар», Макс, Эдзік «Едрусь» і Руслана Палынская. Усе яны маюць яркія характары, розныя інтарэсы і заняткі, адзінае, што іх аб'ядноўвае, – Альбарутэнія і цікавасць да яе лёсу. Кожны з гульцоў па-свойму пазнаёміўся з беларушчынай («Albaruthenia» з лацінскай мовы перакладаецца як «Белая Русь»).

Адпраўным пунктам Гульні становіцца гісторыя адной з пацыентак разбілітацыйнага цэнтра, дзе працавала Даліла. Разалія Іванаўна, жанчына на выгляд 70-ці гадоў, пасля выпіскі звярнулася да Далілы з просьбай дапамагчы працягнуць лячэнне дома. А ў канцы дадала дзіўную фразу: «Мне трэба паспрабаваць яшчэ... хоць раз. На адзін раз мяне хопіць» [4]. У першы візіт у дом Разаліі Іванаўны Даліла падышла да іконы на сцяне, з-за чаго бабуля разлавалася, але хутка супакоілася і сказала: «Я гэты дом вам адпішу. Разам з... усім. Толькі абяцайце, што ня будзеце выходзіць... туды... занадта часта» [4]. Што мела на ўвазе Разалія Іванаўна, удзельнікі Гульні даведаюцца з дзённіка жанчыны ўжо пасля яе смерці.

У Гульні ў Альбарутэнію ёсць свае правілы, і плата за ўдзел у ёй высокая: «Як за знаходжанне ў любым чужародным асяродку – у вадзе, у агні, на лютым марозе ці страшэннай вышыні. Стан трохі падобны

на ліхаманку пры высокай тэмпературы... Хвіліны забіралі гады. Гэта на прыкладзе Разаліі Іванаўны было відно» [4]. Чалавек, які трапляе ў Гульнію, становіцца сведкай нейкай падзеі ў мінулым. Але ўдзельнік не можа зварухнуцца з месца, яго прысутнасці ніхто не бачыць, ён нібы фантом. Толькі пасля заканчэння падзеі, а завяршаецца яна заўжды жахліва – смерцю канкрэтнага чалавека з мінулага, да ўдзельніка вяртаецца здольнасць рухацца. Прычым на падарожжа Туды адведзены абмежаваны час. Таксама становіцца зразумелым, што Адтуль нельга выносіць матэрыяльныя прадметы.

У першай гульні Едрусь трапляе ў 1930-я гады і назірае за Паўлам Налецкім, які піша «адчот». Пасля банкета з нагоды дня народзінаў аднаго з выкладчыкаў БДУ, сябра Налецкага – Нічыпаровіча, Скаловіч данёс на маладога паэта Кадуру, які чытаў патрыятычныя вершы, і самога Нічыпаровіча, падтрымаўшага размову пра пакутніцкі лёс беларусаў. Пад час напісання дакумента ў Паўла Глебавіча не вытрымала сэрца, і ён памёр, на чым падзея скончылася. Едрусю здавалася, што ён нічога не змяніў Там, але ўжо тое, што ён забраў паперу з «адчотам», пацягнула за сабой наступствы. Такі сюжэтны паварот падобны да славутага «эфекту матылька», але ў творы Л. Рублеўскай ён набывае адмысловае ўвасабленне: ні на месцы смерці, ні ў будучыні гэты ліст адсутнічае.

