

ЛИТЕРАТУРА ПОСЛЕ СЕДЬМОГО ДНЯ. АВТОР И ЧИТАТЕЛЬ В ЛИТЕРАТУРЕ ГИПЕРТЕКСТА

*Работа представлена кафедрой новейшей русской литературы.
Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор А. А. Кобринский*

Статья посвящена исследованию как компьютерных, так и бумажных форм гипертекстуальности, представляющих собой единство и множество связанных неиерархически комбинаторных элементов, благодаря чему в такого рода тексте роль автора сводится к выбору этих элементов, тем самым перенося на читателя ответственность за составление их в композицию.

The article touches upon the problem of computer and paper based forms of hypertextuality, being the unity and plurality of non-hierarchically connected combinatory elements. The role of the author in a hypertext is minimized to the process of choosing these elements, which shifts responsibility for their proper composition on the reader.

Постструктуралистская и техногенная концепции гипертекстуальности. Двадцатый век в литературе принято ассоциировать с невероятными экспериментами в области формы литературного текста. С первого взгляда может показаться, что гипертекст – это новая форма, призванная отражать электронный способ взаимодействия с текстом, однако именно в этих экспериментах следует искать корни компьютерной текстуальности. У самой концепции гипертекста «библиотечное происхождение», и ее дальнейшее технологическое развитие синхронно, сопровождается постструктуральным дискурсом. Так, в 1945 г. американец Ванневар Баш предложил создать систему под названием Мемех – интерактивную библиотеку или энциклопедию, которая позволила бы читателю вывести на один экран два текста и создать связи между фрагментами текстов (которая и являлась, несомненно, прототипом гипертекста задолго до изобретения дигитального кодирования). Возможно сопоставить этот механизм с концептом пустотного ассамбляжа, выраженным Ж. Деррида в работе «Голос и феномен», где отдельные ячей-

ки языковой сети или полости текстуральной материи расходятся, чтобы заново скреститься в непрогнозируемых вариациях, представляет собой здесь господствующий в литературной критике на протяжении 1970-х – 1980-х гг. универсальный колосс «метатекста»¹. Сам термин «гипертекст» был впервые введен программистом, философом и кибернетиком Тедом Нельсоном в 1960-е гг. Под гипертекстом в книге «Литературная машина» (1981) он понимает образец нерегулярного письма (non-sequential writing). Здесь следует отметить генеалогические пересечения гипертекстуальных приемов с автоматическим письмом сюрреалистов, опытами алфавитно-цифровой перекодировки элементов подсознания у А. Бретона или Т. Тцара или с песчаной живописью А. Массона², этот же принцип используется В. Эрлем, Л. Рубинштейном и А. Скиданом. Метод коллажа составляет парадигму как постмодернистского письма, так и гипертекста, поэтому в качестве метафоры дисперсности гипертекста Дж. Муррай предлагает рассматривать калейдоскоп³. Эти комбинаторные возможности проистекают из «мозаичной организации» структуры, которую

Маклюэн считает отличительным свойством медиа предшествующего столетия.

В связи с близостью постструктуральной и гипертекстовой трактовки определений текста и гипертекста, соответственно, гипертекстового чтения и дадаистских и концептуалистских способов чтения определим гипертекст как текст, в котором выражены нетекстуальные, нелинейные связи между комбинаторными элементами. Отнюдь не исчерпывающему выявлению этих элементов и закономерностей их пермутаций мы собираемся посвятить это исследование. По нашему мнению, пресловутая линейность может быть разрушена, в частности, путем подчинения порядка чтения случайному выбору читателя, т. е. своего рода алеаторическим способом⁴.

Минимальные единицы гипертекстуального единства. Итак, *гипертекст* есть текст, в котором явно заметно наличие *первозлементов*, и чтение которого подразумевает их комбинаторику. Значит, если гипертекст – это некое лоскутное дискретное целое, то интересно ответить на вопрос о минимальной его единице, которая будет одновременно как минимальной единицей чтения, так и минимальной единицей письма, или лексией, если воспользоваться терминологией Р. Барта⁵.

Известно, что поиском первоэлементов занимался еще Демокрит, их комбинаторикой – гностицизм и каббала. В искусстве XX в. вопрос о первоэлементе художественного произведения поднимается с целью «увеличения скорости искусства» вслед за увеличением скорости пространственного передвижения. И здесь даже дело не в репрезентации скорости, которой среди прочего занимались футуристы, но о скорости самого художественного производства. Еще в 1940-е гг. Бенъямин рассуждал о бытовании произведения искусства в век массовой технической репродукции. Таким образом, гипертекст – словесные реди-мейды, решение для искусства слова в век множественной репродукции⁶.

