

ТЕМПОРАЛЬНЫЙ СДВИГ КАК ПРИЕМ ОСТРАНЕНИЯ В ЖАНРЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

В статье предлагается гипотеза о принципе сдвига, который является эффективным способом остранения (термин В.Шкловского) мира научной фантастики. Выделены и проанализированы семантические и языковые маркеры остранения темпоральной модели контрфактического изображенного мира.

Ключевые слова: научная фантастика, остранения, темпоральная модель.

Колегаєва І.М., Олейнікова Г.О. Темпоральний зсув як засіб очуднення у жанрі наукової фантастики. У статті запропоновано гіпотезу про принцип зсуву який є ефективним способом очуднення (термін В.Шкловського) світу наукової фантастики. З'ясовано й проаналізовано семантичні і мовні маркери очуднення часової моделі контрфактичного зображеного світу.

Ключові слова: наукова фантастика, очуднення, часова модель.

Kolegaeva I.M., Oleynikova G.A. Time's shift as a method of alienation in science fiction. The article deals with the suggested hypothesis about shift as a method of alienation (the term of V.Shklovskiy) in a science-fiction world. The semantic and language markers of alienation in described world's temporal model are analysed.

Key-words: science fiction, alienation, temporal model

В семантическом пространстве языка существуют миры, которые не являются копиями того, что существует и развивается в действительном мире. Эти мыслительные пространства получили название “возможных миров”. Жанр научной фантастики является ярким примером проявления множественности ирреальных, параллельных, алогичных, или же “иных”, возможных миров.

Интересным, на наш взгляд, является объяснение процесса “адаптации” читателя научно-фантастического текста и проекции изображенного фантастического мира в возможный мир реальности. Прежде всего, эта адаптация включает изучение новых пространственных и временных объектов, новых сверхъестественных явлений, призванных разместить читателя вне “здесь и сейчас”. В мире контрфактических событий и явлений читатель мысленно обращается, прежде всего, к прошлому социальному и житейскому опыту, и “картины” пережитого

или хорошо представляемого “реанимируются”, выступая в качестве сравнения” [1, 21]. Таким образом, происходит искусственное “расширение” внутритекстового естественного мира научной фантастики. Интересный обзор истории и нынешнего состояния теории возможных миров см. в работе Ю.А.Обелец [6].

В целом многие лингвисты (А.П.Бабушкин, Ю.С.Степанов, Я.Хинтиikka, Н.Д.Арутюнова, Е.В.Падучева) склоняются к тому, что реальный мир имеет физический характер, а возможные миры воспринимаются как нечто мыслимое, но не отражающее реальное положение дел [1, 4]. Именно данные миры дают простор “для самых смелых экстраполяционных фантазий” [4, 133]. Это, прежде всего, касается художественных, беллетристических, нарративных текстовых миров, где четко прослеживается полная свобода вымысла и фантазии автора, где “правильность” воображаемого мира не базируется на его совпадении, отождествлении с объективной реальностью. “В художественном тексте строятся *несуществующие* миры, которые являются плодом авторских представлений о действительности и даже сочетаний в реальности несочетаемого. В этом случае когнитивная и эмоциональная структурация “возможного мира” подчиняется закономерностям индивидуального авторского сознания – в том числе языкового” (курсив наш – И.К.,Г.О.) [3, 66].

Предлагаемая в данной статье гипотеза заключается в том, что жанровая специфика научно-фантастических произведений детерминирует построение изображаемого в них иномира. Совокупность тематически различных произведений, объединенных принадлежностью к одному жанру – научной фантастике – демонстрирует наличие некоторой единой **когнитивной модели** конструирования контрфактической реальности. Полагаем, что модель имеет трехчастную структуру, в которую входят жанрово-типологически общие способы остранения: 1) места; 2) времени; 3) актантов научно-фантастических произведений. Остановим свое внимание на типологических особенностях конструирования и изображения *контрфактического времени* в тексте научной фантастики.

Тщательный анализ выборки, включающий романы и рассказы научно-фантастического жанра, позволил определить целый ряд художественно-языковых приемов, с помощью которых авторы научно-фантастических произведений погружают читателя в мир ирреального, вымышленного времени, населенного персонажами-носителями со-

знания, облеченными в человеческое тело или иную телесную оболочку и действующими в системе временных и пространственных координат более или менее отдаленных от времени и места создания произведения.

