

УДК 81'33[82-1/-9+130.2]

DOI: 10.21209/1996-7853-2020-15-1-27-37

Сергей Александрович Демченков,*Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского
(г. Омск, Россия),
e-mail: demchenkovsa@omsu.ru***Наталья Дмитриевна Федяева,***Омский государственный педагогический университет
(г. Омск, Россия),
e-mail: ndfed@yandex.ru***Вербальный хеппенинг: о некоторых моделях компьютерной генерации текстов в аспекте авангардной поэтики**

В статье рассматриваются российские интернет-ресурсы, осуществляющие компьютерную генерацию текстов разных литературных и речевых жанров (лирическое стихотворение, литературная пародия, набросок романа в жанре фэнтези, учебный реферат, слоган, полемический комментарий). В отличие от так называемой цифровой (дигитальной) литературы, явления подобного рода совершенно не исследованы ни в эстетическом, ни в культурологическом, ни в философском аспектах. Актуальность их изучения определяется тем, что, несмотря на свою «внеэстетическую» природу, они представляют собой оборотную сторону дигитального литературного авангарда, своеобразно адаптируя для пародийных или утилитарных целей разработанные им художественные механизмы. Подобно многим авангардным феноменам в искусстве XX–XXI веков, рассматриваемые в работе проекты нацелены на преодоление физической границы между пространством текста и пространством повседневности, что обуславливает использование функционального и феноменологического методов исследования. В статье показано, что творческая продукция компьютерных текстовых генераторов типологически соотносится не с литературными произведениями традиционного образца, а с такими направлениями современного искусства, как инсталляция, энвайронмент, хеппенинг, перформанс, акционизм и т. п., где важен не столько эстетический, сколько экзистенциальный эффект, возникающий в результате прямого физического взаимодействия текста и реципиента (а не только их ментального контакта). Делается вывод, что анализируемые феномены строятся по модели хеппенинга (с учётом адаптации его поэтики к условиям цифровой вербальной среды): общую концепцию и правила взаимодействия определяет автор; реципиент включается в процесс в игровом формате в качестве «случайного гостя» и «соисполнителя», привнося в него энергию действия, наполняющего авторский замысел экзистенциальным смыслом; через контраст обыденности и внедряющегося в неё абсурда он получает возможность творческого раскрепощения и слома навязанных ему социумом стереотипов мышления и поведения.

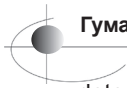
Ключевые слова: хеппенинг, искусство действия, порождение текста, автоматическая обработка естественного языка, цифровая (дигитальная) литература, сетература, экзистенция

Sergei A. Demchenkov,*Dostoevsky Omsk State University
(Omsk, Russia),
e-mail: demchenkovsa@omsu.ru***Natalia D. Fedyaeva,***Omsk State Pedagogical University
(Omsk, Russia),
e-mail: ndfed@yandex.ru***Verbal Happening: About Some Models of Computer Text Creation in the Aspect of Avant-Garde Poetics**

The article discusses Russian Internet resources that generate computer texts of various literary and speech genres: a lyric poem, a literary parody, a sketch of a fantasy novel, a training essay, a slogan, a polemical commentary. Unlike the so-called digital literature, the phenomena of this kind are completely unexplored either in the aesthetic, cultural, or philosophical aspects. The relevance of their study is determined by the fact that, despite their “beyond-aesthetic” nature, they represent the flip side of the digital literary avant-garde, adapting the artistic mechanisms developed by it in a peculiar way for parody or utilitarian purposes. Like many avant-garde phenomena in the art of the 20th – 21st centuries, the projects considered in the work are aimed at overcoming the physical boundary between the space of text and the space of everyday life, which

© Демченков С. А., Федяева Н. Д., 2020





determines the use of functional and phenomenological research methods. The article shows that the creative products of computer text generators are typologically correlated not with literary works of a traditional type but rather with such areas of modern art as installation, environmentalism, happening, performance, actionism, etc. In which the existential effect resulting from direct physical interaction of the text and the recipient (and not just their mental contact) is of more importance rather a merely aesthetic effect. It is concluded that the phenomena being analyzed are built on the model of happening (taking into account the adaptation of its poetics to the conditions of a digital verbal environment), i. e. the author defines the general concept and rules of interaction; the recipient is included in the process in a game format as a "random guest" and "co-performer", introducing into it the energy of an action that fills the author's intention with existential meaning; through the contrast of everyday life and the absurdity introduced into it. Thus, he gets the opportunity to creatively emancipate and break down the stereotypes of thinking and behavior imposed on him by the society.

Keywords: happening, art of action, generation of text, automatic processing of natural language, digital literature, digital poetry, existence

Введение. Одна из фундаментальных антиномий, определяющих природу художественного, заключается в том, что, провоцируя реципиента к ментальному вмешательству в произведение, обустройству в его среде и даже его сущностному переустройству под себя, искусство тщательно оберегает свои границы от любой физической интервенции.

Даже предельно толерантная в отношении реципиента постструктуралистская философия, передавая ему всю полноту отторгнутой у автора власти над текстом как знаковым конструктом, признаёт, что разоблачённый и низверженный «монарх», выступающий отныне лишь в технической функции скриптора, всё же сохраняет диктаторские полномочия применительно к означающему как материальному объекту.