Таковыми первоэлементами еще со времен фонемы Бодуэна, экспериментов французских символистов, манифестов русского и итальянского авангарда начала века и становятся *буква* или *слог*. Впервые в русской стихотворной традиции букву (ее шрифт) или слог выделяют в качестве минимальной единицы построения поэтического текста футуристы А. Крученых и В. Хлебников, в это же время издает свои железобетонные поэмы В. Каменский. К слоговому письму можно отнести хокку «то да сё» В. Барского⁷, где традиционное японское трехстишие имитируется последовательным перебором слогов, а также записанное слогом «ко» слово «нец» Б. Констриктора⁸.

Появившаяся в 1960-е гг. мода на оп-арт, изобразительное искусство, построенное на игре оптическими эффектами, создающими иллюзию движения, оказывает влияние на вербальное творчество. И именно в русле этих кинетических экспериментов следует рассматривать «перевертни» Д. Авалиани⁹, своего рода визуальные палиндромы, читающиеся различным образом в зависимости от угла зрения, например: «Где Воланд» мы прочтем взглянув на карточку с одной стороны, и как бы в ответ на нее, перевернув, – «среди нас», таким образом, каждая буква обращается в свой каллиграфический инвариант. В 1990-х гг. в связи с широким развитием компьютерных технологий появляется флэш-поэзия, в которой буквы приобретают полную динамическую и множественную свободу передвижения. Под *флэш-поэзией* принято понимать вербальный текст, разворачивающийся перед читателем в динамическом режиме «смены последовательных кадров», как это происходит в анимации или кино, т. е. своего рода компьютерная вербальная анимация. Примером такого рода поэзии может послужить построенная на буквенной динамике анаграммы и палиндрома и переведенная в режим флэш-анимации суперпоэма «Свалка» Е. Кацюбы¹⁰.

Также в качестве комбинаторной единицы построения гипертекста может быть

выделено *слово*. Рассмотрим его сначала под углом концептуальной поэтики, в которой происходит выделение слова как игровой и комбинаторной единицы художественного текста. Слово, выйдя на свободу, как писал Маринетти, освобождается от синтаксиса¹¹. Это позволяет словам отказаться от выполнения какой бы то ни было роли в предложении, но действовать на читателя совершенно независимо, в том числе и друг от друга. Не связанные синтаксически или линейной логикой последовательного изложения слова приобретают алеаторическую способность расположения в любом порядке, что дает почти бесконечные возможности медитативной комбинаторики, как мы можем наблюдать в поэзии В. Некрасова, В. Барского, а позднее А. Скидана.

В качестве строительного первоэлемента коллективного гипертекста «РОМАН», инспирированного Р. Лейбовым, используется единство *«слово-событие»*. Это слово может быть мужским или женским, детективным, эротическим, панковским, фантастическим, утонченно стилизованным, эмоционально окрашенным. О каждом слове следует думать, как о потенциальной возможности продолжения сюжета. Это обусловлено достаточно свободными правилами литературной игры – текст может продолжаться в любом направлении и в любом жанре, нельзя только «убивать» героев, введенных другими авторами. Перед нами ситуация *предельной диалогизации слова*: каждое из них ждет ответа, каждое рассчитано на то, чтобы не быть монологической репликой в воздух или застывшей типографской литерой. Сюжет словно находится в прямой зависимости от языка.

Слово может быть выделено в качестве *диалогической единицы комментирования* и, как следствие, создание гипертекста *словарного типа*. Этот тип текста по принципу организации напоминает словарь или справочник, текст с комментарием, незавершенный текст, подразумевающий как бы шизофреническое раздвоение автора. Приме-

ром подобных текстов может послужить «Бледное пламя» В. Набокова, а также «Reach» родоначальника компьютерной литературы гипертекста М. Джойса. В «Бледном пламени» Набоков словно бы возрождает средневековый тип чтения. Ставит своего мудрого и велеречивого комментатора посередине между нами, профанными читателями, и сакральным текстом произведения авторитета. Таким образом, именно наличие фигуры *комментатора* станет тем текстопорождающим механизмом, который позволит начать разъяснение пратекста поэмы Шейда на отдельные единицы комментирования – слова. Только этот комментарий – игровой диалог, за которым общее художественное единство этого романа-кентавра. И комментарий Кинбота ничего, конечно, не комментирует, а, наоборот, втягивает нас в новое художественное произведение, втягивает в игру этой параноидальной логики вымышленного королевства, вымышленного короля, вымышленной реальности.

