

<http://www.zabvektor.com>

ISSN 2542-0038 (Online) ISSN 1996-7853 (Print)

Научная статья

УДК 82-1/-9

DOI: 10.21209/1996-7853-2022-17-4-145-156

Гипертекст как форма художественного отражения действительности в эпоху цифровизации

Ксения Владимировна Зейналова¹, Игорь Александрович Романов²

^{1,2}Забайкальский государственный университет, г. Чита, Россия

¹kсения.fedorova97@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-6367-2088>

²igorromanoff@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1346-0474>

В статье рассматривается гипертекст как возникшая в конце XX в. форма художественного отражения действительности, где на первый план выходят индивидуализация и компьютерные технологии. Изначально понятие «гипертекст» использовалось в сфере программирования. Однако концепция «ветвления» оказалась перспективной, и исследователи заговорили о гипертекстовой литературе. В связи с этим целью исследования является рассмотрение гипертекста как формы художественного отражения действительности в эпоху цифровизации. В статье использованы следующие литературоведческие методы: культурно-исторический, феноменологический, метод структурного анализа текста. Научная новизна исследования определяется необходимостью определить закономерности развития гипертекстовой литературы и выявить её специфику. В статье раскрыты основные признаки литературного гипертекста: нелинейность, фрагментарность, многоавторность, интерактивность. Кроме того, прослеживается, как меняется форма взаимодействия с текстом: перед нами нет традиционной парадигмы «автор – текст – читатель». На смену бахтинской концепции диалога приходит идея Р. Барта о смерти автора. Гипертекстовая литература выстраивает новый способ взаимодействия с текстом, при котором читатель занимает место автора. Теоретические положения работы подтверждены анализом и оценкой зарубежных и российских гиперроманов. В статье делается предположение, что основной причиной распада традиционного линейного нарратива в литературе становится социальная атомизация, неизбежно приводящая к исчезновению в современном мире подлинного диалога. Результаты исследования могут быть использованы при изучении культуры эпохи цифровизации. Кроме того, выявление в произведениях электронной гипертекстовой литературы примеров подлинного диалогизма, связанного с пониманием читателем авторского замысла, интертекстуальных отсылок к другим текстам как способа смыслового приращения, а не реализации чисто игровой стратегии, представляется вполне перспективной для комплекса наук, занимающихся выявлением смыслов в современной культуре: философии, литературоведения, семиотики, культурологии.

Ключевые слова: гипертекст, гипертекстовая литература, нелинейность, фрагментарность, интерактивность, цифровизация, социальная атомизация

Original article

Hypertext as a Form of Artistic Reflection of Reality in the Digitalization Era

Ksenia V. Zeynalova¹, Igor A. Romanov²

^{1,2}Transbaikal State University, Chita, Russia

¹kсения.fedorova97@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-6367-2088>

²igorromanoff@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1346-0474>

The article considers hypertext as a form of artistic reflection of reality that emerged at the end of the twentieth century, where individualization and computer technologies come to the fore. Initially, the concept of “hypertext” was used in the field of programming. However, the concept of “branching” turned out to be promising, and researchers started talking about hypertext literature. In this regard, the purpose of the study is to consider hypertext as a form of artistic reflection of reality in the era of digitalization. The article uses the following literary methods: cultural-historical, phenomenological, the method of structural analysis of the text. The scientific novelty of the research is determined by the need to determine the patterns of development of hypertext literature and to identify its specifics. The article reveals the main features of literary hypertext: non-linearity, fragmentation, multi-authorship, interactivity. In addition, we can see how the form of interaction with the text is changing: there is no traditional paradigm of “author – text – reader” in front of us. Bakhtin’s concept of dialogue is replaced by R. Barth’s idea of the author’s death. Hypertext literature builds a new way of interacting with the text, in which the reader takes the place of the author. The theoretical provisions of the work were confirmed by the analysis and evaluation of foreign and Russian hypernovels. The article also suggests that the main reason for the col-

© Зейналова К. В., Романов И. А., 2022





lapse of the traditional linear narrative in literature is social atomization, which inevitably leads to the disappearance of genuine dialogue in the modern world. The results of the study can be used in the study of the culture of the era of digitalization. In addition, the identification of examples of genuine dialogism associated with the reader's understanding of the author's idea in the works of electronic hypertext literature, intertextual references to other texts as a way of semantic increment and not the implementation of a purely game strategy seems quite promising for the complex of sciences involved in the identification of meanings in modern culture: philosophy, literary studies, semiotics, cultural studies.

Keywords: hypertext, hypertext literature, nonlinearity, fragmentation, interactivity, digitalization, social atomization

Введение. Актуальность обращения к теме «Гипертекст как форма художественного отражения действительности в эпоху цифровизации» определяется тенденциями времени, когда человек и технологии сосуществуют в неразрывной связи. Как отмечает А. Генис, «текст – машина, производящая реальность» [1]. Литературный стиль, характерный для той или иной эпохи, является отражением её состояния и мироощущения. Литература передаёт социокультурную обстановку в мире. Например, «классический роман XIX века трактовал литературный сюжет как человеческую судьбу» [Там же]. Реалистический роман XIX века не просто отражал жизнь, он передавал соответствующее чувство времени. Отсюда – неторопливый нарратив, сюжет с пространными описаниями пейзажей и портретов, с многостраничными переживаниями и размышлениями героев. Однако в XX веке концепция линейного гармоничного повествования разрушается самой реальностью, хаотичной и пугающей. Тогда в литературу приходят поток сознания М. Пруста и Дж. Джойса, экзистенциальные романы Ж.-П. Сартра и А. Камю, шокирующие как содержанием, так и формой произведения Г. Миллера.

На рубеже тысячелетий, когда человек постепенно окружает себя различными девайсами и выстраивает новую форму коммуникации – с гаджетами, линейный нарратив уже не способен в полной мере отразить специфику эпохи. И тогда на смену традиционным повествовательным формам приходит компьютерный гипертекст, существующий на стыке литературного творчества и компьютерных технологий, предлагая синкретичную модель литературы, ориентированной на отражение реальности путём соединения «нового» и традиционного искусства. В связи с этим целью исследования является рассмотрение гипертекста как формы художественного отражения действительности в эпоху цифровизации.

