

Касимова Гульнара Рашидовна

ЖАНРОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРАКТИВНОГО РОМАНА ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА

В статье рассматриваются становление и жанровые особенности моделей интерактивного романа, выделяются этапы его развития, основные формально-содержательные компоненты типологических моделей жанра. Делаются выводы об изменении жанра интерактивного романа при переходе от одной жанровой модели к другой, намечаются пути его развития в XXI столетии.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2016/1-1/6.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 1(55): в 2-х ч. Ч. 1. С. 27-32. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2016/1-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Список литературы

1. **Александрова Т. Л.** Небесная невеста [Электронный ресурс]. URL: http://www.portal-slovo.ru/philology/37195.php?element_id=37195&PAGEN_1=4 (дата обращения: 20.08.2015).
2. **Белинский В. Г.** Собрание сочинений: в 3-х томах. М.: Государственное издательство художественной литературы, 1948. Т. 3. 928 с.
3. **Блок А. А.** Полное собрание сочинений и писем: в 20-ти т. М.: Наука, 1999. Т. 2. 568 с.
4. **Блок А. А.** Полное собрание сочинений и писем: в 20-ти т. М.: Наука, 1999. Т. 3. 994 с.
5. **Бронгулеев В. В.** Посредине странствия земного: документальная повесть о жизни и творчестве Н. Гумилева. М.: Мысль, 1995. 351 с.
6. **Гумилев Н. С.** Наследие символизма и акмеизм [Электронный ресурс]. URL: <http://gumilev.ru/clauses/2/> (дата обращения: 10.09.2015).
7. **Гумилев Н. С.** Собрание сочинений: в 4-х т. М.: Terra-Terra, 1991. Т. 1. 416 с.
8. **Гумилев Н. С.** Собрание сочинений: в 4-х т. М.: Terra-Terra, 1991. Т. 2. 325 с.
9. **Гумилев Н. С.:** *pro et contra*. СПб.: Издательство РХГИ, 2000. 672 с.
10. **Зобнин Ю. В.** Странник духа (о судьбе и творчестве Н. С. Гумилева) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gumilev.ru/about/89/> (дата обращения: 15.07.2015).
11. **Идеал нравственный** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.slovochel.ru/id-nravst.htm> (дата обращения: 05.11.2015).
12. **Павловский А. И.** О творчестве Николая Гумилева и проблемах его изучения [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gumilev.ru/about/59/> (дата обращения: 19.07.2015).
13. **Пушкин А. С.** Собрание сочинений: в 10-ти т. М.: Художественная литература, 1974. Т. 2. Стихотворения 1825-1836 / примеч. Т. Цявловской. 688 с.
14. **Пушкин А. С.** Собрание сочинений: в 10-ти т. М.: Художественная литература, 1975. Т. 3. Поэмы. Сказки / примеч. С. М. Бонди. 488 с.
15. **Раскина Е. Ю.** Исследование культурологических аспектов поэзии «серебряного века» русской литературы [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gumilev.ru/about/207/> (дата обращения: 20.07.2015).
16. **Раскина Е. Ю.** Орден иоаннитов в поэзии Н. Гумилева [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gumilev.ru/about/185/> (дата обращения: 18.07.2015).
17. **«Хождение» игумена Даниила в Святую Землю в начале XII в.** СПб.: Издательство Олега Абышко, 2007. 21 с.

ARCHETYPES AND THEIR IMAGE REALIZATION IN THE EARLY LYRICS OF N. S. GUMILYOV

Zhukova Aleksandra Andreevna
Lomonosov Moscow State University
ksana121@mail.ru

The article examines the image realizations of three archetypes in the lyrics by N. S. Gumilyov, the image of the beloved, the image of the Sun Maiden. The author of the article proves that exactly these types form not only the basis of the poetic world of N. S. Gumilyov, but also the concept of the Ideal. In the work literary-critical studies of national authors are presented, devoted to the key problems and interpretations of some images of the lyrics by N. S. Gumilyov.