Прежде всего необходимо акцентировать принцип «*сдвига*» как доминирующий принцип в конструировании и изображении пространства, времени и актантов. Сдвиг предполагает уход от реальных пространственно-темпоральных координат вдаль от времени создания произведения (в будущее или прошлое), вдаль от Земли как планеты, вдаль (вверх или вниз) от поверхности земли как стандартной локации актантов произведения и самих коммуникантов. Сдвиг предполагает также расширение круга актантов за счет включения в него персонажей с паранормальными способностями, а также персонажей, в той или иной (иногда очень большой) степени отличающихся от людей.

В результате сдвига хотя бы одного из этих трех составляющих (время, место, актант) вся комбинация начинает функционировать как контрфактическая. В этом случае «реальные» на первый взгляд место и время событий из-за нереальности самих событий (прилет марсиан в Лондон, подводная экспедиция в Тихом океане, контактирующая с внеземной цивилизацией) превращаются в ирреальные, контрфактические. С другой стороны, «сдвигая» хронотопные координаты вдаль от реальности и помещая в них реалистически правдоподобного героя, автор заставляет его действовать по контрфактическим законам ирреального мира (к примеру, погрузиться в сон на 30 лет, чтобы проснуться в будущем, или, передвинувшись в далекое прошлое, нечаянно изменить ход человеческой истории).

Хронотоп литературного произведения выступает важнейшей характеристикой его жанровой атрибуции. Для научно-фантастических произведений данный тезис оказывается чрезвычайно актуален, поскольку именно этот жанр предполагает обязательное изображение **иномирия**, ирреальной, контрфактической реальности.

Как мы выше упоминали, доминирующим принципом структурирования контрфактического мира выступает сдвиг, смещение центра координатной сетки по оси пространства и по оси времени. Настоящая статья посвящена проблеме **темпорального сдвига**, имеющего место в изображении иномирия в англоязычных научно-фантастических произведениях. Под *темпоральным сдвигом* мы понимаем два различных, хотя нередко неразрывно связанных феномена. Один из них касается

сдвига нарративной перспективы, второй – произвольного перемещения во времени.

Сдвиг нарративной перспективы – это смещение времени наррации в будущее, при котором теми или иными композиционно-речевыми способами читателю дают понять, что повествование о событиях ведется не в тот исторический отрезок времени, в котором создано произведение и в котором живет читатель, но в более или менее отдаленном будущем. Поскольку наррация – это преимущественно рассказ о том, что уже произошло к моменту рассказывания (в отличие от репортажа, к примеру, в котором рассказывается о происходящих событиях), то в случае темпорального сдвига художественное время научно-фантастического произведения можно условно изобразить следующей схемой (см.рис. 1).

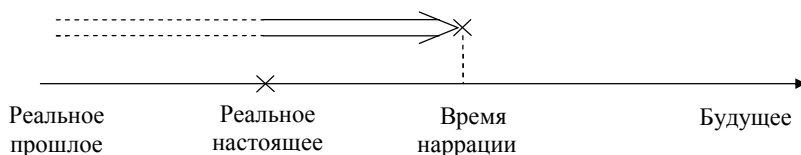


Рис. 1. Темпоральный сдвиг нарративной перспективы в НФ произведении

Писатель, живущий в координатах реального времени, создает произведение, в котором вымышленные события представлены как произошедшие, т.е. находящиеся в прошлом по отношению ко времени рассказывания о них, а рассказ ведется с точки зрения нарратора, живущего в более или менее отдаленном, по отношению ко времени написания произведения, будущем. Темпоральная локализация *фабульного прошлого* (т.е. время описываемых событий) по-разному соотносится с *реальным настоящим* (т.е. периодом написания и прочтения литературного произведения). Фабульное прошлое может вписываться в план реального будущего, а может совпадать с планом реального прошлого. Иными словами, рассказчик из будущего может повествовать о времени, которое еще не настало для автора/читателя (фабульное прошлое = реальное будущее) или же рассказчик из будущего может говорить о событиях, якобы происходивших задолго до времени написания произведения (фабульное прошлое = реальное прошлое).

