

тогда я искал ответ) путем уничтожения себя самого. Вероятно, другого пути нет. Человек может выйти за собственные пределы и превзойти себя, жертвуя частью себя. Однако я принес в жертву сильно многое. Но я пожертвовал слишком многим» [3].

Сюжет романа фрагментарен, представлен с разных точек и углов зрения; в тексте также налицо наличие многочисленных повторов. Повествование настолько мозаично, что части некоторых абзацев не связываются в единое семантическое целое.

Думается, что многогранный роман Р. Гавелиса «Вильнюсский покер» (как и творчество талантливого литовского прозаика) все-таки найдет своего исследователя в современном белорусском литературоведении в силу актуальности поднимаемых прозаиком вопросов и проблем (например, одиночество, статус и судьба творческой личности, взаимоотношения Я и Другого, «своего» и «чужого» и др.).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Social Change: Contemporary Lithuanian Literature : Anthology / introduction and selection: N. Klišienė. – Vilnius : International Cultural Programme Centre, 2012. – 155 p.
2. Sex, Lithuanian Style : Anthology / introduction and selection: K. Klimka. – Vilnius : International Cultural Programme Centre, 2011. – 138 p.
3. Gavelis, R. Vilnius Poker / R. Gavelis (Kindle Edition).

І.В. ПОЎХ

Брэст, БрДУ імя А.С. Пушкіна (Беларусь)

ЭЛЕМЕНТЫ АНТЫЎТОПІ Ў АПАВЯДАННІ МЮРЭЯ ЛЕЙНСТЭРА “КАМП’ЮТАР ДЖО” / “A LOGIC NAMED JOE”

“Камп’ютар Джо” Мюрэя Лейнстэра – апавяданне ў жанры навуковай фантастыкі, упершыню апублікаванае ў сакавіку 1946 г. пад сапраўдным іменем аўтара, Уіл Ф. Джэнкінс. Адметнасць апавядання ў тым, што, створанае на самым пачатку камп’ютарнай эпохі, яно прадракае з’яўленне персанальных камп’ютараў, злучаных у адзіную сетку, і нават іх недахопы.

Цэнтральны вобраз апавядання – камп’ютар, якога звалі Джо, прататып сучасных персанальных камп’ютараў. У выніку сістэмнага збою Джо набывае здольнасць змяняць наладкі дазволу на доступ да інфармацыі ў “сховішчы” – на серверы базы дадзеных, што змяшчае шэраг аўдыё-візуальных і інфармацыйных рэсурсаў, а таксама самастойна ўдасканальваць уласныя аперацыі. Камп’ютар дае доступ да забароненых матэрыялаў, дазваляючы карыстальнікам ажыццяўляць пошук небяспечнай і прыватнай інфармацыі, а таксама прыватныя тэлефанаванні.

Паступова Джо становіцца ўсё больш разумным і амбіцызным і нават дазваляе сабе пераключаць рэле на серверы і па-свойму спалучаць дадзеныя – з нечаканымі вынікамі. Пасля ён адключае пратаколы, што фільтруюць кантэнт, і дасылае інфармацыю, атрыманую ў выніку спалучэння дадзеных, у тым ліку, незаконную, па адпаведных запытах і нават па ўласнай ініцыятыве.

У выніку даследавання намі былі выяўлены наступныя элементы антыўтопіі ў разгледжаным апавяданні:

1. Апавяданне створана ў жанры навуковай фантастыкі, што паядноўвае яго з антыўтопіяй, блізкай па сваёй мадэлі да фантастыкі.

2. Аўтар апісвае грамадства, у якім запанавалі негатыўныя тэндэнцыі развіцця (дзеянні камп'ютара парушаюць прыватнасць людзей, шкодзяць іх фізічнаму і псіхічнаму здароўю, садзейнічаюць павышэнню ўзроўня злачыннасці).

3. Антыўтопія вылучае найбольш небяспечныя, з пункту гледжання аўтара, грамадскія тэндэнцыі. Нягледзячы на тое, што апавяданне апублікавана ў 1946 г., калі камп'ютары былі адзінкавай з'явай, пісьменнік усведамляе небяспеку масавай камп'ютарызацыі грамадства і залежнасць людзей ад тэхнічных сродкаў (інтэрнэт, сацыяльныя сеткі, блогі і г.д.).