Key words and phrases: lyrics by N. S. Gumilyov; acmeism; archetype; image realization; active romanticism; self-portrait; the image of the beloved; the image of an Etherial Maiden.

УДК 82

В статье рассматриваются становление и жанровые особенности моделей интерактивного романа, выделяются этапы его развития, основные формально-содержательные компоненты типологических моделей жанра. Делаются выводы об изменении жанра интерактивного романа при переходе от одной жанровой модели к другой, намечаются пути его развития в XXI столетии.

Ключевые слова и фразы: интерактивный роман; протогипертекст; гипертекст; гипертекстуальность; роман-комментарий.

Касимова Гульнара Рашидовна
Московский педагогический государственный университет
blossom89@mail.ru

ЖАНРОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРАКТИВНОГО РОМАНА ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА

Цель данного исследования – рассмотреть основные вехи становления интерактивного романа во второй половине XX столетия и выявить основные формально-содержательные и эстетические особенности указанной формы и ее основных жанровых моделей.

Понятие «интерактивный роман», наряду с понятиями «нелинейного письма» или «нелинейного повествования», вошло в обиход исследователей современной литературы в конце XX в. и активно используется современными критиками для обозначения нового жанрового образования в литературе – произведения, обладающего открытой структурой, в которой устраняется заданный сюжет и предлагается его вариативность, что направлено на вовлечение читателя в активное, деятельное чтение произведения.

Основным признаком интерактивного романа является гипертекстуальность как способ его организации. Гипертекст – нелинейно организованный текст, элементы которого связаны между собой при помощи системы ссылок. В качестве структурных элементов гипертекста выделяются: отдельная информационная единица (то есть фрагмент текста с линейной организацией в пределах самого фрагмента), которая в теории гипертекста называется «лексией» (термин, позаимствованный у Р. Барта и впервые относительно гипертекста употребленный Дж. Лэндоу), либо «текстоном» (редко); средство, делающее возможным переход от одной единицы к другой (ссылки, перекрестные ссылки). Для описания гипертекстов используется термин «гипертекстовая ссылка», в пределах которой различают источник ссылки – часть текста, текстовое или графическое изображение на экране (через активизацию этих объектов вызывается новый текст или изображение на экран) и объект ссылки – новый текст или изображение, появляющееся в результате активизации ссылки. Способ перехода от источника ссылки к объекту получил обозначение «скачок», «прыжок»; способ перемещения в пространстве гипертекста путем обращения к гиперссылкам получил название «навигация» [5, с. 15].

С одной стороны, интерактивный роман – явление новое, характерное только для эпохи постмодерна. С другой стороны, появление такого романа было подготовлено всей предшествующей литературой и культурой, как собственно и феномен постмодернизма. «Почти все свойства постмодернистской поэтики, включая интертекстуальность, столь же древни, как у Гомера, и у Шекспира, и у Достоевского. Постмодернистскими они становятся лишь в сочетании и лишь в пределах определенного мировоззрения, на основе которого создается и прочитывается <...> произведение» [16], – замечает К. Степанян. Действительно, черты гипертекстуальности и интерактивности, разбросанные по всей мировой литературе, начиная с древности, концентрируются в интерактивном постмодернистском романе, делая его уникальным явлением литературы, и шире – культуры.

Как было отмечено выше, развитие интерактивного романа является отнюдь не спонтанным процессом, но его появление подготовлено предшествующей литературой. На сайте «The Electronic Labyrinth» [19] представлена хронология развития гипертекста, которая, по мнению создателей электронного ресурса, начинается с «Праздничного послания Святого Афанасия», помеченного 367 годом. Среди древних предшественников гипертекста в хронологии также упомянуты Алмазная Сутра (868), Евангелие из Линдисфарна (900), печатная Библия Гуттенберга (1440). В список также включены такие классические литературные произведения, как «Королева фей» (1590) Э. Спенсера, «Памела» (1740) С. Ричардсона, «Жизнь и мнения Тристрама Шенди, джентельмена» (1760) Л. Стерна, «Бракосочетание рая и ада» (1790) У. Блейка, роман «Тяжелые времена» (1854) Ч. Диккенса. Из произведений модернизма в хронологию включены «Бесплодная земля» (1922) Т.С. Элиота, «Поминки по Финнегану» (1945) Дж. Джойса.