Говоря выше о *реальном настоящем/прошлом*, мы имеем в виду, как время создания научно-фантастического произведения, так и *время*

его прочтения. Естественно, второй показатель всегда отличается от первого: читают произведение спустя годы, иногда десятилетия после его выхода из печати. В некоторых, не частых, случаях временная дистанция между читателями и автором играет определенную роль в функционировании НФ произведения, в том, как его воспринимают читатели более поздних лет. Однако эта дистанция релевантна для произведений с небольшим смещением нарративной перспективы. К примеру, роман Р. Хайнлайна *“The Door into Summer”* вышел в свет в 1956 г. Нарративная перспектива в нем сдвинута всего на 25 лет в будущее: завязка футуральных событий датирована 1970 г., затем рассказчик перемещается на 30 лет вперед и развитие событий происходит в 2000 году. Оба эти временные плана являлись фабульным будущим для автора и читателя 1950-60 гг. Сегодняшнему читателю описываемые события проецируются на настоящее или не очень отдаленное прошлое. В связи с этим возникает дополнительный читательский интерес по оценке прогностических способностей Роберта Хайнлайна. Об этом речь пойдет позднее. Сейчас предлагаем схематическое представление сдвига нарративной перспективы в романе *“The Door into Summer”* (см. рис. 2).

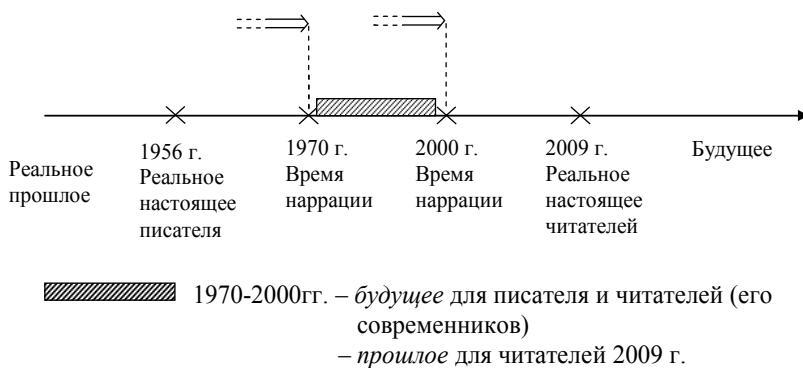


Рис. 2. Темпоральный сдвиг нарративной перспективы в романе Р.Хайнлайна *“The Door into Summer”*

Следует однако подчеркнуть, что в подавляющем большинстве случаев все же сдвиг нарративной перспективы осуществляется в таких крупных масштабах, что дистанция между временем написания произведения и временем его позднейшего прочтения нивелируется

полностью. К примеру, наррация в романе А.Азимова “*Foundation*” (1951 г.) темпорально локализуется в тринадцатом тысячелетии, однако рассказывается о событиях далекого фабульного прошлого – одиннадцатого тысячелетия. Дистанция между реальным настоящим (роман написан и читается во втором и вначале третьего тысячелетиях) и фабульным прошлым описываемых событий (одиннадцатое тысячелетие) составляет 9 тысячелетий. Самоочевидно, что при подобных масштабах темпоральных сдвигов время фабульных событий и рассказа о них одинаково заоблачно футуральны как для писателя, так и для его последующих читателей.

Сдвиг нарративной перспективы является мощным средством остроты изображения мира. Смещая время повествования в будущее, автор научно-фантастического произведения как бы берет карт-бланш на изображение контрфактической реальности, которая при этом может быть не только футуральной, но и доисторической. Нарративный план рассказа Р.Брэдли “*A Sound of Thunder*” (1952 г.) сдвинут в будущее не очень далеко – на 100 лет (в 2055 год), а оттуда персонаж попадает в глубочайшее прошлое – на 60 млн. лет назад, в эпоху динозавров. Схематически подобный темпоральный сдвиг показан на рис. 3.