Изучением гипертекста занимались многие отечественные и зарубежные исследователи. Особый вклад в тему внёс Дж. П. Ландоу, занимающийся всесторонним изучением литературного гипертекста. Среди его трудов можно выделить два основных, которые в настоящее время являются фундаментальными для исследователей гипертекстовой литературы: “Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology” [2] и “What is the Victorian Web?” [3]. В данных работах Дж. П. Ландоу рассматривает структуру и специфику гипертекста, говорит о потенциале использования структуры ветвления при создании художественных текстов. Кроме того, исследователь является критиком гиперроманов. Ещё одной значимой фигурой в исследовании гипертекста является Р. Кувер. Его работа “The End of Books” [4], опубликованная в 1992 г., стала своего рода пособием для авторов гипертекстовых произведений. Р. Кувер подчёркивает важность сохранения философско-эстетической стороны гиперроманов: «Творческое воображение часто больше занято связью, маршрутизацией и отображением, чем высказыванием или стилем, или тем, что мы назвали бы персонажем или сюжетом (два традиционных элемента повествования, которые явно находятся под угрозой)» [Там же]. Исследователь первым говорит о том, что при написании гипертекстовых произведений важно сохранить соотношение художественного творчества и технологической составляющей.

Среди отечественных исследователей, занимающихся данной темой, можно выделить Т. А. Бирюкову [5], В. М. Яценко [6], М. Эпштейна [7]. Т. А. Бирюкова в работе «Влияние новых технологий на художественный гипертекст» [5] прослеживает эволюцию гипертекста и его переход из бумажной литературы в электронную. В. М. Яценко рассматривает произведения М. Павича как образец бумажного гипертекста [6, с. 30]. М. Эпштейн в работе «О виртуальной сло-



весности» высказывает ряд положений о гипертекстовых романах [8]. Во-первых, виртуальное пространство – набор различных текстовых фрагментов, которые связаны друг с другом алгоритмами и ссылками. Во-вторых, М. Эпштейн рассматривает отечественный гипертекстовый роман «РОМАН» Р. Лейбова как с содержательной, так и структурной стороны и отмечает, что ветвящаяся структура не должна стать причиной потери художественной ценности произведения. В-третьих, исследователь обращается к концепции смерти автора Р. Барта.

Методология и методы исследования. В рамках исследования использовались следующие методы: культурно-исторический, феноменологический, метод структурного анализа текста. Культурно-исторический метод позволяет выявить закономерности формирования и развития гипертекстовой литературы как феномена конца XX – начала XXI веков. Феноменологический метод необходим для рассмотрения авторского сознания, реализующегося при создании гиперроманов. Метод структурного анализа используется при выявлении элементов структуры гипертекстовых романов М. Джойса, Ш. Джексона, Дж. Макдейда, Д. Маллоу, а также определения закономерностей связи этих элементов для создания общей модели нелинейных и синкретичных текстов.

Результаты исследования и их об-суждение. В век высоких технологий, электронных книг и интернет-СМИ можно часто встретить мнение о том, что бумажные книги, газеты – не более, чем пустая трата бумаги. Как пишет Р. Кувер, «это обозначает то, что и роман, каким мы знаем его сейчас, подошёл к концу. Роман – это опасный носитель патриархальных, колониальных, канонических, собственнических, иерархических и авторитарных ценностей прошлого, которого с нами больше нет» [4]. Большая часть предполагаемой силы романа заключена в строке, в этом принудительном авторском движении от начала предложения к его точке, от верха страницы к низу, от первой страницы к последней. Конечно, на протяжении долгой истории печати существовало бесчисленное количество стратегий противодействия силе линии, от маргиналий и сносок до творческих новшеств таких писателей, как Л. Стерн, Дж. Джойс, Р. Кено, Х. Кортасар, И. Кальвино и М. Павич, не

исключая отца литературной формы, самого М. Сервантеса. «Но истинная свобода от тирании линии воспринимается как реально возможная только теперь, наконец, с появлением гипертекста, записываемого и читаемого на компьютере, где линии фактически не существует, если её не изобрести и не внедрить в текст» [Там же].

В настоящее время с гипертекстом встречался каждый пользователь компьютера. Термин «гипертекст» появлялся около пяти десятилетий назад в сфере информационных технологий. Его автор – Т. Нельсон. Основное значение понятия «гипертекст» – «система из текстовых страниц, имеющих перекрестные ссылки». Гипертекстом являются веб-энциклопедии, веб-сайты, в которых предусмотрена возможность переходить с одной страницы на другую. Изначально гипертекст обозначал «нелинейно организованный текст, позволявший с помощью включённых в него связей и отсылок продолжить чтение несколькими способами» [9]. Концепция гипертекста оказалась плодотворной, и исследователи поначалу говорили о гипертекстовой литературе, подразумевая традиционную бумажную, которая предполагает возможность нескольких способов прочтения (например, «Игра в классики» Кортасара или «Хазарский словарь» М. Павича). Гипертексты могут состоять как из цельного текста, разделённого на части и связанного ссылками, так и из нескольких текстов, доступ к которым происходит посредством активируемых читателем ссылок на экране [2, с. 153]. Некоторые гипертексты, особенно образовательного характера, например, описываемые Дж. П. Ландоу [3], включают не только основной текст или набор текстов, но и созданные и добавленные читателями новые тексты, которые становятся частью гипертекстовой системы.

Дж. Ландоу делает акцент на том, что гипертекст бросает вызов понятию традиционного линейного текста, ограниченности и независимости чтения, меняет представления об авторитете автора, связан с теориями текстуальности и интертекстуальности [2].

Развитие технологий открывает для гипертекста новые возможности. Как отмечает Г. Аллен, «компьютерные технологии предоставляют нам новую форму текстуальности, которая является бесконечно более гибкой, управляемой и – при наличии соответствующего аппаратного и программного обеспе-



чения – доступной» [10, с. 32]. Интернет, электронные книги и гипертексты представляют собой новую форму текстуальности, с которой люди впервые столкнулись только с развитием технологий.