Интерес представляют произведения второй половины XX в., включенные в данный перечень: «Бледное пламя» (1962) В. Набокова, «Composition No.1» (1963) М. Сапорта, «Игра в классики» (1962) Х. Кортасара, «Хазарский словарь» (1987) М. Павича, «Полдень» (1989) М. Джойса [ibidem].

В данный перечень следует включить и поздние романы Итало Кальвино: «Замок скрестившихся судеб» (1969), «Невидимые города» (1972), «Если однажды зимней ночью путник» (1979) [3]; роман французского писателя «Жизнь. Способ употребления» (1978), роман Петера Корнеля «Пути к раю. Комментарии к потерянной рукописи» (1987) и некоторые другие. Черты гипертекста стали интенсивно концентрироваться в литературе второй половины XX в., что хорошо видно из списка литературы, приведенного выше.

Для обозначения произведений, обладающих признаками гипертекстуальности, но созданных и существующих без посредства компьютера, закрепилось понятие «протогипертекст», введенное британской исследователем Э. Белл [17]. К протогипертекстам относятся романы М. Павича, поздние романы И. Кальвино, некоторые произведения Х. Борхеса и Х. Кортасара и другие. Особой разновидностью протогипертекста является роман-комментарий, например, «Бледное пламя» В. Набокова, «Пути к раю...» П. Корнеля. К ним также относят романы российских авторов: «Бесконечный тупик» Д. Галковского и «Подлинная история зеленых музыкантов» Е. Попова.

Противопоставляя печатную литературу (print) цифровой (digital), британские исследователи Э. Белл и Дж. П. Лэндоу, а вслед за ними и другие, относят к «гипертекстам» только произведения, созданные и воспроизводимые при помощи компьютера. Анализируемый роман «Полдень» (1989) М. Джойса является хрестоматийным примером данной разновидности жанра интерактивного романа. К гипертекстам относятся и другие, созданные в системе *Storyspace*, разработанной М. Джойсом, романы американских писателей: «Лоскутушка» / «Patchwork Girl» (1995) Ш. Джексон, «Софизм» / «Quibbling» (1993) К. Гайер, «Сад победы» / «Victory Garden» (1992) С. Молтропа, «Призрачная комната смеха дядюшки Бадди» / «Uncle Buddy's Phantom Funhouse» (1993) Дж. Макдейда, «Ее звали Пенелопа» / «Its name was Penelope» (1990) Дж. Маллоу и др.

Среди гипертекстов также можно выделить разновидности в зависимости от количества и вида мультимедийных компонентов, содержащихся в них. Например, кибертекст, содержащий большое количество мультимедийных компонентов, и физиологический кибертекст, в котором развитие сюжета зависит от физиологических параметров реципиента.

Рассмотрение наиболее ярких примеров каждой жанровой модели интерактивного романа позволит сделать выводы об особенностях каждой модели и в то же время выделить общие черты, характерные для всех произведений, объединенных этим определением.

Так, лучшим примером для иллюстрации протогипертекста является роман М. Павича «Хазарский словарь», так как именно в нем черты гипертекстуальности проявляются наиболее полно, что позволило Ясмине Михайлович, супруге и менеджеру писателя, предположить, что за монитором компьютера читать эту книгу было бы гораздо удобнее [12, с. 204]. Милорада Павича часто называют «первым писателем XXI века»,

и именно по отношению к его «Хазарскому словарю», который западные рецензенты называли «первой книгой XXI века», впервые был употреблен термин «гипертекст», что указывает на его близость компьютерному «гипертексту», однако согласно классификации, приведенной выше, он является «протогипертекстом».