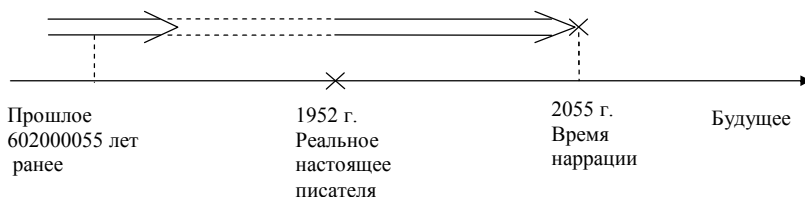


Рис. 3. Темпоральный сдвиг нарративной перспективы в рассказе Р.Брэдли “*A Sound of Thunder*”

Как видим, фабульное прошлое рассказа однозначно локализуется в пределах отдаленного прошлого с точки зрения писателя и его теперешних и последующих читателей. Однако локализация фабульно-нарративного будущего менее однозначна: уже в не очень отдаленном 2055 г. Читая о путешествии героя в эпоху динозавров, читатель оценит фантазию автора в создании контрфактического мира *прошлого*, но вместе с тем, ему представится возможность оценить философски-политический *прогноз* Р.Брэдли, предрекавшего угрозу тоталитаризма в Соединенных Штатах в XXI веке.

Описываемые в научно-фантастической литературе события нередко не только никогда не происходили, но, самое главное, являются невозможными исходя из сегодняшней научной картины мира. Так, например, произвольные перемещения во времени вперед и/или назад (в будущее и/или в прошлое) – это плод воображения писателей-фантастов и читатель произведения, в котором описаны подобные путешествия, непременно воспринимает их как сигнал контрфактичности, ирреальности описываемого мира.

Сама идея перемещения во времени коренится, во-первых, в известной традиции, согласно которой “время понимается в терминах пространства” [7, 347] и, во-вторых, в лингвокогнитивной возможности описания темпоральной ориентации “при помощи показателей пространственной ориентации” [8, 374]. Вместе с тем в картине мира человека Пространство и Время – это отдельные сущности с различными свойствами. Как пишет В.А.Лукин: «мы не можем создавать время или *изменять его ход*, но осваиваем пространство, познаем его, изменяем» (курсив наш – И.К., Г.О.) [5, 224]. Такова картина реального мира. Мир ирреальный, то, что мы называем здесь *иномирием*, строится на иных закономерностях, в частности на допускаемой в научной фантастике возможности “изменять ход времени”, перемещаясь через различные отрезки времени подобно тому, как мы перемещаемся на разные расстояния в пространстве. Как рассуждает знаменитый герой Г.Уэллса Путешественник во времени в романе “*The Time Machine*” (1895): “вещи существуют в четырех измерениях, три из них – это пространство (длина, ширина, плотность) и четвертое – это время (длительность)”:

Any real body must have extension in four directions: it must have Length, Breadth, Thickness, and – Duration. There are really four dimensions, three which we call the three planes of Space, and a fourth, Time (6, 4).

Проанализированная выборка научно-фантастических произведений показывает, что дальность перемещения во времени (“*to a when*”) варьирует в очень больших пределах, от нескольких часов до десятков миллионов лет. В большинстве случаев перемещение во времени имеет петлеобразный рисунок, т.е. “улетев” в будущее или прошлое, персонаж в конце-концов возвращается в настоящее, чтобы рассказать о своих путешествиях, о приключениях (нередко опасных), которые он пережил в ином времени. Схематически подобный темпоральный сдвиг можно изобразить следующим образом (см. рис. 4).

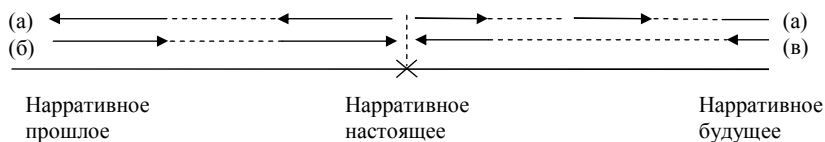


Рис. 4. Путешествия во времени как темпоральный сдвиг в НФ произведениях

Векторы (а) на рисунке 4. обозначают перемещения персонажа вдаль от нарративного настоящего (момент наррации) в будущее или прошлое. Векторы (в) показывают возвращение из будущего/прошлого в настоящее. Пунктир схематически показывает “перескок” из одного времени в другое, сплошная линия вектора – отрезок времени в будущем/прошлом, в котором происходят фабульные события. Вектор (а) является обязательным для научно-фантастических произведений, затрагивающих тему путешествия во времени. Вектор (в) следует трактовать как частотный, но необязательный.

