

IV. MODERN LITERATURE: THE STUDY OF TOPICAL ISSUES



МІФАПАЭТЫКА «СТАРАСВЕЦКІХ МІФАЎ ГОРАДА Б*» ЛЮДМІЛЫ РУБЛЕЎСКАЙ

М. С. Рак

*Выкладчык,
УА «Беларускі дзяржаўны
педагагічны ўніверсітэт
імя Максіма Танка»,
г. Мінск, Беларусь*

Summary. The article discusses the features of the transformation of the ancient Greek and Roman mythology on the national ground (based on the cycle «The old myths of the town of B*» by L. Rublevskaya), outlines the originality of the myths written by L. Rublevskaya.

Keywords: mythopoeitics; postmodern poetics; ancient Greek and Roman myth; intertextuality.

Арыгінальнай спробай трансплагатацыі антычных міфалагічных матываў і сюжэтаў на беларускую глебу з'яўляецца цыкл апавяданняў Людмілы Рублеўскай «Старасвецкія міфы горада Б*», хранатоп якіх абмяжоўваецца жыццём у XIX стагоддзі насельнікаў невялікага местачковага горада Б*. Асновай апавяданняў сталі грэчаскія і рымскія міфы, змест якіх сцісла выкладзены ў эпіграфіках-анатацыях, размешчаных у пачатку кожнага твора. Варта зазначыць, што падобная кампазіцыя пэўным чынам прыпадабняецца да прадмоў Францыска Скарыны да кніг Бібліі, аднак тытан Адраджэння падаваў у сваіх арыгінальных творах кароткі пераказ зместу біблейскіх аповедаў, наша ж сучасніца наадварот дае міфалагічны «арыгінал» перад уласнымі «гісторыямі».

Саміх апавяданняў у цыкле пісьменніцы 12, што адсылае чытача да кананічных подзвігаў Геракла: «Артэміда і Актэон», «Апалон і Марсій», «Арфей і Эрыдыка», «Скрыня Пандоры», «Нарцыс і Рэха», «Сідон і Траянцы», «Семела і Юпітэр», «Узнясенне Ганімеда», «Адысей і Сірэны», «Ахілесова пятка», «Пігмаліён і Галатэя», «Геракл у Адмета». Большасць з міфаў, прадстаўленых у творчай перапрацоўцы Л. Рублеўскай, належыць да так званага старажэтнагрэчаскага цыклу, і толькі два («Семела і Юпітэр», «Узнясенне Ганімеда») – да старажытнарымскага. Сама ж пісьменніца зазначае, што ўсе яны старажытнагрэчаскія.

Вядомыя міфалагічныя сітуацыі набываюць «местачковы» каларыт і трансфармуюцца ў паўсядзённым жыцці правінцыйнага горада Б*, іх удзельнікамі становяцца не антычныя багі і героі, а простыя тубыльцы: сын уладарніка піваварні і «пакутны» жаніх Стась Гарбузік («Арфей і

Эўрыдыка»); летуценная незамужняя паненка Канстанцыя («Артэміда і Актэон»); недалёкі местачковы пан Мікалай Шпадаровіч, што марыць пра «*рамантычную славу* <...> *Адама Міцкевіча*» і ненавідзіць «*кляймо свайго правінцыйнага паходжання*», «*свой тутэйшы акцэнт*» [1, с. 273], і апантаная ім дачка крамніка Ганулька («Нарцыс і Рэха»); таленавіты музыка-самародак Гірша («Апалон і Марсій») і інш. Зазначым, што з героямі апавяданняў здараюцца незвычайна-выключныя выпадкі, якія здзіўляюць местачкоўцаў і непасрэдных удзельнікаў падзей, але гэтая выключнасць хутка ператвараецца ў будзённасць, набывае звыклы, нетаропка-паўсядзённы жыццёвы лад.

У «Старасвецкіх міфах...» пісьменніца актыўна выкарыстоўвае элементы постмадэрнісцкай паэтыкі – інтэртэкст (прэцэдэнтныя тэксты і імёны, антычныя матывы і сюжэты), гульня, якая носіць парадыйна-іранічны характар, сімвалы («кніга ў кнізе») і інш. Старажытнагрэчэская і рымская міфалогія становіцца кропкай адліку новай пісьменніцкай стратэгіі: Л. Рублеўская стварае ўласныя сюжэты (якія нясуць у сабе элементы алузіі), з дапамогай іроніі і гумару паказвае дыхатамію высокага і нізкага, камічнага і трагічнага, прыгожага і агіднага.