Роман «Хазарский словарь» содержит большое количество «связок» – гиперссылок и является образцом нелинейного письма. Нелинейная связь между фрагментами произведения проявляется на следующих уровнях: при помощи повторов слов с одинаковым семантическим наполнением, повторов фрагмента текста, отсылающих читателя к главе, содержащей этот фрагмент; повторов деталей, также направляющих читателя к определенному герою либо другой словарной статье, и графически выраженных перекрестных ссылок между фрагментами романа, введенных самим писателем. Повтор на уровне художественных деталей является ключевым приемом осуществления когерентности в романе, кроме того, обладает сюжетобразующей функцией. Так, только благодаря возникновению определенной детали в облике персонажа, читатель понимает цепочку перерождений одного героя в другого. Примером использования детали, которая выполняет сюжетобразующую функцию и осуществляет принцип когерентности, является узел пота / крови / волос под подбородком. Данная деталь помогает читателю понять, что образ доктора Муавии восходит к образу Аврама Бранковича. Так, упомянутые в эпизоде смерти Аврама Бранковича капельки пота, сошедшие в узел под подбородком («*Пробуждаясь в смерть, Бранкович приподнял на одной руке, последнее, что он увидел в жизни, был красноглазый юноша со стеклянными ногтями и одним серебристым усом. Тут Бранковича прошиб пот, и две струи его завязались у него на шее узлом*») [14, с. 81], появляются в описании второй жены героя Юсуфа Масуди («*Она лежала со свечой в пупке, подбородок ее был подвязан волосами, чтобы она не смеялась*») [Там же, с. 199]. Эта деталь в одном из заключительных фрагментов произведения трансформируется в струйки крови, связавшиеся на шее доктора Муавии: «*...д-р Муавия упал навзничь вместе со стулом. Кровь ударила струей... Д-р Муавия лежал неподвижно, и струя крови завязалась у него под подбородком, как узел. Тогда я подумала: вот сейчас у тебя есть галстук...*» [Там же, с. 439]. Не обращая внимания на детали, невозможно понять сюжета «Хазарского словаря». Так, читатель, не заметивший, что мальчик – обладатель раздвоенных больших пальцев на обеих руках – не поймет, что перед ним на самом деле Ефросиния Лукаревич – любовница Самюэля Коэна, отомстившая за своего возлюбленного, убив доктора Муавию, который является перерождением Бранковича. То есть, если не обращать внимания на перекрестные ссылки в виде деталей в образах героев, можно попросту упустить нить сюжета. Кроме того, «Хазарский словарь» содержит и такие гиперссылки, которые выводят текст за рамки книги: это ссылки на интернет-ресурсы (khazars.com), отсылки к другим произведениям Милорада Павича и ссылки на исторические источники.

Разновидностью протогипертекстовой модификации жанра интерактивного романа является роман-комментарий, к которому относится роман Петера Корнеля «Пути к раю. Комментарий к потерянной рукописи» (1987). Также к этой жанровой модели относится роман В. Набокова «Бледный огонь».

Уникальность произведения Корнеля и его отличие от других романов-комментариев состоит в том, что рукопись полностью утрачена и от нее остался только научный аппарат, который может помочь читателю «*установить ряд до сих пор не замеченных связей*» [9, с. 9]. Повествование в романе Петера Корнеля характеризуется фрагментарностью и дисперсностью, но мотив путешествия привносит в него однородность, связывая воедино ряд тем, образов и мотивов [7].

Рассматривая роман Петера Корнеля «Пути к раю» в контексте других произведений подобной формы российский литературовед Алексей Михеев в статье «Вокруг, около и вместо» отмечает принципиальное отличие структуры повествования в романе П. Корнеля: «В его формально не связанных ни с основным текстом, ни друг с другом комментариях, есть, тем не менее, повторяющиеся фрагменты (например, ссылки на одни и те же публикации) и, что важнее, повторяющиеся мотивы». Среди повторяющихся мотивов исследователь называет рассуждения о лабиринтах, спиралях и складках, соотношении центра и периферии, городской топографии и схожем строении разных природных объектов [13, с. 158]. Роман П. Корнеля по своей структуре, которая представляет собой совокупность нелинейно связанных фрагментов, наиболее приближен к собственно гипертекстам, состоящим из так называемых «лексий», связанных перекрестными ссылками.