4. Антыўтопія – дынамічны жанр. Ёй уласцівыя спробы разгледзець магчымасці развіцця апісаных сацыяльных прылад (як правіла, у бок нарастання негатыўных тэндэнцый, што нярэдка прыводзіць да крызісу і абвалу). Гэтая адметнасць назіраецца ў апавяданні на прыкладзе эвалюцыі разумовых здольнасцей і незалежнасці камп'ютара. Спачатку яго эксперыменты даволі бяшкодныя, і ён імкнецца ўдасканаліць свет людзей і дапамагчы ім:

“Announcing new and improved logics service! Your logic is now equipped to give you not only consultive but directive service. If you want to do something and don't know how to do it – ask your logic!” [1].

З цягам часу запыты карыстальнікаў становяцца ўсё больш небяспечнымі для жыхароў горада, псіхалагічнае напружанне нарастае, але кульмінацыі не адбываецца: напрыканцы апавядання наладчык знаходзіць і адключае камп'ютар Джо і тым самым выратаўвае цывілізацыю.

5. Антыўтопіі ўласціва антрапацэнтрычнасць: сюжэт твора будзеца на супрацьпастаўленні асобы (наладчык камп'ютараў, ад імя якога вядзецца апавяд) і асяроддзя (камп'ютары, якія перасталі падпарадкоўвацца чалавеку і пачалі будаваць сваю рэчаіснасць).

6. Антыўтопія малюе свет без пачуццяў, у якім пануе рацыяналізм. У горадзе, дзе ўлада належыць камп'ютарам, усё падначалена штучнаму інтэлекту і не пакідае месца для пытанняў этыкі і маральных

каштоўнасцей. Так, камп'ютары па запытах даюць прыватныя телефонныя нумары людзей, без дазволу пачынаюць відэасувязь з імі і г. д.

7. У антыўтопіі аповяд вядзецца ад імя звычайнага чалавека (у нашым выпадку – наладчыка камп'ютараў, аднаго з жыхароў горада), які становіцца ахвярай новага сацыяльнага ладу (асабістая інфармацыя (месца жыхарства і нумар відэафона), якую камп'ютар дае жанчыне, закаханай у майстра, ледзь не каштуе апошняму сям'і). Усе падзеі апісваюцца праз прызму яго ўспрыняцця і стаўлення, што дазваляе прасачыць і прааналізаваць пачуцці чалавека – аднаго са шматлікіх, жыццё якога змяняецца не ў лепшы бок ва ўмовах “ідэальнай” дзяржаўнасці.

Такім чынам, праведзенае даследаванне дазваляе аднесці апавяданне “Камп'ютар Джо” Мюрэя Лейнстэра да жанру антыўтопіі і выкарыстоўваць яго пры вывучэнні адпаведнай тэмы са студэнтамі філалагічных спецыяльнасцей ВНУ.

СПІС ВЫКАРЫСТАНАЙ ЛІТАРАТУРЫ

1. Leinster, M. A Logic Named Joe [Electronic resource] / M. Leinster // Google Books. – Mode of access: https://books.google.by/books?id=CZGV6h5fQzIC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. – Date of access: 17.01.2017.

Н.Н. СТОЛЯРЧУК

Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина (Беларусь)

ХРОНОТОП КАК СТРУКТУРНЫЙ КОМПОНЕНТ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА

Внутренний мир произведения, художественно преломляясь, строится по законам реальной действительности. Действия в нем протекают в определенный промежуток времени и в определенном пространстве. Пространство и время неотделимы друг от друга, их неразрывность проявляется в развитии и движении сюжета. Пространственно-временная картина мира, изображенная в литературном произведении, не тождественна реальности. Это обусловлено авторской позицией и жанровыми особенностями произведения. В произведении, как утверждал М.М. Бахтин, «время сгущается, уплотняется, становится художественно зримым; пространство же интенсифицируется, втягивается в движение времени, сюжета, истории». Хронотоп может выступать не только как необходимое условие реализации сюжета, но и приобретать глубокий символический характер.

Хронотоп и художественный образ являются ключевыми понятиями литературоведения. Хронотоп может выступать в литературном произведении в