

### Литература

Щерба Л. В. Новейшие течения в методике преподавания родного языка // Щерба Л. В. Избранные работы по русскому языку. М., 2007.

Алина Анатольевна Шматко (СПбГУ)

#### **Категория времени в фантастике: некоторые особенности временной организации повестей братьев Стругацких «Трудно быть богом» и «Обитаемый остров»**

В научной фантастике категория времени существенно отличается от времени в произведениях «большой литературы», вплоть до нарушения всех свойств, присущих времени в реальности [Папина, 2002, с. 201]. Цель данной работы — рассмотреть изображение времени в фантастической прозе братьев Стругацких и выяснить, является ли оно жанрообразующим для их произведений.

Историческое время в повестях «Трудно быть богом» и «Обитаемый остров» представляется вектором, линейным прогрессом, и вектор этот един для всего художественного мира (хоть и существует он в разных позициях для разных планет). Собственно фантастика вводится с помощью категории пространства — перелета на другие планеты.

Объективное время, в которое укладывается действие повестей, обладает всеми свойствами реального времени (направленность, линейность, непрерывность, неоканчиваемость, однородность). Отступления есть, но они незначительны и неспецифичны для фантастики — такие же нарушения свойственны художественной литературе в целом.

Перцептивное время (то, что Шмид называет «персональной точкой зрения во временном плане» [Шмид, 2003, с. 138]) находит отражение в свободном косвенном дискурсе — именно в этой форме написаны обе повести. Здесь специфические для фантастики элементы вводятся с помощью маркеров неожиданности (нарушения ожиданий), которые представлены наречиями *вдруг*, *неожиданно* и т. д. и являются, с одной стороны, интенсификаторами сюжетного времени, с другой — отражают эмоциональное состояние субъекта речи.

В «Обитаемом острове» из 150 наречных маркеров неожиданности 19 непосредственно сопровождают фантастические феномены, причем 14 из них субъектом речи имеют воспринимающий

персонаж — «аналог говорящего» в свободном косвенном дискурсе [Падучева, 1996, с. 206]. Этот персонаж — чужак на планете Саракш, потому явления, с которыми он сталкивается, для него так же новы, как для читателя. В то же время уже знакомые ему феномены даны без маркеров неожиданности и подробных описаний и имеют в тексте фоновую функцию. Таким образом, фантастические феномены, являющиеся одним из конститутивных признаков жанра научной фантастики, разделяются на две группы: те, что являются фантастикой внутри текста и описываются в модусе восприятия (на что указывают в том числе и маркеры неожиданности), и те, которые для мира текста являются нормой.

В «Трудно быть богом» воспринимающий персонаж тоже посторонний изображаемому миру, но уже с ним знаком, поэтому даже в модусе восприятия фантастические феномены не описываются, а лишь обозначаются. Здесь наречные маркеры неожиданности дополнительной жанровой нагрузки не имеют.

Итак, категория времени в повестях Стругацких по большей части остается неспецифичной для жанра научной фантастики, однако в модусе восприятия она сопровождает и подчеркивает определенные фантастические феномены, таким образом фокусируя на них внимание читателя.

### Литература

Падучева Е. В. Семантические исследования. Семантика времени и вида в русском языке. Семантика нарратива. М., 1996.

Папина А. Ф. Текст: его единицы и глобальные категории. М., 2002.

Шмид В. Нарратология. М., 2003.

## История зарубежных литератур

Руководитель — к. филол. наук, доц. Андрей Алексеевич Аствацатуров

Ирина Владимировна Аршинова (СПбГУ)

#### **Ирония в контексте романа Х. Кортасара «Игра в классики»**

Ирония издавна осмыслялась в дихотомически противопоставленных понятиях: как форма и как сущность, как отрицание