Автор и читатель в литературе гипертекста. Истории литературы известно, что функция «автор» не есть постоянная и неизменная величина художественного произведения, и гипертекст, по существу, одна из иллюстраций этой мысли. История могла приписываться тому или иному автору¹², а также вовсе бытовать без функции «автор». Если текст лишь определенным образом составленное множество *первоэлементов* – реди-мейдов, то как изменяются при этом роли автора и читателя? Идея смерти автора – общая для структурализма и постструктурализма – и Фуко, и Лакан, и Деррида, и йельская школа постструктурализма писали о ней, однако общим местом она стала именно в изложении Р. Барта. М.-Л. Райен оставляет за автором гипертекста только следующие функции некоего условного контроля продвижения читателя по тексту, а также прерывание потока наррации, в то время как выбор последовательности чтения остается целиком за читателем¹³.

Гуннар Лиестол описывает алгоритм действия читателя гипертекста через параллель, которую она проводит между риторикой и гипертекстом¹⁴, ссылаясь на эссе Р. Барта «Древняя риторика»¹⁵, она выделяет ряд операций, которые совершал древний ритор перед тем, как произнести речь на публике, и которые теперь совершает читатель гипертекста: поиск и выбор элементов будущей речи, также читатель гипертекста выбирает, какие именно фрагменты ему прочесть, составление этих элементов, а также артистическое представление речи, включающее жесты и интонацию, в то время как читатель будет осуществлять процесс чтения во взаимодействии с компьютером.

Ясно, что нелинейность текста уничтожает простую автоматическую последовательность чтения. Такая ситуация, как отмечает Дж. Ландоу, делает невозможной классическую литературную критику: гипертекст «растворяет» ту жесткую фиксированность текста, что является фундаментом теории и практики нашей критики¹⁶. Критик в принципе не может прочесть гипертекст целиком, это «нечитаемый (readless) текст»¹⁷. Следовательно, необходима некая карта, маршрут чтения или хотя бы его варианты, которые будут предложены автором читателю. Читатель отныне волен (вынужден) сам выбирать путь чтения, создавая при этом *свой* текст. И поэтому такими правилами будут снабжены очень многие гипертекстуальные произведения. Наиболее ироничный автор, подобный Роману Лейбову, Милораду Павичу или Майклу Джойсу, однако, как правило, посоветует всеми этими правилами пренебречь и поступить так, как вздумается читателю. Так, Павич предполагает чтение своей книги в произвольном порядке, лишь отмечая значками героев и события, связанные с тремя основными ее частями: три книги его словаря – Желтую, Красную и Зеленую – можно читать в том порядке, «который придет на ум читателю, например, начав с той страницы, на которой словарь

откроется...»¹⁸. Руководство по навигации текста Reach классика литературы гипертекста Майкла Джойса начинается выдержкой из толкового словаря, рассказывающей о происхождении и семи значениях слова reach в английском языке – каждое из которых возможный путь чтения этого текста. В конце своей навигационной карты М. Джойс также оставляет за читателем право ею пренебречь¹⁹. Романа Лейбова вполне соответствует определению «нечитаемый текст» и скорее по степени практической содержательности и выполнимости как таковой напоминает надпись на камне из сказки, который стоит на развилке дорог²⁰. Особого рода параноидальную форму интерпретации, которая должна быть, конечно, осмыслена ни в коем случае не буквально, мы находим в «Бледном пламени» В. Набокова, комментатор настойчиво, почти по-павичевски, предлагает нам нелинейный способ чтения их совместного с Шейдом произведения²¹. В чопорной и серьезной инструкции к «Бесконечному тупику» Д. Галковского интересна, и именно это подчеркивается в пунктах два и четыре, возможность временного чтения в обратном направлении. Это дает тексту возможность исправляться, оговариваться, кружить и топтаться на месте. А читателю, помимо указанной последовательности сбивчивых комментариев, выбрать собственную²².