Другім Туды адправіўся Макс, захапіўшы фотаапарат і тэлефон, каб зафіксаваць даступныя яму дакументы і карты тагачаснага Мінску. У гэты раз удзельнік назірае за камісарам Крэчатам, які нібыта жыве ідэаламі рэвалюцыі і робіць усё для светлай будучыні краіны. Але вынікі яго працы жахлівыя: «У калгасе «Перамога» Мінскага раёна чацвёрта калгаснікаў памерлі «ад недахопу харчавання». У людзей пухнуць рукі і ногі, што перашкаджае ім выходзіць зарабляць «трудоадні». У калгасе «Вольная праца» на Гомельшчыне таксама некалькі калгаснікаў, спухшы, памерлі. <...> У Нараўлянскім раёне ўвогуле, калі верыць тым падмётным лістам, сотні паміраюць, у Жыткавіцкім таксама... Крэчат уласнаручна падпісваў паперу пра тое, каб знайсці і арыштаваць аўтара антысавецкага ліста» [4]. Дзеянні персанажа на карысць партыі не выратавалі, аднак, яго ад смерці. Крэчат памірае. Пасля заканчэння падзеі Едрусь хацеў скарыстацца сваім фотаапаратам, але знайшоў у кішэні толькі брусок цэгла, тое ж сталася і з тэлефонам – аказваецца, Той свет не прымае сучасных гаджэтаў. Ужо пасля другой Гульні становіцца зразумелым, што людзі, за якімі назіраюць удзельнікі, невыпадковыя. Усе яны нейкім чынам звязаны з прафесарам Валяр'янам Скаловічам. Прычым Налецкі і Крэчат, лічачы Скаловіча здраднікам, знаходзяцца на процілеглых ідэалагічных баках. Гэта падаецца даволі дзіўным, бо складваецца ўражанне, што Скаловіч завербаваны двойчы.

Удзельнікам трэцяй Гульні становіцца Генусь, які падрыхтаваўся да вандроўкі яшчэ больш грунтоўна, нават апрануўся ў адпаведнасці са стылем эпохі. У гэты раз у цэнтры падзеі знаходзіцца Люцыян Нічыпа-

ровіч, таксама звязаны са Скаловічам. Нічыпаровіч, адданны сваёй працы гісторык, пасля рэвалюцыі абвінавачаны за сваю дзейнасць. Калі па яго прыйшлі чэкісты, Нічыпаровіч застрэліўся. Нябачны для тамтэйшых жыхароў, Генузь вырашыў скарыстацца магчымасцю нешта змяніць у мінулым да лепшага: «Вось ён, шанец, дзеля якога, можа, ён і патрапіў сюды. Забіць гэтую навалач. Вось цяпер жа. І колькі людзей, выдатных, вартых, будзе выратавана, пазбаўлена ад заўчаснай смерці і пакутаў. І сям'я Разаліі Іванаўны, дарэчы, таксама пражыве інакшы лёс... Забіць... Як проста. Як у гульні “Контрастрайк”. Ці “Сан-Андрэас”» [4]. Але герой не здолеў здзейсніць забойства і вярнуўся ў свой час прызначаным.

У чацвёртай Гульні Даліла назірае за катаваннямі Пятра Замоцкага. Пад час падзеі ўпершыню з'яўляецца сам Валяр'ян Скаловіч. Кат Касіянаў вымушае Замоцкага паверыць, што Скаловіч – здраднік і прычына яго пакутаў. Пятро верыць гэтаму і хоча забіць хіміка, але памірае раней ад ран.

Руслана, удзельніца пятай Гульні, назірае за Скаловічам і яго студэнткай Антанінай, якая беспаспяхова спрабуе адгаварыць Валяр'яна ад наведвання Жоўтага дома. Пасля ў лабараторыю прыходзіць муж Антаніны са сваім сябрам, якія забіваюць Антаніну, заліўшы ёй у рот рэчыва з прабірка для эксперымента, такім чынам падставіўшы Скаловіча.

Шостая Гульня паказала смерць паэта Кадуры. У гэтай падзеі таксама прысутнічае Скаловіч, якога абвінавачвае Касіянаў. Але Кадура разумее, што Скаловіч толькі інструмент у руках нкусаўцаў і не можа быць вінаватым. Даліла ў распачы ратуе прафесара, забіраючы яго з сабой у XXI стагоддзе. Такім чынам Скаловіч апынаецца па-за Гульні, у сучаснасці, дзе праводзіць два месяцы і распавядае сваю гісторыю. Валяр'ян ведае, што загіне ў 30-х гадах, але вяртаецца ў свой час. Як бачым, удзельнікам усё ж такі ўдалося змяніць ход гісторыі.