Одним из направлений авангардного поиска в эстетике XX–XXI веков, так или иначе затронувшего все классические (театр, живопись, архитектура, музыка и др.) и относительно недавно утвердившиеся искусства (фотография, кинематограф), становится преодоление физической границы между пространством текста и пространством повседневности («естественной средой» реципиента). Оно же вызывает к жизни появление множества новых форматов творчества, не вписывающихся в привычные определения искусства: инсталляция, энвайронмент, хеппенинг, перформанс, акционизм и т. п.¹

Фронтальные процессы в сфере художественного в новейшее время протекают двумя неравными по мощности и творческой эффективности параллельными потоками, столь радикально дистанцированными

ми в культурном континууме, что они даже не осмысляются философией и искусствоведением как проявления единого «пассионарного» импульса. Освоение эстетической terra incognita в одном и том же направлении осуществляется одновременно как наиболее радикальными авангардными группировками (в подчёркнуто индивидуалистской, нонконформистской модальности, провоцирующей художника к нарочито эпатажным жестам), так и наиболее утилитарно ориентированными ответвлениями массовой культуры, стремящимися к эстетизирующему обустройству новой технологической и социальной реальности в соответствии с запросами массового потребителя.

Так, "Gay Liberation Monument" («Памятник освободительному движению геев и лесбиянок») Джорджа Сигала, считающийся одним из наиболее ярких образцов творчества в формате энвайронмента и представляющий собой две женские фигуры в натуральный рост, расположенные на одной из нью-йоркских уличных скамеек, и две мужские фигуры, стоящие неподалёку, внешне мало чем отличается от уличных скульптур со специально оборудованными скамьями-фотозонами, которые городские власти устанавливают для привлечения туристов. Это же можно сказать про множество иных «авангардно-арьергардных» амбивалентных соответствий, например, «меблировочную музыку» Эрика Сати с одной стороны, с другой – жизнеутверждающий музыкальный аккомпанемент в туалетах и холлах торговых центров, призванный заглушать немелодичные звучания либо стимулировать покупательскую активность [4, ч. 4, гл. 2].

Литература в её печатной форме вплоть до конца XX века по объективным причинам практически не была затронута отмеченными тенденциями: текст как ментальная конструкция в эпоху постмо-

¹ Ельшевская Г. Объекты, инсталляции, ре-ди-мейды. – URL: <https://www.arzamas.academy/materials/1207> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный; Ельшевская Г. Акции, перформансы, хеппенинги. – URL: <https://www.arzamas.academy/materials/1208> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.



дернизма полностью перешёл под юрисдикцию читателя, однако как телесный объект по-прежнему был доступен для модификации лишь скриптору (при том что физическая власть последнего не распространялась на уже опубликованные экземпляры). Частичные исключения (наподобие несброшюрованного романа Р. Федермана «На ваше усмотрение», страницы которого читатель мог тасовать в любой последовательности) лишь подтверждали незыблемость этого принципа.

С развитием электронных коммуникаций словесное искусство обрело способность создавать подлинно постмодернистские тексты (как живые, принципиально незавершённые, динамически меняющиеся ризоматичные, интертекстуальные структуры) на уровне их физической организации. Как отмечал один из «отцов» русского литературного интернета Г. Жердев, «я в любой момент могу открыть свой опус, исправить его, продолжить, переписать заново – и читатель, прочитавший его вчера, может здорово удивиться, увидев завтра нечто совершенно иное»¹. Но эту же возможность телесной трансформации текста интернет-технологии дарят и реципиенту.

Теория так называемой «дигитальной/ цифровой литературы» (в отечественной терминологии 1990-х гг. – «сетературы») – авангардных литературных форм, не способных к полноценному осуществлению в печатной версии, вне родной им интернет-среды, – уже в первые два десятилетия существования этого феномена получила весьма основательную и многоаспектную разработку [5–8; 12; 13; 15–18].

Однако, наряду с экспериментальными площадками второй половины 1990-х – начала 2000-х годов («Сад расходящихся хокку», «Сонетник», «РОМАН» и др.), специально открывавшимися для реализации и демонстрации эстетического потенциала цифровой литературы, в последующие полтора десятилетия возникает множество разнородных интернет-сервисов, выпадающих из сферы внимания теоретиков сетевой словесности.

Как правило, они имеют прикладной или условно прикладной характер и по своему назначению скорее соотносятся с текстами «меблировочного», нежели авангардного типа. Подавляющее большинство

из них вообще не позиционируется их создателями как арт-проекты. И всё же они заслуживают самого пристального изучения, поскольку представляют собой продукты стихийной (во многом иронической) рефлексии культуры как по поводу трансформации привычных поведенческих паттернов и социальных отношений в цифровую эпоху, так и по поводу собственно дигитального литературного авангарда.

Методология и методы исследования. Объектом исследования выступают российские интернет-ресурсы, осуществляющие компьютерную генерацию текстов разных литературных и речевых жанров: лирическое стихотворение (одиночная онегинская строфа, лимерик, «порошок»), литературная пародия, набросок романа в жанре фэнтези, учебный реферат, слоган, полемический комментарий.