Развитие электронного гипертекстового романа, как было отмечено, началось с появления произведения Майкла Джойса «Полдень» / *Afternoon, the story* в 1990 г. На диске с романом содержатся более 539 условных страниц, которые можно читать подряд, как обычные книги, но, по утверждению А. Гениса, в романе содержится 951 «связка» (которую можно назвать «гиперссылкой»), каждая из которых – альтернативный путь, уводящий сюжет в сторону [4].

Каждая «лексия» в программном обеспечении «Storyspace», с помощью которого написан роман, доступна только отдельно от других. «Лексии» в таких романах не пронумерованы, а озаглавлены. В подобных произведениях читатель может «перелистнуть» страницу, нажав на кнопку «Ввод» (Enter), нажимая на слова, отмеченные гиперссылками, в некоторых романах можно напечатать краткий ответ к прочитанному, нажать клавиши «Да», «Нет» – разные «лексии» появятся в зависимости от ответа читателя. Практика чтения показывает, что иногда возможность выбора иллюзорна, последовательность чтения четко задана автором, а мнимый выбор читателя есть не более чем постмодернистская игра.

Роман «Полдень» М. Джойса представляет собой структуру, содержащую переплетение различных культурных пластов. В тексте «Полдня» интертекстуальные заимствования присутствуют на нескольких уровнях: во-первых, имена двух главных героев – Навсикая и Вертер, во-вторых, названия глав, которые апеллируют к греческой мифологии и эпосу: «Пенелопа», «Лета», «Медуза», «Навсикая», «Олимпия», «Психея», «Сцилла», «Сирена», в-третьих, отсылки к произведениям Дж. Чосера, Х. Кортасара, У. Фолкнера, Дж. Барта, Дж. Оруэлла, Дж. Джойса, Р. Крили и Т. Рётке.

Гипертекстовая организация повествования позволяет автору романа «Полдень» соединить множество интертекстуальных пластов на сюжетно-мотивном и образном уровнях, а также органично вплести в текст отсылки к произведениям литературы, экфрастические элементы (описания фильмов «Звездные войны», «Творец», «Фотоувеличение» и «Красная пустыня» М. Антониони, С. Кубрика, архитектурных произведений Фрэнка Ллойда Райта); отрывки из «Новой науки» Дж. Вико и цитаты из Хейзинга. Все эти фрагменты представляют собой подвижную структуру, которая изменяется по воле читателя. Отличительной особенностью электронного гипертекста, такого как «Полдень», является его так называемая прозрачность, предоставляемая программным обеспечением. Читатель имеет возможность просмотреть структуру романа и увидеть буквально все связи между его частями, то есть увидеть, какие фрагменты связаны между собой [8].

Рассмотрев основные модели жанра интерактивного романа, можно выделить ряд формальных признаков, присущих в той или иной степени всем его образцам. Одним из таких признаков является подвижная структура романа (ризомное повествование), которая имеет место и на ранних этапах становления интерактивного романа в регламентированной автором возможности изменения порядка глав, как, например, в романах Х. Кортасара и И. Кальвино. На более поздних этапах подвижная структура принимает свойство взаимозаменяемости элементов композиции, как в романах М. Павича и М. Джойса (читатель может выбрать один из вариантов главы, а в случае с «Хазарским словарем» выбрать версию книги – мужскую или женскую). Кроме того, со временем усиливается ризомность повествования, утрачивается центр произведения, вокруг которого были организованы фрагменты. Наилучшим образом это видно на примере романа Корнеля, выстроенного с помощью приема «значимого отсутствия».