Из вышесказанного ни в коем случае не должен быть сделан вывод о неважности последовательности чтения рассматриваемого типа текста, просто теперь это важное решение приобретает множественность и осуществляется каждым читателем индивидуально. Так рождение текста начинается в момент его воспроизведения, в момент обращения к нему, а понятие *активный читатель* становится одним из ключевых в нарратологическом подходе к гипертексту. Ясно, что в литературе гипертекста роль автора редуцируется. Здесь можно провести условную параллель с деизмом: *бог-автор* творит *мир-текст* и выходит из него,

предоставляя свободную горизонталь читателю и тексту (таким образом, гипертекст – это текст без вертикального измерения, зато со взаимореферентным потен-

циалом горизонтали). Так как автору следует отдыхать на седьмой день, получается, что гиперлитература – это литература после седьмого дня.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Landow G. P., Landow G. P. Hypertext: The convergence of contemporary critical theory & technology // Hypertext / Text / Theory / ed. by Landow G.P. Baltimore & London, 1994. P. 13.

² Корнель П. Пути к раю // Иностранная литература. 1999. № 5. С. 181–183.

³ Murray J. H. Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Massachusetts, 2000. P. 282.

⁴ Существует еще второй (графический), подразумевающий подчинение порядка чтения графической композиции (фигурные стихи, гипертексты, где порядок чтения задается узором «Mola»), а также третий способ – подчинение текста, не связанной с его логикой, нумерологической или алфавитной последовательности, которая, несмотря на, казалось бы, воплощенную линейность, разрушает ее для самого текста, заставляя его делиться на дискретные элементы, и превращая тем самым в гипертекст (Х. Кортасар «Игра в классики», Д. Голыинко-Вольфсон «Элементарная вещь», А. Анашевича «Словарь Сони»).

⁵ «Мы станем членить исходное означающее на ряд коротких, примыкающих друг к другу фрагментов, которые назовем лексиями. <...> ...ее протяженность, устанавливаемая эмпирически, будет зависеть от плотности коннотаций, неодинаковой в различных местах текста. <...> Лексия – это всего лишь оболочка семантической емкости, кряж множественного текста, который подобен донному основанию...». Барт Р. S/Z. М., 1994. С. 24–25.

⁶ «Метод реди-мейда, созданный Дюшаном, увеличил скорость искусства почти до предела: художнику в наше время достаточно назвать искусством случайный фрагмент реальности, чтобы он тем самым стал художественным произведением. Художественное производство достигает здесь чуть ли не скорости света. Наряду с расщеплением атома, метод реди-мейда является, по-видимому, величайшим техническим достижением этого столетия, если принять в качестве критерия достигнутую при этом скорость. В наше время эта повышенная скорость обеспечивает визуальным искусствам определенное культурное господство, которое становится понятным, если мы сравним, к примеру, скорость изобразительной и текстовой продукции». Гройс. Б. Скорость искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/texts/groys/speed.html>.

⁷ Новое литературное обозрение. М., 1995. № 16. С. 275.

⁸ Там же. С. 193.

⁹ Михайловская Т. Дмитрий Авалиани // Арион. М., 2005. № 2. С. 232–236.

¹⁰ Кацюба Е. Свалка. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://flashpoetry.narod.ru/svalka/00.htm>.

¹¹ Marinetti F. T. Teoria e invenzione futurista / Ed. L. De Maria. Milano, 1968. P. 40.

¹² Туманная принадлежность знаменитых текстов перу человека, носящего имя В. Шекспир. См. подр.: Гилилов И. Игра об Уильяме Шекспире, или Тайна Великого Феникса. М., 2000.

¹³ Murray J. H. Op cit. P. 212–213.

¹⁴ Liestol G. The Reader's Narrative in Hypertext // Hypertext / Text / Theory / ed. by Landow G.P. Baltimore & London, 1994. P. 99–102.

¹⁵ Barthes R. The Old Rhetoric: An Aide-Memoire // The Semiotic Challenge. Oxford, 1988. P. 11–95.

¹⁶ Landow G. P. Hypertext: The convergence of contemporary critical theory & technology // Hypertext / Text / Theory / ed. by Landow G.P. Baltimore & London, 1994. P. 32–40.

¹⁷ Aarseth E. J. Nonlinearity and Literary Theory. Ibid. P. 63–67.

¹⁸ Павич М. Хазарский словарь. СПб., 1999. С. 22.

¹⁹ Joyce M. Reach. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.eastgate.com/hypertext/joyce.html>.

²⁰ Лейбов Р. Как читать РОМАН. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cs.ut.ee/~roman_1/hyperfiction/how_to_read_tra.html.

²¹ Набоков В. Бледное пламя. СПб., 1997. С. 307.

²² Галковский Д. Бесконечный тупик. Правила пользования гипертекстом. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.samisdat.com/3/314-prav.htm>.