В рисунке 4 пласт нарративного настоящего никак не соотнесен с периодом реального настоящего, т.е. с эпохой, в которой живет автор и его читатели. Однако, как об этом шла речь выше, нарративное настоящее проецируется на реальное будущее и именно футуральная локализация повествования как бы развязывает руки писателю-фантасту, “допуская ” возможность появления в будущем технологий, которые сделают осуществимыми произвольные перемещения во времени. Рассказ о подобном явлении выглядит достоверным.

Рассказывая о контрфактическом перемещении героев во времени, авторы оперируют лексикой, номинирующей движение в пространстве: *to move, to go, to travel, to start, to stop, to arrive, to fly, to put on pace*. При этом функционируют не метафорически транспонированные семемы этих лексем типа: *time flies, time goes, to start/stop doing smth, to arrive at a conclusion*. В научно-фантастической прозе данные лексические единицы вербализуют тему перемещения во времени за счет своих семем со значением движение в пространстве:

*We don't know how **to travel in time**. Perhaps you're required **to fly in time** just as you fly in space* (3, 77);

*At last, more than **thirty million years hence** I stopped on* (6, 69);

*My **pace** was over **a year a minute*** (6, 17).

Параллель с передвижением в пространстве видим также в следующем. Подобно тому, как, передвигаясь в пространстве, особенно с большой скоростью, человек может “проскочить свою остановку”, т.е. проехать дальше, чем планировал, так же возможна и промашка попадания во время, которое необходимо героям. Так, например, объясняя появление космического корабля на дне океана, ученые решают, что это необитаемый корабль-зонд, построенный в XXI веке и посланный в космос для исследования черной дыры. На обратном пути корабль “промахивается” во времени и попадает на Землю не в XXI век, куда он направлялся, а на 300 с лишним лет ранее:

*In going home it (spacecraft) **goes too far**, it goes into the past (3, 107);*

“It arrived here”

“From where?”

*“From the future” Harry said. “The craft was – will be – made in the future and **has travelled backward in time**, and appeared under our ocean, several hundred years ago May be it was **an accident.***

Unintended” (3, 67).

Аналогичная “промашка во времени” при возвращении обратно описывается и в рассказе “*Twilight*”. Человек из тридцать первого века попадает в будущее на 7 миллионов лет вперед. Чтобы выбраться оттуда обратно он сооружает машину времени, пользуясь инструментами и измерительными приборами будущего. Из-за ошибки в вычислениях он, отправляясь назад в прошлое, попадает не в свой “родной” 3059 год, а на тысячу сто двадцать семь лет раньше – в 1932 год:

“Tell me what the date is, year and all.”

“Why – December, 9, 1932” I said.

*“Over a thousand” – he says reminiscently. “Not as bad as seven million ...” ... “I couldn’t read their instruments, seven million years of evolution changed everything. So I **overshot my mark a little coming back. I belong in 3059**” (4, 25-25).*

Изоморфизм изображенного времени в контрфактическом мире НФ наблюдается также в следующем. Перемещение во времени перцептивно воспринимается подобно перемещению в пространстве. По мере движения экспериенцера в пространстве меняются картинки за окном его транспортного средства. Воображаемое передвижение во времени также воспринимается экспериенцером как меняющиеся вокруг него картинки, но в этом случае нет череды различных локусов, а есть череда различных состояний одного и того же локуса в разное время его существования.

Научно-фантастическая картина мира допускает возможность перемещения человека или другого физического тела во времени. Для этого предполагается использование некоторых механизмов или процедур. Машина времени – это не единственное средство перемещения в прошлое или будущее. К примеру, в романе Р. Хайнлайна “*The Door into Summer*” герой попадает из 1970 года (нарративное настоящее) в 2000 год (нарративное будущее), поскольку контрфактический мир этого романа (написанного в 1957 г.) предполагает появление в 70х годах XX века таких биотехнологий, как “холодный сон” (*Cold Sleep*). Заплатив определенную сумму денег, человек подвергается специальному замораживанию на произвольно выбранный срок: герой романа Дэнни выбирает 30 лет. По истечению этого срока он просыпается в том возрасте, в котором заснул, но теперь ему придется жить во времени на 30 лет удаленном от стартовой точки.