Самым значимым формально-содержательным признаком интерактивных романов является усиление взаимодействия автора с читателем. Все анализируемые романы предполагают наличие смыслового и композиционного мест «третьего» сознания, все романы начинаются с обращения к читателю с целью вовлечь его в повествование, ввести в зону контакта и читательского комфорта. На страницах интерактивного романа авторы ведут постоянный диалог с читателем, который наиболее часто встречается в предисловии, но также рассыпан по всему тексту романа. Произведение Итало Кальвино начинается словами: «*Ты открываешь новый роман Итало Кальвино “Если однажды зимней ночью путник”. Расслабься. Соберись. Отгони посторонние мысли. Пусть окружающий мир растворится в неясной дымке. Дверь лучше всего закрыть: там вечно включен телевизор*» [6, с. 7], что вводит читателя в зону семейного контакта с автором. Роман Милорада Павича «Хазарский словарь» предвещает вкладку, гласящая «*На этом месте лежит читатель, который никогда не откроет книгу. Здесь он спит вечным сном*» [14, с. 5] и далее автор обращается к нам: «*Современный автор этой книги заверяет читателя, что он необязательно умрет, если прочтает ее...*» [Там же, с. 9], также «*лексикограф предлагает читателям заключить договор: он сядет писать эти пояснения перед ужином, а читатель возьмется читать их после обеда*» [Там же]. Обращение к читателю есть и в романе П. Корнеля «*...мне осталось только опубликовать эти комментарии в надежде на то, что они дадут некоторое представление об общем характере утраченного произведения или хотя бы пробудят в читателе любопытство, подтолкнув его продолжить знакомство с литературой, на которую ссылаются комментарии*» [9, с. 9].

Таким образом, все авторы в начале романа используют обращения к читателю как средство установления контакта и вызова читательской эмпатии. Диалог с читателем не является новым приемом в литературе, однако в интерактивном романе он приобретает особое звучание. На наш взгляд, на характер такого литературного взаимодействия хорошо указала А. Месянжинова: «*Постмодернистское повествование носит характер игры-состязания автора с читателем, превращаясь в поединок интеллектуалов, где авторский тон время от времени приобретает саркастически-издевательский оттенок*» [11, с. 16]. В связи с интерактивным романом встает проблема взаимодействия и даже противостояния автора и читателя, соотношения их ролей в процессе создания и дешифровки текста. Центральной в этом вопросе является концепция «смерти автора» Р. Барта (которая связана с понятиями «деконструкции» Ж. Деррида и «смерти субъекта» М. Фуко), отдающая читателю приоритет перед автором.

По мере развития интерактивного романа смысловое и композиционное место читателя, то есть его роль в тексте, увеличивается: если в романе Х. Кортасара читателю предоставлялась таблица для руководства, которой читатель должен следовать при чтении второй главы романа, но оговаривалось, что он может читать, либо не читать главы «По ту сторону» по своему выбору, то в романах М. Павича, П. Корнеля, М. Сапорта постулируется, что «книга может быть прочитана в любом порядке» (что стало рекламным лозунгом при продвижении произведения «Composition No.1» Сапорта: «This book can be read in any order»), то есть читателю предоставляется множественный выбор, от которого зависит сюжет книги. Усиление интерактивности приводит к двум качествам, упомянутым Ж. Бодрийаром в книге «Символический обмен и смерть» – тактильности и бинарности, которые проявляются наиболее сильно в последнем анализируемом романе «Полдень» М. Джойса. Тактильность проявляется в том, что читатель может взаимодействовать с произведением только при помощи компьютера – курсора или клавиши мышки, то есть обязательно задействованы органы осязания. Бинарность представлена на уровне выбора читателя: на каждую «лексию» «Полдня» существует определенная реакция, помещенная внизу страницы: читатель может выбрать либо «да», либо «нет», но как уже было указано, выбор есть не всегда.

Кроме формальных признаков, объединяющих все интерактивные романы, важно выделить ключевые содержательные компоненты, присутствующие в большинстве произведений.