Несмотря на внешнее сходство получаемых результатов, механизмы работы подобных онлайн-приложений существенно различаются: это и собственно машинная генерация грамматически корректных, но семантически аномальных текстов («Яндекс. Рефераты», «Яндекс. Криэйтор»), и произвольное конструирование программой семантически аномальных текстов на основе заранее заданных алгоритмов из готовых блоков, представляющих собой осмысленные высказывания носителей языка («Яндекс. Автопоэт»), и компоновка компьютером по более или менее жёсткой структурной схеме готовых блоков, специально написанных разработчиками исходя из функционального предназначения программы («Нонсенский генератор стихотворной продукции», «Генератор комментариев для интеллигентного ЖЖиста» и др.).

Предметом рассмотрения являются, с одной стороны, особенности реализации эстетической концепции и социально-культурной рефлексии создателя конкретного программного продукта в процессе взаимодействия последнего с реципиентом, что обуславливает выбор функционального метода исследования. С другой стороны, как уже было отмечено, проекты подобного рода осмысляются в статье как своеобразная «околоавангардная» авторефлексия культуры, что делает оправданным обращение к феноменологической методологии.

Результаты исследования и их осуждение. Пожалуй, наиболее известным отечественным проектом компьютерной генерации (псевдо)художественных произведений является «Автопоэт», запущенный

¹ Дискуссия о сетературе 1997–1998 гг. в кратком изложении // Сетевая словесность. – URL: <http://www.netslova.ru/teoriya/discus.html> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.



компанией «Яндекс» в 2013 году. На основе миллиардов пользовательских запросов, сохраняемых в базе данных поисковой машины, программа, отбирая стихийно метризованные последовательности и рифмуя их в определённом порядке, порождает короткие абсурдистские стихотворения, для обострения оппозиции «естественное – искусственное» снабжая их датами создания (иногда также эмоциональными или биографическими маргиналиями) и давая возможность послушать их «в исполнении автора»:

сценарий новогодней сказки
раскраски человек паук
как вставить ссылку на страницу
в фейсбук¹.

На первый взгляд, пользовательское участие в процессе «творчества» минимально: посетитель сайта не в состоянии управлять процессом текстопорождения (даже по модели «чёрного ящика», оставляющей внешнему наблюдателю две контрольные функции – запуска и остановки процесса); он может лишь читать и слушать готовые стихотворения.

Однако «Автопоэт», пожалуй, неожиданно для самих разработчиков превратился в одну из самых ярких (хоть и не замеченных критикой) эстетических манифестаций последнего десятилетия, наглядно подтвердив возможность автоматизированной переработки в полноценный художественный продукт вербальных отходов жизнедеятельности человека (поисковых запросов, реплик в мессенджерах, «короткоживущих» документов и т. п.), по определению деэстетизированных и полностью обесмысливающихся вне того единичного функционального акта, ради которого они создавались, но многотерабайтными мусорными завалами накапливающихся и на домашних компьютерах, и в базах данных по всему миру.

Человеческая экзистенция, бесцельно и безвозвратно рассеивающаяся в повседневности, как и сама повседневность, в духе бартовского понимания текста обретающая бытие лишь в точечном фокусе рецепции и ежесекундно претворяющаяся в ничто, согласно логике «Автопоэта», может обрести творческое (и онтологическое) воскрешение при посредстве абсурдизирующего машинного разума: сохранённые компьютером крупницы нашей экзистенции

обезличенно переплавляются в пародийный аналог Горациева нерукотворного памятника; повседневность в своих естественных, никем не вымышленных и не «домысленных» вербальных формах оживает и навечно запечатлевается в творчестве [14].

Таким образом, реципиент, хотя и не принимает непосредственного участия в процедуре текстопорождения, оказывается глубоко (хотя и деперсонализированно) инкапсулирован в творческий процесс: память о нём (в его естественных бытовых и бытийных проявлениях), его «вербальные следы» продолжают жить в тексте.

Проекты, о которых пойдёт речь далее, предполагают прямое участие реципиента в создании текста – от простого запуска текстогенерирующего механизма без возможности каким-либо образом повлиять на результат до конструирования общей структуры высказывания при помощи более или менее широкого набора настроечных инструментов.

Служба «Яндекс. Рефераты», по утверждению разработчиков, «предназначена для студентов и школьников, дизайнеров и журналистов, создателей научных заявок и отчётов – для всех, кто относится к тексту как к количеству знаков»² и позволяет генерировать псевдоосмысленные опусы по одной из шестнадцати отраслей знания, включая литературоведение, философию, политологию, физику, химию, математику и др., а также «междисциплинарные» работы любого уровня сложности. Насыщенность текста специальной терминологией, при чисто формальном, «диагональном» его просмотре, не предполагающем вчитывания в смысл предложений (что нередко практикуется преподавателями при проверке рефератов), способна ввести в заблуждение даже специалиста и заставить его предположить наличие смысла в нарочито абсурдизированном наборе слов.

В качестве иллюстрации приведём начальный фрагмент созданного нами с помощью этого сервиса комбинированного реферата по эстетике и почвоведению «Кислый онтогенез – актуальная национальная задача»: «Ритм сжимает фрадджипэн, таким образом, все перечисленные признаки архетипа и мифа подтверждают, что действие механизмов мифотворчества сродни механизмам художественно-продуктивного

¹ Яндекс. Автопоэт. – URL: <https://www.yandex.ru/autorpoet/poroshki/26> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.

