

Светашёва Татьяна Анатольевна
старший преподаватель кафедры русской литературы Белорусского
государственного университета
(г. Минск, Беларусь)

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ ЛИТЕРАТУРНЫЕ ПРОЕКТЫ: ИГРА С ФИГУРОЙ ЧИТАТЕЛЯ

Статья исследует интерактивные виртуальные литературные проекты (на примере русскоязычных поэтических игр 1990-х), где гипертекстуальность и коллективное творчество трансформируют роли автора и читателя. Анализируются эстетика сетературы, игровые механизмы и деконструкция традиционных границ в цифровой среде.

Цифровые технологии и глобальная сеть Интернет активно влияют на динамику развития современного культурного пространства, поскольку им принадлежит ключевая роль в хранении и распространении информации, включая произведения литературы.

А. Андреев в «Манифесте Сетевой Литературы» одним из первых обозначил новые тенденции в развитии современной русской поэзии в интернет-пространстве, оценив такие преимущества интернета, как свобода публикации и независимость читательских оценок.

Глобальная сеть создаёт благоприятные условия для хранения и распространения произведений искусства, но вместе с тем стимулирует и развитие интернет-графомании и феномена «массового автора», то есть порождение бесконечного неструктурированного множества разнородных текстов.

Цифровое пространство в основном освобождено от нормативности, поэтому для него характерно размытие любого вида границ и экспоненциальный рост новых коммуникативных явлений.

Активное развитие русскоязычного интернет-пространства началось в 1990-е годы, и к этому же времени относится появление первых литературных интернет-проектов. Такого рода тексты Р. Симановски и Э. Шмидт относят к сетературе.

Признаками сетературы являются интерактивность, гипертекстуальность, мультимедийность, процессуальность и, как следствие, изменение ролей автора и читателя. Интерактивность – одна из главных

особенностей виртуального мира. Условия глобальной сети располагают не только к стиранию пространственно-временных границ, но и ко всеобщей деабсолютизации, размыванию авторитетов и, как следствие, стиранию границ в диаде «автор – читатель». Интернет позволяет наглядно реализовывать постмодернистское тяготение к гипертекстуальности и интерактивности.

Большинство интерактивных поэтических игр было создано ещё в 1990-е годы. В конце XX в. сформировался высокий интерес пользователей Интернета к поэтическим играм, связанным с созданием текстов с заданными формальными и (чаще всего) содержательными параметрами. Среди наиболее масштабных проектов можно выделить «Сад расходящихся хокку», «Буриме», «Сонетник», «Пекарня лимериков», «ОктОпус».

В данном случае твёрдая поэтическая форма, такая, как лимерик, хокку, сонет, обретает функцию правил игры. В свою очередь подобные проекты восходят к традиционным поэтическим «салонным» играм, широко распространённым в XIX-XX веках.

Как и в традиционных поэтических играх, таких как «буриме», широко распространённых в XIX-XX веках, правила участия подразумевают создание текстов с заданными формальными параметрами. Однако необходимо отметить, что бытование в Интернете влечёт за собой целый ряд существенных отличий виртуальных поэтических игр от их неэлектронных аналогов.

Игровой проект «Буриме» унаследовал правила популярной в XIX-XX в. в. игры. Но виртуальная игра отличается значительно большими масштабами, количеством участников и протяжённостью во времени. К участию может быть допущен любой желающий, достаточно только предложить свою рифму и взамен получить задание.

Проект «Сонетник», созданный в 1995 г. и каталогизированный в 1997 г., отличается довольно жёсткими правилами и усилением коллективности творчества: авторы пишут сонеты построчно.

Участникам проекта С. Вильковского «ОктОпус» предлагается написать стихотворение, обязательно включающее восемь случайно выбранных слов.

Проект «Сад расходящихся хокку», созданный в 1997 г. Д. Маниным и Р. Лейбовым, предполагает написание традиционного хокку с заданной первой либо последней строкой. В основе игры лежит традиционная

трёхстрочная форма японской поэзии, для которой характерно строгое количество слогов в строке (5+7+5). Твёрдая поэтическая форма с точки зрения игры полифункциональна: она становится и правилами игры, и игровой ситуацией, и игровым полем, и объектом, и поводом для игры одновременно.

Название проекта представляет собой аллюзию на рассказ Х.Л. Борхеса «Сад расходящихся тропок» и ярко отражает суть проекта: результатом игры становится поэтический текст, существующий в форме единого гипертекста. Отдельные произведения связаны между собой нелинейными связями, отсылают друг к другу и формируют сложный по структуре, разветвлённый текст, напоминающий паутину.

Этот гипертекст имеет тенденцию динамично и нелинейно разрастаться; добавление нового фрагмента возможно в произвольном месте, что каждый раз ведёт к изменению всей структуры. Сейчас «Сад» насчитывает более 73000 хокку.