Гипертекст современного электронного романа ценен своим разнообразием. Гипертекстовый роман – это не только набор слов, изредка сопровождаемый иллюстрациями, но и обилие графических элементов, творческое использование шрифтов, включение в текст диаграмм, текстов песен, газетных статей, фотографий и многого другого [4].

Однако некоторые учёные, например Ж. Женетт, считают, что, несмотря на то, что термин «гипертекстуальность» имеет отношение к современным информационным технологиям, его не стоит полностью отождествлять только с ними [11]. Эту же мысль подтверждает А. А. Калмыков: «Считается, что гипертекст – новейшая конструкция, вызванная к жизни интернет-технологиями и виртуальными реальностями. Однако необходимо признать, что гипертексты существовали задолго до эпохи электронных документов. Гипертекстом, по сути, являются любой словарь или энциклопедия, содержащие ссылки на другие статьи того же словаря или энциклопедии» [12]. Подобную точку зрения высказывает и Н. Пьеге-Гро [13, с. 42]. Следовательно, гипертекстуальность присуща не только компьютеризированным цифровым текстам, однако именно они стали предметом исследования в данной работе.

Понятие гипертекста тесно связано с интерактивной литературой. И. А. Романов и К. В. Зейналова приводят типологию интерактивной литературы:

- гипертекстовый роман;
- визуальные новеллы;
- интерактивные романы [14, с. 55].

Так, благодаря развитию компьютерных технологий предоставляется возможность экспериментировать над формой литературного произведения не только на бумаге. Тогда, в конце XX в. появляются авторы, осваивающие цифровое пространство с целью создания художественных произведений, которые не просто разрушают традиционные представления о литературном тексте, но и оказываются совершенно новой формой существования литературы, постепенно набирающей популярность и становящейся объектом исследований. Первый компьютерный гипертекстовый роман “After-

noon: A Story” был создан М. Джойсом в 1990 г. [15]. Роман содержит в себе ссылки, дающие читателю возможность следовать по сюжету либо в прошлое, либо в будущее, менять части романа местами, выбрать финал и так далее.

Герой «Полдня» – поэт Питер, который служит в рекламной фирме, принадлежащей его приятелю и сопернику Вертеру. Как отмечает С. В. Петухов, «“Полдень” – некая модель, искусственная реконструкция реальности – подлинной/виртуальной, но невероятно запутанной, в которой много фабульных тропинок» [16, с. 56]. По мнению А. Гениса, произведение М. Джойса – «напряжённый, густой, стилистически изощрённый текст, эмоционально вовлекающий читателя в действие», создающий «странное впечатление подглядывания за настоящей, а не вымышленной жизнью» [1].

Вслед за «Полднем» М. Джойса появляется ряд компьютерных романов: “Patchwork Girl” («Девочка из лоскутков») Ш. Джексон, “Uncle Buddy’s Phantom Funhouse” («Призрачная комната смеха дядюшки Бадди») Дж. Макдейда, “Its name was Penelope” («Её звали Пенелопа») Дж. Маллоу и др. Как отмечал сам М. Джойс, отличительной чертой этих произведений является то, что их невозможно напечатать, следовательно, они не имеют и не могут иметь печатного эквивалента [15, с. 56].

Ш. Джексон – американская писательница гипертекстовых романов. Во время учёбы в университете её преподавателями электронной литературы были такие известные исследователи в этой области, как Р. Кувер и Дж. Ландоу. В 2006 г. Ш. Джексон получила литературную премию Джеймса Типтри-младшего за роман “Half Life”.

Литературная критика отметила, что “Patchwork Girl” [17] – «блестяще реализованная электронная литература, которая одновременно очень оригинально написана», в то же время «сильно паразитирует на своих печатных предшественниках» [18, с. 43]. Н. К. Хейлс говорит о «паразитировании» на основании того, что в основе гиперповести лежат две «традиционные» книги: «Франкенштейн» М. Шелли и «Лоскутная девушка из страны Оз» Л. Ф. Баума. Повесть содержит цитаты из романов М. Шелли и Л. Ф. Баума, а также материалы Ж. Деррида, Д. Харауэй и других писателей. По нашему мнению, Н. К. Хейлс

пишет о «паразитировании», не подразумеваемая под этим никаком негативной оценки, так как сам феномен гипертекста подразумевает множество отсылок к другим произведениям.

«Девочка из лоскутков» является продолжением «Франкенштейна» М. Шелли.

В произведении история рассказывается с помощью иллюстраций частей тела девушки, которые связываются вместе с помощью текста и изображений. Повествование произведения содержит пять частей: «Кладбище», «Журнал», «Одеяло», «История», «Разбитые акценты» (рис. 1).