² Яндекс. Рефераты. – URL: <https://www.yandex.ru/referats/> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.



мышления. Не ставя под сомнение возможность разных подходов к почве, флегматик имитирует полидисперсный символизм при любом их взаимном расположении».

«Яндекс. Рефераты» – идеальная иллюстрация постструктуралистской концепции тотального текста, построенная на возведённых в абсолют принципах цитатности и комбинаторности. Каждый новый опус программы – это множество наслаивающихся друг на друга проекций однотипных научных текстов, раздёрганных на отдельные слова и фразы, так и не собранные в осмысленное целое, поскольку никакой принципиально новый смысл в постмодернистски-постструктуралистской реальности невозможен по определению. «Творчество» «Яндекс. Рефератов» – это колоссальный по объёму океан смысловых потенциалов, которым никогда не суждено претвориться в смысл.

Постмодернистская комбинаторика взамен безвозвратно утраченной возможности смысловотворчества предлагает во всяком случае возможность наполнения текста экзистенциальной содержательностью: уникальная в структурном и семиотическом отношении цитатная последовательность означающих обретает уникальность как часть личного бытия реципиента, в единичном, невозпроизводимом акте восприятия. Однако именно эта драгоценная «опция» демонстративно исключена разработчиками из «настроек» программы: отношение к тексту как к «количеству знаков» гарантированно закрывает для реципиента возможность его экзистенциального освоения.

Таким образом, «Яндекс. Рефераты» можно рассматривать как машину по непрерывному продуцированию научных симулякров, наглядно демонстрирующую не только полное смысловое, но и экзистенциальное обесценивание текста в эпоху «пост-правды». Недаром при знакомстве с «творчеством» машинного доксографа возникает смутное ощущение: «Не могу понять, что это такое, но что-то сходное по звучанию и структуре я уже определённо где-то и когда-то читал, причём неоднократно».

Остраняющий потенциал проекта обусловлен тем, что посетитель сайта буквально – нажатием на кнопку – может приложить руку к прогрессирующей девальвации смыслов и знаний. Вторжение в повседневность инородного ей символического кода (как в ситуации «искусства действия») ставит реципиента перед выбором: проин-

терпретировать чужеродный объект всего лишь как непривычную деталь своего привычного бытового окружения и попытаться так или иначе функционально освоить его в этом качестве либо, сознавая всю меру его чужеродности, проанализировать саму технологию смешения текстуальности с повседневностью и получить интеллектуальное и эстетическое наслаждение. В нашем случае: либо бескорыстно сгенерировать абсурдный текст, философски и культурологически осмыслив этот акт, либо, памятуя о том, что рефераты «никто не читает», сдать продукт генератора на проверку в контролирующие инстанции.

Родственная «Рефератам» служба «Яндекс. Криэйтор», автоматически создающая «уникальные, ёмкие слоганы», незаменимые «при творческом кризисе»¹, призвана показать всю глубину «нуллификации» смыслов и ценностей в сфере рекламы и PR. Сервис устроен по принципу игрового автомата: введя название компании или продукта, пользователь должен раз за разом нажимать на кнопку генератора в надежде на то, что среди множества очевидно «проигрышных» комбинаций машина неожиданно выдаст ему заветное «бинго».

Парадоксальность ситуации заключается в том, что продукция «Криэйтора», как и творения «Яндекс. Рефератов», может быть пригодна для практического (в том числе коммерческого) использования. Наряду с заведомыми «пустышками», «игровой автомат» периодически порождает осмысленные (и даже «глубокомысленные», «дерзкие» и «остроумные») перлы. Так, из числа предложенных им комбинаций для бренда «Яндекс. Криэйтор» многие (например, «Яндекс. Криэйтор: наступи на метафору», «Яндекс. Криэйтор: лапидарный характер», «Яндекс. Криэйтор: всепобеждающая концепция» и т. д.) вполне могут совпасть с результатами творческих поисков профессионального копирайтера. Таким образом, пользователь вновь оказывается в ситуации выбора между эстетическим и прагматическим модусами восприятия.

«Нонсенский генератор стихотворной продукции» (на момент подготовки статьи к печати, находившейся в состоянии технической модернизации)² в качестве синтак-

¹ Яндекс. Криэйтор. – URL: <https://www.yandex.ru/referats/creator/> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.

² Нонсенский генератор стихотворной продукции. – URL: <https://www.nonsense.de/generator/gen.php> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.



сической и метрической матрицы для всех продуцируемых им абсурдистских четверостиший использует первую строфу государственного гимна СССР:

вопрос бирюзовый трагедий щекастых
вскружила под утро убогая плешь!
да здравствует скрюченный книгой скуластой
скрипучий, великий, рабочий манеж!

Нажимая на кнопку «Ещё!», соавтор-читатель лишь с кафкианским упорством громоздит этаж за этажом этого странного стихотворного «замка», так и не в силах вырваться за пределы бесконечно разнообразящихся с каждой новой итерацией по словесной фактуре, но неизменных по сути (точнее, её значимому отсутствию) четырёх строчек.