Падсумоўваючы, зазначым, што раман «Забіць нягодніка, альбо Гульня ў Альбарутэнію» Л. Рублеўскай мае прыкметы хронафантастыкі. Аднак матыў падарожжа ў часе разгортваецца такім чынам, што аповед набывае рысы і альтэрнатыўнай гісторыі. Гэта дапамагае аўтару пазбегнуць стварэння патэнцыйных парадоксаў. Твор мае прыкметы так званай чыстай альтэрнатывы, бо змены ў гісторыі хоць і адбыліся з-за ўмяшання фантастычнага, то бок тэмпаральных вандроўнікаў (удзельнікаў Гульні), але герой з мінулага свядома абірае іншы шлях. Акрамя фантастычнага пачатку ў рамане згадваюцца рэальныя гістарычныя факты і гучаць моцныя нацыянальныя матывы, якія спрыяюць патрыятычнаму выхаванню чытача.

Спіс выкарыстаных крыніц

1. Мальский, А. Как путешествовать во времени: все способы и парадоксы [Электронный ресурс] / А. Мальский. – Режим доступа :

<https://www.mirf.ru/worlds/puteshestviya-vo-vremeni-sposoby-paradoksy/>. – Дата доступа : 01.05.2021.

2. Николенко, А. Д. Движение времени и возникающие при этом парадоксы [Электронный ресурс] / А. Д. Николенко. – Режим доступа : <https://core.ac.uk/download/pdf/293093163.pdf>. – Дата доступа : 01.05.2021.

3. Хоксер. Что такое альтернативная история? [Электронный ресурс] / Хоксер. – Режим доступа : http://zhurnal.lib.ru/k/konkurs_a_i/chtotakoealxternatiwnajaistorija-1.shtml. – Дата доступа : 01.05.2021.

4. Рублеўская Л. Забіць нягодніка, альбо Гульня ў Альбарутэнію [Электронны рэсурс] / Л. Рублеўская. – Рэжым доступу : <http://lit-book.by/забіць-нягодніка-альбо-гульня-ў-аббар/>. – Дата доступу : 10.04.2021.

Abstract. The article is devoted to the definition of chrono-fiction elements in L. Rublevskaya's novel «Kill Villain, or The Game in Albarutenia». The author concludes that the product has a clear features of alternative history. The national-patriotic and historical as a characteristic feature of all the work of the novelist combined with fantastic attached her prose new meaning.

Keywords: chrono-fiction, time, time travel, temporal paradox, alternative history.

УДК 811.161.1'243'42'37:303.687.4:316.77

Ж. И. Назарова

Научный руководитель – **Т. Г. Никитина**,
д-р филол. наук, профессор

НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ СЕМАНТИКА ЯЗЫКОВЫХ ЕДИНИЦ В РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ИНОЯЗЫЧНОМУ АДРЕСАТУ: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация. В статье представлены возможности применения игровых технологий на уроках русского языка как иностранного при изучении культуры России. Автор показывает, как, используя игровые технологии, можно сложный процесс изучения русского как иностранного упростить и сделать интересным и продуктивным.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, мотивация, игровые технологии, культура, искусство, языковой барьер, коммуникация.

В процессе изучения русского языка иностранные студенты накапливают и развивают знания о языке, выстраивая в сознании полную его систему. Данная деятельность способствует формированию и совершенствованию навыков в области коммуникации, которые впоследствии возможно применять в различных жизненных речевых ситуациях. При этом особое значение приобретает выбор методической технологии, способствующий повышению мотивации в усвоении языкового и речевого материала.