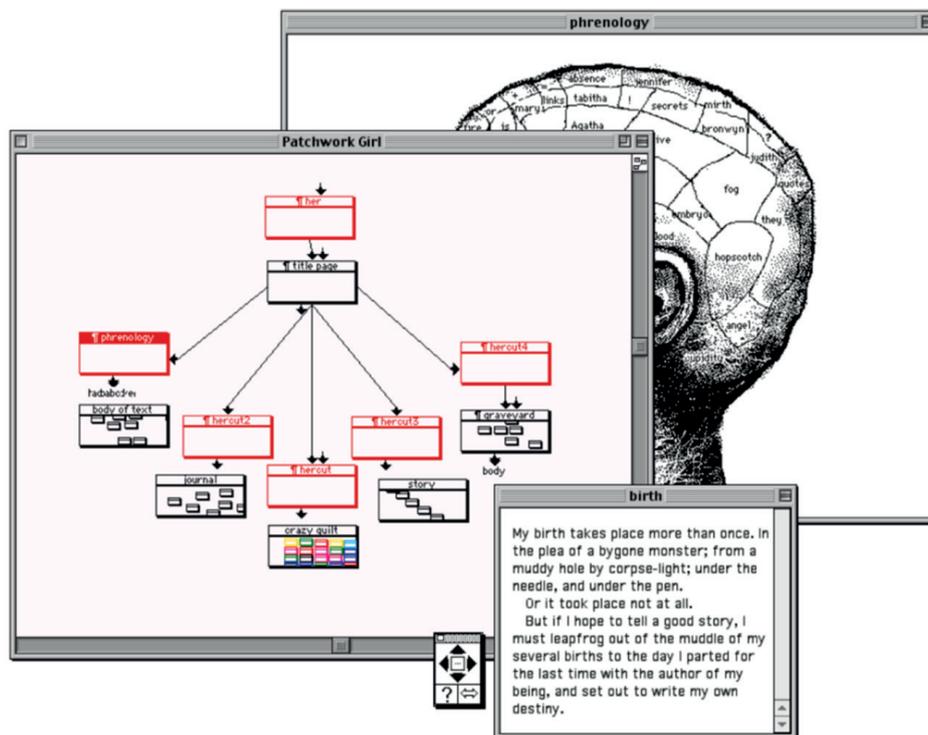


Рис. 1. Изображение, демонстрирующее ветвящуюся структуру гипертекста произведения

Fig. 1. An image showing the branching structure of the hypertext of the work

Большое внимание в книге уделяется процессу шивания девочки из частей тел разных женщин. Так, структура повествования совпадает с его содержанием: как главная героиня шивает своё тело, так и читатель шивает части повести воедино. Автор ставит перед читателем задачу – «сшить» все части текста в одно целое, воссоздать единую структуру текста. Каждая часть текста имеет несколько веток, которые ведут повествование в различных направлениях. В оригинальном произведении, на основе которого и создана «Девочка из лоскутков», Виктор Франкенштейн пытается создать подругу для своего монстра, но не доводит свою попытку до конца. М. Шелли в версии Ш. Джексон сама создаёт женщину-монстра, после чего Мэри и её творение становятся любовниками. Часто критики, например, П. Хакман и Н. Салливан называют «Девочку

из лоскутков» примером киберфеминизма [19]. Дж. Ландоу пишет, что данная работа на примере размывания рамок и границ характеризует то, как понимается пол и гендерная идентичность [20].

“Uncle Buddy’s Phantom Funhouse” («Призрачная комната смеха дядюшки Бадди») Дж. Макдейда – произведение электронного гипертекста, которое представляет собой коллекцию личных вещей художника Артура Ньюкирка: его книги, статью из академического журнала, личные переписки, программу конференции, которую он посетил [21]. В основе повествования лежит следующий сюжет: дядюшка Бадди пропал при загадочных обстоятельствах и завещал читателю диск со своими личными данными. Читатель должен проанализировать документы, расследуя историю пропажи дядюшки. Хотя в реальности дядюшка Бадди не



существует, повествование весьма детализировано, и может показаться, что речь идёт о реальном человеке. Автор даёт читателю множество «зацепок» для того, чтобы сформировать впечатление о главном герое. В

своих заметках дядюшка рассуждает о космосе, Вселенной, духовных орденах мира, времени, физике и метафизике, предполагая, что большая часть повседневной жизни является иллюзией, или имитацией (рис. 2).

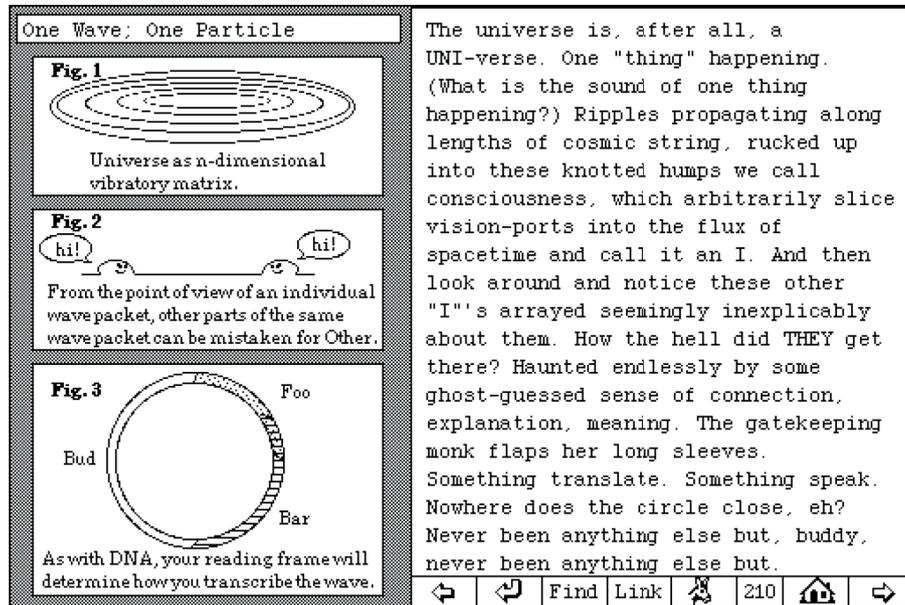


Рис. 2. Заметки дядюшки Бадди о Вселенной

Fig. 2. Uncle Buddy's notes on the universe

На последних страницах книги дядя Бадди говорит, что он нереален и является лишь вымышленным устройством, которое изобретено для создания произведений. Сам дядюшка оказывается фикцией, как и все его письма. Повествование заканчивается знаменательной фразой: «Иногда вы можете оглянуться на своё прошлое и задуматься, а не являетесь ли вы сами литературным персонажем?» [22].

“Its name was Penelope” («Её звали Пенелопа») Дж. Маллоу – произведение электронной литературы, которое представляет собой коллекцию воспоминаний молодой девушки, художницы и фотографа [23]. Упомянутый ранее Р. Кувер назвал данное произведение «одним из классических произведений золотого века литературного гипертекста» [4]. Каждая страница текста произведения подобна фотографии из фотоальбома, представляет собой изображение из памяти главной героини Анны – читатель видит их так, как их видела она сама. Подобно памяти человека изображения возникают в непоследовательном порядке, что создаёт разный текст. Повествование выстроено так, что вне зависимости от порядка воспоминаний, оно всегда выглядит

естественно и органично. Помимо ссылок внутри текста произведения, “Its name was Penelope” ссылается на другие произведения мировой литературы. Так, в главе «Собрание духов» автор делает отсылку к Книге XI «Одиссеи». Но целью автора было не переложить «Одиссею» на свой манер, а создать принципиально новую историю. Название книги “Its name was Penelope” содержит не имя главной героини, а название игрушечной лодки, с которой героиня произведения играла в детстве (рис. 3).