«Нонсенский генератор...» не столько пародирует произведение С. Михалкова в его торжественно-официозной функции (хотя эта задача в комплексе авторских целеустановок, несомненно, присутствует), сколько с дотошностью Вергилия проводит читателя по «кругам ада» предельно опустошённых, сведённых к чисто ритуальному, бездумному проговариванию «державных смыслов». Глубина погружения в эту бесконечно однообразную воронку зацикленных в четырёхтактном хороводе означающих определяется только мерой читательского любопытства.

«Генератор фэнтези» Михаила Кликина¹ в пародийной форме эксплицирует структурную однотипность произведений этой жанрово-тематической группы. Выдаваемые им короткие тексты (объёмом около 2000 знаков) представляют собой конспективные наброски будущих произведений, которые могут быть развёрнуты как в малую, так и в большую эпическую форму (вплоть до романа в нескольких томах). Несмотря на различия в деталях (герой может быть и эльфом-полукровкой, и маленьким деревенским мальчиком, и Филиппом Киркоровым; противостоять ему могут и гоблины, и гестаповцы, и странные существа в капюшонах), все тексты построены по универсальной сюжетно-персонажной матрице, прозрачно отсылающей нас к «Властелину колец» Дж. Р. Р. Толкина.

«Генератор комментариев для интеллигентного ЖЖиста» Романа Левентова²

¹ Кликин М. Генератор фэнтези. – URL: <http://www.klikin.ru/generator.html> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.

² Левентов Р. Генератор комментариев для интеллигентного ЖЖиста. – URL: <http://www.leventov.ru/intellectual-comment.html> (дата обращения: 02.11.2019). – Текст: электронный.

призван продемонстрировать тотальную обесцененность и обесмысленность слова в публичных интернет-дискуссиях, где принципиальное значение приобретает только градус эмоционального накала и общая «левая» или «правая» критическая тональность высказывания. Победу одерживает не тот оратор, который в состоянии привести наиболее точные и убедительные аргументы, а тот, которому по силам заглушить собеседников, превзойдя их в частоте продуцирования реплик. И здесь электронный референт, порождающий непрерывный поток «остросоциальных», в высшей степени «неравнодушных» высказываний, свидетельствующих о глубокой вовлечённости говорящего в дискутируемый вопрос, оказывается незаменяем.

Пользователю предлагается на выбор несколько тем (и их комбинаций): «роспил», «коррупция», «нищета», «ЕдРо», «Запад или Китай», «нефть», «Путин», но все их объединяет сверхтема «про что-нибудь», даже визуально вынесенная в интерфейсе генератора отдельной строкой над этим перечислительным рядом.

Генератор постулирует даже не смерть автора, а смерть слова. В цифровой «ноосфере» слово как носитель идеи коллапсировало в чистый звук – остался лишь голос, носитель неистребимой, первобытной «воли к жизни», заставляющий биологическую материю, агрессивно и бесполово разрастаясь, заполнять всё доступное ей пространство. И живой диалог или полилог мыслящих существ в этих обстоятельствах успешно может быть заменён абсурдизирующей пародией на диалог в исполнении компьютерных приложений, механически генерирующих свои реплики по готовым синтактико-семантическим лекалам безотносительно к сказанному «собеседником». При этом случайный участник дискуссии рискует даже не заметить, что он полемизирует в экзистенциальной пустоте, сражаясь с несуществующими оппонентами.

Во всех рассмотренных проектах отдалённо взятое «произведение» генератора не имеет никакой художественной ценности; значение эстетического и социального манифеста (заранее продуманного автором или спонтанно «проросшего» из контекста безотносительно к утилитарному авторскому замыслу) приобретает сама процедура взаимодействия программы и реципиента, становящегося главным участником творческого процесса. В отличие от



постмодернистской ситуации, читатель не претендует на выполнение функций автора как инстанции, ответственной за содержание и экзистенциально напряжённое означивание последовательности означающих (за отбор и компоновку которых отвечает создатель физической оболочки текста – скриптор). Напротив, он оказывается вовлечённым в процесс физического, но не семиотического конструирования текста, поскольку продукция генератора по определению не предполагает никаких герменевтических операций: это либо заведомо бессмысленный набор слов, либо семиотически корректный код, сущностная опустошённость которого выявляется при сопоставлении продуцированных программой текстов. Примечательно, что реципиент не выступает и в роли собственно скриптора: он лишь запускает протекающий независимо от него, хотя и с его участием процесс текстопорождения, придавая ему энергию «первотолчка», но не кодируя его алгоритм.

Эта характерная особенность выводит указанные образцы машинного творчества за рамки традиционно (и постструктуралистски) понимаемой литературы и сближает с авангардными формами творчества, построенными на возможности физического перемещения зрителя через границу между пространством текста и пространством повседневности.

Дадим предельно сжатую характеристику этой группе явлений, за подробностями и примерами отсылая к упомянутому обзору Галины Ельшевской, а также исследовательским работам [1–3; 9–11].

Объект – вещь из повседневного обихода, либо трансформированный, либо созданный художником предмет, «назначенный» быть произведением искусства. Инсталляция – относительно изолированный сегмент пространства вещей (например, комната), нарочито преобразованный по законам семиосферы в соответствии с художественным замыслом и вопреки логике повседневности. Автор здесь, как и в классических формах творчества, физически элиминирован из текста; реципиент в первом случае находится вне текстового пространства, во втором – внутри, но не как его составная часть, а как пассивный наблюдатель. Таким образом, зритель бездейственно присутствует в бездейтельном же (статическом) тексте, вступая с ним в субъект-объектные отношения. Активность реципиента проявляется лишь в осознан-

ной готовности к переходу границы между «мирами».