В романе Р. Хайнлайна герой проделывает эту процедуру дважды, т.к. выясняет, что пока он спал, его финансовые дела пошли не так, как он планировал, и теперь надо вернуться назад чтобы все исправить, а кроме того найти девочку-подростка Рикки, которая ему очень нравилась в далеком 1970 г. Здесь в сюжете появляется машина времени, с помощью которой Дэнни возвращается назад в прошлое, все улаживает, а также находит Рикки, которая, как выясняется, любит его, несмотря на большую разницу в возрасте. Проблема решается с помощью все того же холодного сна. Герой и героиня в 1970 г. договариваются встретиться в 2000 г., только Дэнни подвергнется холодному сну сейчас, в 30-летнем возрасте, а Рикки – позднее, когда ей исполнится 21 год, догнав любимого во времени. Дэнни снова засыпает на 30 лет и снова просыпается в 2000г., где они встречаются с Рикки, и он женится на ней.

Роман Р. Хайнлайна иллюстрирует возможность конструирования контрфактической реальности, в которой путешествие персонажа во времени оказывается способом решения конфликтных ситуаций. В реалистическом произведении герои уезжают, приезжают, путешествуют в дальние страны в поисках счастья. В научно-фантастическом произведении эти поиски также побуждают героев перемещаться, но не в пространстве, а во времени, в результате чего они находят свое счастье, преодолев не только козни врагов, но и “объективно данную” разницу в возрасте между героем и героиней.

Итак, темпоральный сдвиг, происходящий в научно-фантастических произведениях, имеет два проявления. Это, во-первых, сдвиг narra-

тивной перспективы в будущее относительно реального настоящего, т.е. времени написания произведения. Во-вторых, это перемещение персонажей во времени на более или менее отдаленные дистанции в нарративное будущее или нарративное прошлое с последующим возвращением обратно в нарративное настоящее. Обе разновидности темпорального сдвига выступают как эффективный прием остранения при создании контрфактической реальности, изображенной в научно-фантастическом произведении.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бабушкин А.П. «Возможные миры» в семантическом пространстве языка / А.П. Бабушкин. – Воронеж: ВГУ, 2001. – 86 с.
2. Бацевич Ф.С. Лінгвістична генологія: проблеми і перспективи / Ф.С. Бацевич. – Львів: ПАІС, 2005. – 264 с.
3. Белянин В.П. Введение в психолингвистику / В.П. Белянин. – М.: «РеПо», 2001. – 127 с.
4. Лазарев В.В. Текстовая лингвистика / В.В. Лазарев // Лингвистика текста. – Петригорск: Изд-во Петригорского ин-та иностр. языков. – С. 77–81.
5. Лукин В.А. Художественный текст: основы лингвистической теории. Аналитический минимум / В.А. Лукин. – [2-е изд.]. – М.: Ось-89, 2005. – 506 с.
6. Обелец Ю.А. Темпоральная структура возможных миров художественного текста (на материале англоязычной прозы): дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 – германские языки / Юлия Анатольевна Обелец. – Одесса, 2006. – 189 с.
7. Ченки А. Семантика в когнитивной лингвистике / А. Ченки // Современная американская лингвистика: фундаментальные направления. – [под ред. А.А. Кибрика, И.М. Кобозевой, И.А. Сокириной, 2-е изд.]. – М.: УРСС, 2002. – С. 340–369.
8. Шмелев А.Д. Русский язык и внеязыковая действительность / А.Д. Шмелев. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 496 с.

АНАЛИЗИРУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Asimov, Isaac. The Foundation Trilogy/Foundation. – Hunt Barnard Printing Ltd, 1974. – 189 p
2. Bradbury, Ray. A Sound of Thunder//Science Fiction: English and American Short Stories. – Moscow: Progress Publishers, 1979. – 347 p.
3. Crichton, Michael. Sphere. – New York: Ballantine Books, 1988. – 371 p.
4. Campbell, John. Twilight//Science Fiction Hall of Fame. – N.Y.: Doubleday & Company, INC, 1970. – 558 p.
5. Heinlein, Robert A. The Door into Summer. – Fantasy House, Inc., 1956. – 159 p.
6. Wells, Herbert. The Time Machine // Seven Science Fiction Novels of H.G. Wells. – N.Y.: Dover Publications, 1934. – 1015 p.