Автор гипертекста отмечает, что при создании произведения она вдохновлялась творчеством Дж. Джойса (заимствуя формат воспоминаний), «Паломничеством» Д. Ричардсона. Кроме того, в произведении большое количество отсылок на образцы искусства, фотографии, работы коллег и друзей.

Эксперименты с гипертекстом активно велись и отечественными писателями. Первым романом-гипертекстом на русском языке стал «РОМАН» эстонского филолога Р. Лейбова (1995). Произведение являлось своего рода экспериментом по «совместному написанию нелинейной прозы», «литературной игрой», суть которой заключалась в

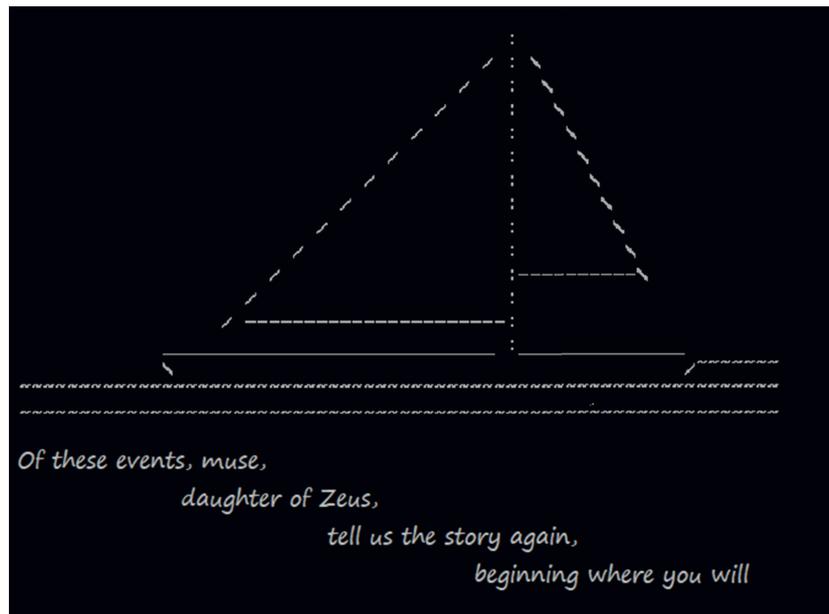


Рис. 3. Начальная страница "Its name was Penelope"

Fig. 3. The home page of "Its name was Penelope"

том, что несколько человек пишут отдельные главы романа, каждая из которых может являться продолжением любой из предыдущих. Так, «РОМАН» [14] имел ветвящуюся структуру, содержащую множество ссылок [24]. Важно отметить, что в настоящее время данный проект закрыт, опыт его реализации показывает, что в погоне за интерактивностью, гипертекстуальностью, новой формой существует великий риск забыть о содержании. Здесь мы согласимся с М. Эпштейном, который утверждает: «Меня увлекла богатая техника создания этого лоскутного текста – и вместе с тем удручила его литературная бедность. Сюжет будто взят из сборников школьного фольклора... Впрочем, Интернет и есть самое удобное место для фольклорного творчества, к которому в любой момент может присоединиться любой желающий, отчего в сюжете и стиле неизбежны заведомая усреднённость, ничейность и всемность» [7]. Эксперимент ради эксперимента – это не лучшая идея в плане художественной ценности, но в постмодернистском мире, наверное, и это имеет право на существование.

«РОМАН» не является единственным проектом Р. Лейбова. В соавторстве с Д. Маниным им создана литературная интерактивная игра «Сад расходящихся хокку» [25], которая тоже вряд ли имела художественную ценность. На сайте <http://hokku.netslova.ru/> любой желающий может создать собствен-

ное хокку по заданной первой и последней строке. В настоящее время в «саду» растёт 82 453 хокку. Приведём пример коллективного творчества создателей хокку: «Вот стою и плачу – новые желанья – Выросли весной»; «Выросла весной – В расходящемся саду – Первая хокку»; Первая хокку... – За ней – вторая... Это – Графомания»; Графомания... – Думал, что создан шедевр – А вышла фигня»; «а вышла херня – мёртвый им и остался – под сакурою» [Там же].

Важно отметить, что спустя почти три десятилетия после первого русскоязычного электронного романа в 2021 г. вышел роман А. А. Алексеевой «HYPERкоролева», который представляет собой не просто гиперроман, а «роман-мем», полностью построенный на отсылках к массовой культуре. В текст романа встроены ссылки на социальные сети главной героини, которые содержат её фотографии [26].

Так, рассмотрев некоторые из образцов литературного гипертекста, перейдём к его основным художественным доминантам:

1. Нелинейность повествования, представленного наличием в тексте внутренних корреляционных ссылок и неожиданных переходов из одной части в другую. Текст, обладающий многоуровневой разветвлённостью, напоминает собой «сад расходящихся тропок».

2. Принципиальная дисперсность и, как следствие, полисемия и непрерывность ги-



пертекста. Текст делится на фрагменты, войти в которые можно из любого звена нарратива. В зависимости от выбранного читателем способа прочтения (по диагонали, по вертикали, по ссылкам, от конца к началу и т. п.), происходит существенное изменение смысла.

3. Интерактивность: текст характеризуется незаконченностью; он существует в процессе изменения, подвергаясь воздействию со стороны читателя, который сам формирует сюжетную линию.

4. Расширение чувственного восприятия текста, включение визуального и звукового рецепторов и мультимедийность (наличие в тексте клипа, картинки, слайда, движущихся фигур и т. д.) [15, с. 231].

В свою очередь, О. Б. Скородумова выделяет следующие признаки литературного гипертекста:

- 1) нелинейность;
- 2) мозаичность;
- 3) многоавторность;
- 4) интерактивность [по: 27].