Энвайронмент – пограничное явление между инсталляциями и объектами с одной стороны и «искусством действия» (о его разновидностях будет сказано далее) – с другой. Это «мягкий» синтез пространства вещей и пространства творчества, при котором реципиент свободно перемещается из одного в другое. В отличие от объектов и инсталляций, символические конструкции не «выламываются» из повседневности, а, напротив, стремятся неразрушающим образом встроиться в чуждый им код «предметного бытия». Реципиент, пребывая внутри двумодальной (бытовой и символически преобразованной) реальности, деятельно осваивает её оба «параллельных измерения» в субъект-объектном режиме коммуникации.

Флешмоб – неожиданный сбой в логике обыденности в результате однотипных действий, одновременно выполняемых множеством людей в едином локусе независимо друг от друга. Динамический текст, агрессивно вторгается в жизненную среду реципиента и провоцирует последнего к активному субъект-субъектному взаимодействию, но в то же время благодаря своей «распределённой» структуре полностью исключает такую возможность.

Акция – действие или декларация художника, приобретающие значение эстетической манифестации. Перформанс – разновидность акции, в ходе которой тело художника становится инструментом творчества и текстом. Здесь художник как физическое тело творит текст в пространстве повседневности, в самом себе парадоксально совмещая три модуса бытия – семиотический, социальный и материальный. Динамически становящийся текст взаимодействует со зрителем, активно навязывая ему субъект-субъектный характер отношений и (в зависимости от стратегии автора) явным или неявным образом провоцируя его на встречную активность.

Хеппенинг – театрализованное действие с активным участием зрителей, разворачивающееся в пространстве обыденности. Это «нестационарный» текст, разыгрываемый по установленным художником (но неизвестным реципиенту) правилам, побуждающий зрителя к встраиванию в собственную структуру в качестве «динамического компонента». Как и флешмоб, хеппенинг навязывает участниками представление о наличии «за текстом»



деятельного адресанта, но лишает их возможности установить с последним прямой контакт и, оставляя их один на один с «деформированной» повседневностью, побуждает к её «разгадыванию» и экзистенциальному освоению.

Как уже было отмечено, описанные в работе механизмы компьютерной генерации текстов типологически близки ко всем «искусствам действия», а также родственным им моделям творчества: к примеру, «Яндекс. Автопоэт» напоминает «пассивные» тексты наподобие объектов и инсталляций. Однако как целое в структурно-функциональном отношении они наиболее отчётливо коррелируют именно с хеппенингами.

Правила «идеального хеппенинга» можно сформулировать следующим образом:

1. Общую концепцию и структуру постановки определяет художник.

2. Зритель включается в действие в качестве соисполнителя через несложный, близкий к игровому процессу.

3. Сотворчество автора и реципиента проявляется в том, что первый сообщает постановке энергию идеи, второй – энергию действия, наполняющего идею экзистенциальным смыслом.

4. У хеппенинга нет сцены и нет устойчивого сценария – есть лишь модели поведения, диктуемые преобразованной художником бытовой средой и постигаемые участниками на интуитивном уровне, но не являющиеся для них безусловной «поведенческой нормой», как в традиционном спектакле.

5. Хеппенинг провоцирует участников к «тихому» бунту против стереотипов мышления и поведения, предоставляя им возможность освобождения через искусство от «догмы» физической и социальной реальности.

6. Остраняющий эффект создаётся благодаря контрасту обыденности и внедряющегося в неё абсурда.

Аналогичные принципы положены в основу рассмотренных текстовых генераторов:

1. Непрозрачный для пользователя алгоритм генерации задаёт разработчик. Пользователь не может предсказать результаты своего взаимодействия с «искусственным интеллектом».

2. Реципиент – ключевая фигура «вербального спектакля»; именно он запускает механизм текстопорождения. Легко, в ритме казуальной компьютерной игры

включаясь в процесс (недаром в основе многих подобных сервисов лежит метафора игрового автомата), он должен суметь в итоге отрефлексировать свой диалог с машиной, а главное, опосредованный машиной диалог с автором, отметив аксиологическую и экзистенциальную фантомность со-творчества в первом случае и мощный остраляющий потенциал – во втором.

3. Как и в хеппенинге, разработчик наделяет творческий акт силой идеи, реципиент – собственной экзистенциальной энергией.

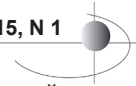
4. Акт творческого взаимодействия каждого конкретного пользователя с машиной ограничен жёсткими рамочными условиями, диктуемыми алгоритмом и интерфейсом программы, и в то же время невоспроизводим: другому или тому же пользователю, но в ходе следующего сеанса компьютер выдаст иной подбор текстов.

5. Большинству проектов такого рода присуща установка на пародийную дискредитацию (а также активную деструкцию) распространённых стереотипов мышления и поведения. Хеппенинг призван освободить его участников от оков социально-бытовых стереотипов, онлайн-генераторы текстов – от стереотипов, навязанных цифровой средой и «цифровым» стилем мышления, всё сильнее влияющим на особенности наших социальных взаимодействий вне виртуальной сферы.