Но, даже будучи виртуальным, текст не может быть физически обозрим одновременно в полном объёме. Таким образом, ещё одним свойством данной игры является фрагментарная презентация полученного художественного целого.

Ориентироваться в этом гипертексте помогает навигация. Читатель получает возможность поиска произведений по заданным параметрам, а также возможность генерирования цепочки произведений, где последняя строка предыдущего хокку является первой строкой следующего. Поскольку гипертекст имеет сетчатую структуру, путь от одного произведения к другому не является единственным. То есть перед читателем открывается практически бесконечное количество вариантов воссоздаваемых линейных текстов. Нужно отметить, что содержание гипертекста в целом абсолютно несводимо к сумме всех линейных отрезков текста.

Произведения стилистически и художественно разнородны. Подобные проекты воплощают идею коллективного авторства, граница между первоавтором и читателем размывается и становится проницаемой.

Интерактивность как основной принцип бытования подобного игрового литературного проекта подразумевает коллективное творчество многих автономных и изолированных авторов. Из коллективности, в свою очередь, следует, во-первых, снижение роли отдельного автора, доминирование концепции единого гипертекста над индивидуальной ав-

торской волей; во-вторых, языковая, стилевая и художественная неоднородность полученного гипертекста.

Важной особенностью текста, полученного в результате интерактивной поэтической игры, является его потенциальная бесконечность и бесконечная изменчивость. К его созданию может быть привлечено неограниченное количество авторов, и он может дополняться любым числом отдельных стихотворных фрагментов. Финалом гипертекста может стать только прекращение работы сайта. Отдельные цепочки, составляющие данный гипертекст, могут пересекаться, замыкаться, дополняться ответвлениями, поскольку любая первая строка может стать последней строкой другого произведения.

Интерактивная поэтическая игра в таких масштабах возможна только в интернет-пространстве. Глобальная сеть в этой игре выполняет множество функций: она выступает как игровое поле, как специфическая коммуникативная среда, как печатное издание, то есть предоставляет технические возможности для размещения, функционирования, чтения и развития получаемого гипертекста.

Являясь формой литературной игры, виртуальные интерактивные поэтические игры представляли собой особый литературный феномен.

Для большинства произведений, создаваемых в рамках интерактивных проектов, характерен иронический пафос. Большая популярность забавных стихотворений во многом обусловлена тем, что они отвечают ожиданиям читателя нового типа – человека поглощающего, а именно развлекают его. В этих стихотворениях наблюдается тенденция к тотальной игровой деконструкции и абсурдизации. Наряду с новым типом читателя, возникает и новый тип авторского поведения. Открытый характер интернет-пространства и наличие прецедентов стимулируют рост потребности в творческом высказывании и создают для этого максимально лояльную среду.

Сближение автора и читателя, которое свойственно сетевой коммуникации в целом, реализуется в обоих направлениях. С одной стороны, читатель является потенциальным автором, интернет-площадки формируют коммуникативную среду, открытую для творческого полилога. С другой стороны, отмечается снижение роли автора, ослабление интереса к нему, авторство маркируется псевдонимом (никнеймом).

Другая сторона открытости коммуникативного пространства – это художественная разнородность и неравнозначность. Произведения, о которых шла речь, преимущественно локализованные в Интернете, занимают

маргинальное положение в искусстве. Это довольно закрытый и самодостаточный вид творчества, игра в чистом виде, имеющая целью себя саму. Можно сказать, что основная масса произведений, создаваемых в рамках интерактивных интернет-проектов, находится в периферийной зоне литературы, на границе литературы и массовой коммуникации.

Список использованной литературы

1. Сад расходящихся хокку [Электрон. ресурс] / Ред. Р. Лейбов, Д. Манин. – М., 1997. – Режим доступа: <http://hokku.netslova.ru>. – Дата доступа : 14.04.2025.
2. Андреев, А. Манифест Сетературы, или Личный Опыт Поэтической независимости / А. Андреев // Сетевая словесность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.netslova.ru/esse/manif.htm>. – Дата доступа : 14.04.2025.
3. Ромаданов, А. Кибература [Электрон. ресурс] / А. Ромаданов // Сетевая словесность. – М., 2000. – Режим доступа: <http://www.netslova.ru/kiberatura/kiberwhat.html>. – Дата доступа: 14.04.2025.
4. Шмидт, Э. Буквальная (пе)движимость. Дигитальная поэзия в РуЛиНете [Электрон. ресурс] / Э. Шмидт // Сетевая словесность. – М., 2006. – Режим доступа: <http://www.netslova.ru/schmidt/digital.html>. – Дата доступа: 14.04.2025.