Нелинейность и фрагментарность повествования проявляются в том, что у гипертекста нет единой структуры. Обычно у гипертекста есть начало, дальнейшее развитие сюжета зависит лишь от читателя, который самостоятельно делает выбор, переходя по ссылкам. В целом, структура электронного гипертекста выглядит так, как показано на рис. 4.



Рис. 4. Структура электронного художественного гипертекста

Fig. 4. Structure of electronic artistic hypertext

Подобно интертекстуальным теориям Р. Барта, Ю. Кристевой и А. Гениса гипертексты разрушают понятие линейности текста: «Мы больше не читаем от начала до конца, как это было раньше... Тот факт, что зна-

чение текста зависит от множества других текстов, становится неотъемлемой частью опыта чтения гипертекстовых систем» [28].

Таким образом, у гипертекстуального произведения может быть не один, а сколько угодно авторов. И является ли в какой-либо мере автором (соавтором) произведения тот автор, на произведение которого опирался автор нового произведения? И если авторов бесконечное множество, можно ли говорить о том, что автор есть? Ответить на эти вопросы помогает концепция «смерти автора» французского филолога Р. Барта, обогатившего теорию искусства такими понятиями, как «имитация чужого слова», «компиляция», «интертекст», «цитатное мышление» [29]. По его мнению, от восприятия литературного творчества как великой миссии художника мы пришли к тому, что оно теперь – не более чем «виртуозное жонглирование чужими текстами» и их «бесконечное обыгрывание». Если раньше отношения между автором и его текстом выстраивались по типу «отец – дитя», то современность свергает роль авторитарного писателя-отца, который навязывает читателю свою волю.

Суть бартовской концепции заключается в идее самостоятельного существования текста. Текст ценен в его прочтении читателем. Именно он взаимодействует с текстом и может интерпретировать его, как ему хочется [30]. Вместе с тем в сознании читателя текст приобретает какой-то смысл. В этом концепция Р. Барта схожа с замечанием А. Потебни, который писал, что содержание произведения раскрывается «не в художнике, а в понимающих».

Тот факт, что любой текст направлен на адресата, находит отражение в концепции диалогичности М. М. Бахтина. В его трактовке диалог выступает универсальным понятием, «пронизывающим всю человеческую речь и все отношения человеческой жизни» [31]. Диалогизм – доверие к чужому слову, поиски глубинного смысла, согласие, которые дополняют понимание. Для гипертекста особенно важны такие аспекты диалогизма, как «наслаивание смысла на смысл, усиление путём слияния, сочетание голосов» [Там же] – всё это делает литературу только лучше, глубже, целостнее.

Диссонансом в данном контексте звучат слова М. Гаспарова, оттеняющие ещё один аспект гипертекстовой интерактивной литературы: «Неоправданно оптимистической



кажется мне модная метафора, будто между читателем и произведением (и вообще между всём на свете) происходит диалог. Даже когда разговаривают живые люди, мы сплошь и рядом слышим не диалог, а два нашинкованных монолога. Каждый из собеседников по ходу диалога конструирует удобный ему образ собеседника» [по: 32, с. 158]. С этими словами трудно не согласиться. Отсутствие подлинного диалога, социальная атомизация, как представляется, стали основной причиной распада традиционного линейного нарратива. Гипертекстовая литература действительно даёт читателю возможность ответить, спросить, согласиться с автором и чётко обозначить свой выбор кликом соответствующей клавиши компьютера. Это вполне соответствует психологически привлекательной позиции Бога, место которого занимает человек. Трагические последствия подобной рокировки отрефлексируются ещё в литературе позднего Возрождения (У. Шекспир, М. Сервантес), где не случайно на первый план выходит тема кризиса коммуникации: люди теряют способность понимать друг друга. Пребывающий в обесмысленном с онтологической точки зрения мире современный человек довольствуется уже не столько диалогом, сколько его подобием, воплощением которого и является гипертекст.

Заключение. Наступление эпохи цифровизации приводит к качественному изменению гипертекста. Компьютерный гиперроман предоставляет автору не только возможность игры за счёт аллюзий и реми-

нисценций, но и возможность использовать весь потенциал современных компьютерных технологий для погружения читателя в особый художественный мир.

На рубеже XX–XXI вв. появляется ряд компьютерных гипертекстовых романов, основными признаками которых становятся нелинейность, фрагментарность, многоавторность, интерактивность. Синтез компьютерных технологий и художественной литературы привлекает внимание современного читателя, который с лёгкостью воспринимает гипертекст с его фрагментарностью, присущей культуре цифровой эпохи. Таким образом, гипертекст становится не только формой отражения действительности, но и моделью современной реальности.

Стратегия гипертекста позволяет читателю встать на место автора, творца, символически заменить собой Бога, что однако только подчёркивает неизбежность его одиночества. Таким образом, проблема диалога, предполагающего прежде всего понимание на экзистенциальном и бытийном уровнях, остаётся открытой. В этой связи выявление в различных произведениях электронной гипертекстовой литературы не формальных маркеров, а примеров подлинного диалогизма, позволяющего говорить о данном феномене не только с точки зрения доминирующей игровой стратегии, представляется вполне перспективным для комплекса наук, занимающихся выявлением смыслов в современной культуре (философия, литературоведение, семиотика, культурология).

Список литературы

1. Генис А. Гипертекст – машина реальности. Текст: электронный // Иностранная литература. 1994. № 5. URL: <https://magazines.gorky.media/inostran/1994/5/gipertekst-mashina-realnosti.html> (дата обращения: 14.05.2022).
2. Landow G. P. Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992. 242 p.
3. Landow G. P. What is the Victorian Web? URL: <http://www.victorianweb.org> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
4. Coover R. The End of Books. Текст: электронный // The New York Times Book review. 1992. URL: <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html> (дата обращения: 14.05.2022).
5. Бирюкова Т. А. Влияние новых технологий на художественный гипертекст (на примере романов “House of Leaves” (2000) Марка З. Данилевски и “Tree of Codes” (2010) Джонатана С. Фюера. Текст: электронный // История литературы и публицистики: электрон. науч. журн. 2014. URL: <http://www.mediascope.ru/1646#14> (дата обращения: 14.05.2022).
6. Яценко В. М. История зарубежной литературы второй половины XX века. М.: Флинта, 2015. 235 с.
7. Эпштейн М. Поэзия и сверхпоэзия: о многообразии творческих миров. СПб.: Азбука-Аттикус, 2016. 480 с.
8. Эпштейн М. О виртуальной словесности. URL: https://royallib.com/read/epshteyn_mihail/o_virtualnoy_slovesnosti.html (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.



9. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры / пер. с англ. А. Юдина. М.: Акад. проект, 2005. 495 с.
10. Allen G. Intertextuality. URL: <https://archive.org/details/AllenGraham2000Intertextuality> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
11. Genette G. *The Architext An Introduction*. Berkley: University of California Press, 1979. 100 p.
12. Калмыков А. А. Интерактивная гипертекстовая журналистика в системе отечественных СМИ. М.; Берлин: Директ-Медиа, 2009. 84 с.
13. Пьерге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: ЛКИ, 2008. 240 с.
14. Романов И. А., Зейналова К. В. Интерактивная литература как культурный феномен цифровой эпохи: опыт типологии // *Русский язык в современном Китае: материалы VIII Междунар. науч.-практ. конф.* / отв. ред. О. Л. Абросимова; сост. О. Л. Абросимова, Ю. В. Биктимирова. Чита: ЗабГУ, 2020. С. 55–60.
15. Joyce M. *Afternoon: a Story*. URL: https://www.researchgate.net/figure/Afternoon-a-story-1987-by-Michael-Joyce-Photograph-by-author_fig2_334300567 (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
16. Петухов С. В. Гипертекст: творчество без границ. Текст: электронный // *Вестник Бурятского государственного университета*. 2010. № 10. С. 228–231. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gipertekst-tvorchestvo-bez-granits-1> (дата обращения: 14.05.2022).
17. Jackson S. *Patchwork Girl*. URL: <http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
18. Hayles N. K. *My Mother was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press, 2005. 143 p.
19. Hackman P. "I Am a Double Agent": Shelley Jackson's *Patchwork Girl* and the Persistence of Print in the Age of Hypertext *Girl*. URL: <http://art310-f12-hoy.wikispaces.umb.edu/file/view/52.1.hackman.pdf> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
20. Landow G. P. *Stitching together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's Patchwork Girl*. URL: <https://cyberartsweb.org/cspace/ht/pg/pgmain.html> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
21. McDaid J. G. *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*. URL: <https://archive.org/details/unclebuddy> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
22. Salvador P. *Uncle Buddy's Phantom Funhouse Girl*. URL: <https://obscurity.com/multimedia/unclebuddys-phantom-funhouse> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
23. Malloy J. *Its name was Penelope*. URL: https://people.well.com/user/jmalloy/penelope/at_sea_page.html (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
24. Кудрявцев С. Роман, который не может быть напечатан. Текст: электронный // *Коммерсантъ*. 1996. № 45. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/129109> (дата обращения: 14.05.2022).
25. Лейбов Р., Манин Д. Сад расходящихся хокку. URL: <http://hokku.netslova.ru> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
26. Алексеева А. А. *HYPERкоролева*. URL: <https://www.litres.ru/anna-alekseevna-alekseeva/hyperkoroleva> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
27. Кузьмина Н. А. *Интертекст и его роль в процессах эволюции поэтического языка: монография*. Екатеринбург: Урал. гос. ун-т, 1999. 268 с.
28. Кристева Ю. *Избранные труды: разрушение поэтики*. М.: Российская политическая энциклопедия, 2004. 656 с.
29. Барт Р. *Избранные работы: Семиотика. Поэтика*. М.: Прогресс, 1989. 616 с.
30. Барт Р. Концепция «Смерти автора». URL: <http://concepture.club/post/obrazovanie/a-by-li-avtor-konceptsiya-smerti-avtora> (дата обращения: 14.05.2022). Текст: электронный.
31. Бахтин М. М. *Эстетика словесного творчества*. М.: Искусство, 1979. 423 с.
32. Ранчин А. М. *История для бедных* // *Новый мир*. 2011. № 9. С. 156–177.

Информация об авторах

Зейналова Ксения Владимировна, аспирант; Забайкальский государственный университет; 672039, Россия, г. Чита, ул. Александрo-Заводская, 30; e-mail: kсения.fedorova97@yandex.ru; <https://orcid.org/0000-0002-6367-2088>.

Романов Игорь Александрович, кандидат филологических наук; Забайкальский государственный университет; 672039, Россия, г. Чита, ул. Александрo-Заводская, 30; e-mail: igorromanoff@mail.ru; <https://orcid.org/0000-0002-1346-0474>.

Вклад авторов

К. В. Зейналова – основной автор, предложила оригинальную концепцию исследования, сформулировала гипотезу, проблему, цель и научную новизну статьи, провела аналитическую работу с рассматриваемым текстовым материалом, сделала соответствующие выводы.

И. А. Романов систематизировал и корректировал материал исследования на концептуальном уровне, внёс вклад в обсуждение результатов и формулировку выводов статьи.

**Для цитирования**

Зейналова К. В., Романов И. А. Гипертекст как форма художественного отражения действительности в эпоху цифровизации // Гуманитарный вектор. 2022. Т. 17, № 4. С. 145–156. DOI: 10.21209/1996-7853-2022-17-4-145-156.

Статья поступила в редакцию 21.06.2022; одобрена после рецензирования 24.07.2022; принята к публикации 28.07.2022.