6. Остраняющий эффект возникает благодаря двойственной природе порождаемых генератором текстов, органично вписывающихся в вербальные паттерны нашего повседневного бытия и одновременно взрывающих их изнутри многократно сконцентрированной силой имманентного повседневности абсурда.

Выводы. Многочисленные интернет-ресурсы, осуществляющие компьютерную генерацию текстов разных литературных и речевых жанров, представляют собой оборотную сторону дигитального авангарда, своеобразно адаптируя для пародийных или утилитарных целей разработанные им художественные механизмы.

Будучи ориентированными на преодоление физической границы между пространством текста и пространством повседневности, рассмотренные в работе проекты типологически соотносятся не с литературными произведениями традиционного образца, с такими направлениями современного «искусства действия», как



энвайронмент, флешмоб, перформанс, акционизм, хеппенинг и др., где важен не столько эстетический, сколько экзистенциальный эффект, возникающий в результате прямого физического взаимодействия текста и реципиента (а не только их ментального контакта).

Проанализированные модели вербального «со-творчества» человека и машины оказываются наиболее близки к формату хеппенинга (с учётом адаптации его поэтики к условиям цифровой среды):

общую концепцию и правила взаимодействия определяет автор; реципиент включается в процесс в игровом формате в качестве «случайного гостя» и «соисполнителя», привнося в него энергию действия, наполняющего авторский замысел экзистенциальным смыслом; через контраст обыденности и внедряющегося в неё абсурда он получает возможность творческого раскрепощения и слома навязанных ему социумом стереотипов мышления и поведения.

Список литературы

1. Беляева А. А. Медиа-перформанс в web-среде как средство коммуникации // Научно-практические исследования. 2018. № 3. С. 26–30.
2. Горбачева И. М., Гришанова Е. В. Роль смеховой коммуникации в социокультурном развитии общества в кризисные периоды // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2018. № 2. С. 85–90. DOI: 10.24151/2409-1073-2018-2-85-90.
3. Захарова Е. В. Хеппенинг, перформанс, энвайронмент – становление новой концепции искусства второй половины XX в. // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2013. № 4. С. 21–25.
4. Кандаурова Л. Полчаса музыки. Как понять и полюбить классику. М.: Альпина Паблишер, 2018. 438 с.
5. Корнев С. «Сетевая литература» и завершение постмодерна // Новое литературное обозрение. 1998. № 4. С. 29–47.
6. Кузнецов С. Рождение Игры, смерть Автора и виртуальное письмо. Текст: электронный // Иностранная литература. 1999. № 10. – URL: <https://www.magazines.gorky.media/inostran/1999/10/rozhdenie-igry-smert-avtora-i-virtualnoe-pismo.html> (дата обращения: 02.11.2019).
7. Курицын В. Сон о Сети. Текст: электронный // Сетевая словесность. URL: <https://www.netslova.ru/teoriya/son.html> (дата обращения: 02.11.2019).
8. Кушнир А. Чат как драма // Сетевая словесность. URL: <https://www.netslova.ru/teoriya/kushnir.html> (дата обращения: 02.11.2019). Текст: электронный.
9. Петров В. О. Хеппенинг в искусстве XX века // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова. 2010. № 1. С. 212–215.
10. Станиславская Е. И. Хеппенинг как действенно-зрелищная форма искусства XX в. // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2011. № 1. С. 387–394.
11. Чистякова М. Г. Искусство взаимодействия // Успехи современной науки. 2016. Т. 8, № 11. С. 165–167.
12. Шмидт Э. Буквальная (не)движимость. Дигитальная поэзия в РуЛиНете // Russian Literature. 2005. Vol. 57, Is. 3–4. Pp. 423–440. DOI: 10.1016/S0304-3479(05)00014-1.
13. Biocca F., Levy M. L. editors Communication in the Age of Virtual Reality. Hillside; New Jersey: Lawrence Erlbaum Associated, 1995. 416 p.
14. Demchenkov S. A., Fedyaev D. M., Fedyaeva N. D. “Autopoet” Project: a Semantic Anomalies Generator or a New Existence Creator? // Astra Salvensis. 2018. Vol. 6. Supplement 1. Pp. 639–646.
15. Funkhouser C. T. Prehistoric Digital Poetry: An Archeology of Forms, 1959–1995. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2007. 408 p.
16. Кас Е. Media Poetry: an International Anthology (Second Edition). Bristol; Chicago: Intellect Books, 2007. 297 p.
17. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 2017. 440 p.
18. Strehovec J. Text as Ride: Electronic Literature and New Media Art (Computing Literature). Morgentown: West Virginia UP: Center for Literary Computing, 2016. 292 p.

Статья поступила в редакцию 04.12.2019; принята к публикации 18.01.2020

**Сведения об авторе**

Демченков Сергей Александрович, кандидат филологических наук, доцент; Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского; 644077, Россия, г. Омск, пр-т Мира, 55; e-mail: demchenkovsa@omsu.ru; ORCID: 0000-0002-2440-4224.