Так, у аповесці «Апалон і Марсій» местачковы скрыпач Гірша, скрыпка якога была «*голосам горада Б* лёным духам і ягоным сумленнем*» [1, с. 258], прайграў у саборніцтве Мікалаю Паліванаву, музыку-чужынцу з Санкт-Пецярбурга. Кожны з герояў-антаганістаў (Гірша і Паліванаў) жыве і дзейнічае ў сваёй прасторы, мае ў ёй «*сваю ўладу над людзьмі*» [1, с. 258] і славу. Фінал аповесці прадказальны – гарадскі віртуоз-музыка паланяе сэрцы тубыльцаў і перамагае Гірша. Нягледзячы на згаданую канцоўку, выснова гвора расчытваецца адназначна: ці варта забывацца на здабыткі свайго адметнага мастацтва дзеля ўслаўлення чужога? Невыпадкавай з’яўляецца і сімвалічная дэталёўка ў фінале апавядання: «*Цяпер горад Б* страціў свой голас, бо даведаўся, што ёсць гучнейшыя...*» [1, с. 261] і блакітныя кветкі «*на сухіх галінках бэзу*» зніклі назаўсёды. Патрэба ў самабытным мастаку-музыку абвастраецца з ад’ездам чужынца: скрыпача «*шкадавалі, шукалі*», але сапраўдны талент аднавіць няпроста, прасцей – забыць.

Міфы Л. Рублеўскай можна ўмоўна падзяліць на дзве групы: неарамантычныя («Апалон і Марсій», «Нарцыс і Рэха» і інш.) і гуманістычна-іранічныя («Артэміда і Актэон», «Арфей і Эрыдыка», «Скрыня Пандоры» і інш.). Пераважная іх большасць належаць да другой катэгорыі, што становіцца вынікам выкарыстання пісьменніцы постмадэрнісцкай традыцыі: паэтыка свету адлюстроўваецца ў паэтыцы тэксту як бы «перамломленай» праз прызму гумару.

Такім чынам, у «Старасвецкіх міфах горада Б*» Л. Рублеўская ўдала спалучае традыцыі антычных міфаў (вандроўныя вобразы і сюжэты, кожнае апавяданне пачынаецца з кароткай анатацыі) з імкненнем да

ўласнай міфатворчасці (сюжэт класічнага міфа трансфармуецца ў залежнасці ад гістарычных абставін і нацыянальнай спецыфікі беларускай літаратуры).

Бібліяграфічны спіс

1. Рублеўская Л. І. Ночы на Плябанскіх млынах : раман, аповесці, апавяданні. – Мінск : Маст. літ., 2013.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ ЧЕЛОВЕКА И МИРА В ЛИТЕРАТУРЕ КИБЕРПАНКА

Н. Л. Сержант

*Кандидат филологических наук, доцент,
УО «Белорусский государственный
педагогический университет
им. Максима Танка»,
г. Минск, Беларусь*

Summary. The article presents the ways of representing the artistic world and a person in cyberpunk literature. The genre and image of the hero is determined. The example of the works of William Gibson, N. Stevenson reveals the artistic specificity of cyberspace / virtual reality and the form of artificial intelligence, that constitute the essence of the model of the world in cyberpunk.

Keywords: cyberpunk; cyborg; cyberspace; virtual reality; artificial intelligence.

В литературе киберпанка, представленной, в первую очередь, произведениями американских классиков жанра «Нейромант» У. Гибсона, «Схизматрица» Б. Стерпинга, «Закат» Дж. Ширли, «Вакуумные цветы. Путь прилива» М. Суэнвика, «Лавина» Н. Стивенсона, выстраивается определенная картина мира и человека, подчиненная высоким цифровым, компьютерным, биологическим технологиям. Образ человека, его сознание и тело полностью детерминируются этими технологиями. Техническая доминанта отражена в названии жанра приставкой «кибер» и указывает на проблематику, связанную с формированием нового образа человека-машины и мира-киберпространства, постфикс «панк» отражает суть маргинальной жизни типичного героя-киберпанка: аутсайдера, авантюриста, преступника, бросающего вызов миру. Главными образами литературы киберпанка часто становятся компьютерные хакеры, олицетворяющие идею борьбы одиночки против несправедливости, или бесправные, аморальные изгои, оказавшиеся в чрезвычайной ситуации. Героя романа Гибсона «Нейромант», Кейса, хакера, работающего на мафию, можно считать прототипом многих подобных киберпанк-героев. Кейс (в переводе с английского «оболочка», «корпус, футляр», что определяет его суть – отсут-