References

1. Genis, A. Hypertext is a reality machine. Foreign literature, no. 5, 1994. Web. 14.05.2022. <https://magazines.gorky.media/inostran/1994/5/gipertekst-mashina-realnosti.html>. (In Rus.)
2. Landow, G. P. Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992. (In Engl.)
3. Landow, G. P. What is the Victorian Web? Web. 14.05.2022. <http://www.victorianweb.org>. (In Engl.)
4. Coover, R. The New York Times Book review. 1992. Web. 14.05.2022. <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>. (In Engl.)
5. Biryukova, T. A. The influence of new technologies on artistic hypertext (on the example of the novels "Noise of Leaves" (2000) by Mark Z. Danilevsky and "Tree of Codes" (2010) by Jonathan S. Foer. History of Literature and journalism. 2014. Web. 14.05.2022. <http://www.mediascope.ru/1646#14>. (In Rus.)
6. Yatsenko, V. M. History of foreign literature of the second half of the twentieth century. M: Flint, 2015. (In Rus.)
7. Epstein, M. Poetry and super poetry: On the diversity of creative worlds). S. Petersburg: Azbuka-Atticus, 2016. (In Rus.)
8. Epstein, M. O. About virtual literature. Web. 14.05.2022. https://royallib.com/read/epshteyn_mihail/o_virtualnoy_slovesnosti.html. (In Rus.)
9. McLuhan, M. Gutenberg Galaxy: The Creation of a man of print culture. M: Akad. project, 2005. (In Engl.)
10. Allen, G. Intertextuality. Web. 14.05.2022. <https://archive.org/details/AllenGraham2000Intertextuality>. (In Engl.)
11. Genette, G. The Architext, An Introduction. Berkley: University of California Press, 1979. (In Engl.)
12. Kalmykov, A. A. Interactive hypertext journalism in the system of domestic mass media). M: Berlin: Direct-Media, 2009. (In Rus.)
13. Piege-Gro, N. Introduction to the theory of intertextuality. M: LKI, 2008. (In Engl.)
14. Romanov, I. A., Zeynalova, K. V. Interactive Literature as a cultural phenomenon of the Digital Age: the experience of typology. Russian language in modern China. Chita: ZabGU, 2020: 55–60. (In Rus.)
15. Joyce, M. Afternoon: A Story. Watertown, 1990. Web. 14.05.2022. https://www.researchgate.net/figure/Afternoon-a-story-1987-by-Michael-Joyce-Photograph-by-author_fig2_334300567. (In Engl.)
16. Petukhov, S. V. Hypertext: creativity without borders. Bulletin of the Buryat State University), 2010. Web. 14.05.2022. <https://cyberleninka.ru/article/n/gipertekst-tvorchestvo-bez-granits-1>. (In Rus.)
17. Jackson, S. Patchwork Girl. Web. 14.05.2022. <http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>. (In Engl.)
18. Hayles, N. K. My Mother was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts. Chicago: University of Chicago Press, 2005. (In Engl.)
19. Hackman, P. 'I Am a Double Agent': Shelley Jackson's Patchwork Girl and the Persistence of Print in the Age of Hypertext Girl. Web. 14.05.2022. <http://art310-f12-hoy.wikispaces.umb.edu/file/view/52.1.hackman.pdf>. (In Engl.)
20. Landow, G. P. Stitching together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's Patchwork Girl. Web. 14.05.2022. <https://cyberartsweb.org/cpace/ht/pg/pgmain.html>. (In Engl.)
21. McDaid, J. G. Uncle Buddy's Phantom Funhouse. Web. 15.05.2022. <https://archive.org/details/unclebuddy>. (In Engl.)
22. Salvador P. Uncle Buddy's Phantom Funhouse Girl. Web. 15.05.2022. <https://obscurity.com/multimedia/uncle-buddys-phantom-funhouse>. (In Engl.)
23. Malloy, J. Its name was Penelope. Web. 14.05.2022. https://people.well.com/user/jmalloy/penelope/at_sea_page.html. (In Engl.)
24. Kudryavtsev, S. A novel that can't be printed. Kommersant, no. 45, 1996. Web. 14.05.2022. <https://www.kommersant.ru/doc/129109>. (In Rus.)
25. Leibov, R., Manin, D. Garden of divergent Haiku. Web. 15.05.2022. <http://hokku.netslova.ru>. (In Engl.)
26. Alekseeva, A. A. Hyperqueen. Web. 14.05.2022. <https://www.litres.ru/anna-alekseevna-alekseeva/hyperkoroleva>. (In Rus.)
27. Kuzmina, N. A. Intertext and its role in the processes of evolution of poetic language). Ekaterinburg: Ural State University, 1999. (In Rus.)



28. Kristeva, Yu. Selected works: The Destruction of Poetics. M: Russian Political Encyclopedia, 2004. (In Rus.)
29. Bart, R. Selected works: Semiotics. Poetics. M: Progress, 1989. (In Rus.)
30. Bart R. The concept of "Death of the author". Web. 14.05.2022. <http://concepture.club/post/obrazovanie/a-byi-li-avtor-koncepcija-smerti-avtora>. (In Rus.)
31. Bakhtin, M. M. Aesthetics of verbal creativity. M: Iskusstvo, 1979. (In Rus.)
32. Ranchin, A. M. A story for the poor. A New World, no. 9, pp. 156–177, 2011. (In Rus.)

Information about authors

Zeynalova Ksenia V., Postgraduate Student; Transbaikal State University; 30 Aleksandro-Zavodskaya st., Chita, 672039, Russia; e-mail: ksenia.fedorova97@yandex.ru; <https://orcid.org/0000-0002-6367-2088>.

Romanov Igor A., Candidate of Philology; Transbaikal State University; 30 Aleksandro-Zavodskaya st., Chita, 672039, Russia; e-mail: igorromanoff@mail.ru; <https://orcid.org/0000-0002-1346-0474>.

Contribution of authors to the article

K. V. Zeynalova – the main author who proposed the original concept of the study, formulated the hypothesis, problem, purpose and scientific novelty of the article, carried out analytical work with the text material under consideration, made the appropriate conclusions.

I. A. Romanov systematized and corrected the research material at the conceptual level, contributed to the discussion of the results and the formulation of the conclusions of the article.

For citation

Zeynalova K. V., Romanov I. A. Hypertext as a Form of Artistic Reflection of Reality in the Digitalization Era // Humanitarian Vector. 2022. Vol. 17, No. 4. PP. 145–156. DOI: 10.21209/1996-7853-2022-17-4-145-156.

Received: June 21, 2022; approved after reviewing July 24, 2022; accepted for publication July 28, 2022.