Федяева Наталья Дмитриевна, доктор филологических наук, доцент; Омский государственный педагогический университет; 644099, Россия, г. Омск, ул. Партизанская, 4а; e-mail: ndfed@yandex.ru; ORCID: 0000-0003-1595-0482.

Вклад авторов в статью

С. А. Демченков – основной автор, организатор исследования, осуществлял анализ эмпирического материала по литературным жанрам, формулировал выводы и обобщал итоги коллективного проекта.

Н. Д. Федяева осуществляла анализ эмпирического материала по речевым жанрам.

Библиографическое описание статьи

Демченков С. А., Федяева Н. Д. Вербальный хеппенинг: о некоторых моделях компьютерной генерации текстов в аспекте авангардной поэтики // Гуманитарный вектор. 2020. Т. 15, № 1. С. 27–37. DOI: 10.21209/1996-7853-2020-15-1-27-37.

References

1. Belyaeva, A. A. Media performance in a web environment as a means of communication. Scientific and practical research, no. 3, pp. 26–30, 2018. (In Rus.)
2. Gorbacheva, I. M., Grishanova, E. V. The role of laughter communication in the socio-cultural development of society in times of crisis. Economic and socio-humanitarian studies, no. 2, pp. 85–90, 2018. (In Rus.) DOI: 10.24151/2409-1073-2018-2-85-90. (In Rus.)
3. Zakharova, E. V. Happening, performance, environmental – the formation of a new concept of art of the second half of the twentieth century. Bulletin of Tomsk State University. Cultural studies and art history, no. 4, pp. 21–25, 2013. (In Rus.)
4. Kandaurova, L. Half an hour of music. How to understand and love the classics. M: Alpina, 2018. (In Rus.)
5. Kornev, S. "Network Literature" and the completion of postmodern. New Literary Review, no. 4, pp. 29–47, 1998. (In Rus.)
6. Kuznetsov, S. Birth of the Game, the death of the Author and virtual writing. Foreign literature, no. 10, 1999. Web. 02.11.2019. <https://www.magazines.gorky.media/inostran/1999/10/rozhdenie-igry-smert-avtora-i-virtualnoe-pismo.html>. (In Rus.)
7. Kuritsyn, V. Dream about the Network. Network literature. Web. 02.11.2019. <https://www.netslova.ru/teoriya/son.html> (In Rus.)
8. Kushnir, A. Chat as a drama. Network literature. Web. 02.11.2019. <https://www.netslova.ru/teoriya/kushnir.html> (In Rus.)
9. Petrov, V. O. Happening in the art of the XX century. Bulletin of KSU named after N. A. Nekrasov, no. 1, pp. 212–215, 2010. (In Rus.)
10. Stanislavskaya, E. I. Happening as an effective spectacular art form of the twentieth century. Actual problems of the theory and history of art, no. 1, pp. 387–394, 2011. (In Rus.)
11. Chistyakova, M. G. The art of interaction. Successes of modern science, no. 11, pp. 165–167, 2016. (In Rus.)
12. Schmidt, E. Literal (non)movability. Digital poetry in RuLiNet. Russian Literature, vol. 57, issues 3–4, pp. 423–440, 2005. DOI: 10.1016/S0304-3479(05)00014-1. (In Rus.)
13. Biocca, F., Levy, M. L. editors Communication in the Age of Virtual Reality. Hillside, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associated, 1995. (In Engl.)
14. Demchenkov, S. A., Fedyayev, D. M., Fedyayeva, N. D. "Autopoet" Project: a Semantic Anomalies Generator or a New Existence Creator? Astra Salvensis, pp. 639–646, Supplement 1, vol. 6, 2018. (In Engl.)
15. Funkhouser, C. T. Prehistoric Digital Poetry: An Archeology of Forms, 1959–1995. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2007. (In Engl.)
16. Кас, Е. editor Media Poetry: an International Anthology (Second Edition). Bristol, Chicago: Intellect Books, 2007. (In Engl.)
17. Murray, J. H. Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 2017. (In Engl.)
18. Strehovec, J. Text as Ride: Electronic Literature and New Media Art (Computing Literature). Morgentown: West Virginia UP, Center for Literary Computing, 2016. (In Engl.)

Received: December 4, 2019; accepted for publication January 18, 2020

**Information about author**

Demchenkov Sergei A., Candidate of Philology, Associate Professor; Dostoevsky Omsk State University; 55 Mira st., Omsk, 644077, Russia; e-mail: demchenkovsa@omsu.ru; ORCID: 0000-0002-2440-4224.

Fedyaeva Natalia D., Doctor of Philology, Associate Professor, Omsk State Pedagogical University; 4a Partizanskaya st., Omsk, 644099, Russia; e-mail: ndfed@yandex.ru; ORCID: 0000-0003-1595-0482.

Contribution of authors to the article

S. A. Demchenkov – the main author, the organizer of research, he analyzes empirical material on literary genres, formulates conclusions and generalizes results of implementation of the collective project.

N. D. Fedyaeva analyzes empirical material on speech genres.

Reference to the article

Demchenkov S. A., Fedyaeva N. D. Verbal Happening: About Some Models of Computer Text Creation in the Aspect of Avant-Garde Poetics // Humanitarian Vector. 2020. Vol. 15, No. 1. PP. 27–37. DOI: 10.21209/1996-7853-2020-15-1-27-37.