Ключевым для многих интерактивных романов является топос пути и образ лабиринта. Важную роль играет образ лабиринта в романе Петера Корнеля, ведь именно в центре лабиринта находится земной рай,

а лабиринт без центра воплощает отчаяние. Также лабиринт является метафорой земной жизни. В «Хазарском словаре» М. Павича воплощением лабиринта является сама книга, и может случиться так, «*что читатель заблудится и потеряется среди слов этой книги*», и тогда «*читателю не остается ничего другого, как пуститься с середины страницы в любую сторону, прокладывая свою собственную тропинку*» [14, с. 26]. Топос пути воплощается и в структуре романов: в каждом из них читатель прокладывает свой путь, ему каждый раз предлагается выбор последовательного, либо нелинейного чтения. Дж. П. Лэндоу и вслед за ним другие исследователи часто указывают на дезориентацию читателя в тексте, которая вызвана незнанием его границ (при чтении с электронного носителя) и незнанием куда двигаться, необходимостью самостоятельно принимать решения. Подобная дезориентация в тексте вписывается в постмодернистскую парадигму с ее хаотичностью, «разрывами», «эпистемологической неуверенностью» и «когнитивным отчуждением». В связи с мотивом дезориентации и сама теория гипертекста также наполнена метафорами, связанными с образами пути, что наблюдается при анализе авторских предисловий к текстам литературы гипертекста.

Интересно, что содержательной доминантой всех романов с ризомным повествованием является стремление к центру, к единству и гармонии. В романе М. Павича – это стремление воплощено в образе Адама Кадмона – целостного человека, которого собирали по фрагментам. В романе «Пути к раю» центр воплощается в «пупе земли», а также в поиске определенной точки, которая станет оптимальной для созерцания мира. В «Полдне» М. Джойса этим центром становится дом, куда стремится герой. Так или иначе, стремление к центру есть стремление к обретению покоя, целостности в противовес фрагментарности и дисперсности, осколочности постмодернистского сознания, к обретению знания, некоей истины в противовес эпистемологическому и методологическому сомнению эпохи постмодерна, центра – в противовес ризоме. Можно заметить, что формальная доминанта романов – фрагментарность, разорванность повествования, отсутствие в нем центра – становится своеобразной оппозицией его содержательной составляющей: герои романов ищут гармонии, определенной упорядоченности и структуры, которая отвергается постмодернизмом. Поэтому можно сделать вывод, что авторы интерактивного романа при помощи композиционной организации усиливают идею произведения: ищущего гармонию человека они помещают не просто в безумный мир XX в., описывая всю его фрагментарность и разорванность, они заставляют читателя почувствовать все «прелести» века, «заблудившись» в структуре романа, как их герои теряются в житейском море, в сложных онтологических противоречиях. И здесь можно говорить о том, что интерактивный роман не просто констатирует состояние потерянности, энтропии, присущее XX и XXI вв., но предлагает некий выход в виде духовного поиска, неутомимого поиска центра, который в силу объективных причин не может быть общим, он для каждого свой.

Кроме топоса пути и метафоры лабиринта, данные романы объединены традиционным для постмодернизма мотивом утраченной (и обретенной) рукописи. Вокруг нее строится роман В. Набокова «Бледное пламя». В романе Х. Кортасара «Игра в классики» фигурирует найденная рукопись литературоведа Морелли. В романах «Хазарский словарь» и «Пути к раю» мотив рукописи является ведущим и организующим повествование. В романе «Полдень» мотив утраты представлен несколько по-другому: основополагающее событие – возможная смерть жены и ребенка главного героя – исключены из сюжетной канвы, но именно вокруг этого события строится повествование.

Ведущим элементом поэтики интерактивного романа, безусловно, является усиление игрового начала, которое воплощается как на содержательном уровне в метафоре «мир как игра», «мир как текст», как например, в романе Х. Кортасара «Игра в классики», так и на формальном – в виде построения романа, как загадки, мозаики, паззла, который необходимо собрать читателю. Наличие игровых элементов в произведениях по мере развития интерактивного романа увеличивается.

Исследователь А. Месяжникова в диссертации, посвященной игровым моделям культуры на материале романов М. Павича, И. Кальвино и Дж. Барнса, замечает, что «постмодернистские романы способны служить “связующим звеном” при переходе от постмодернизма к киберкультуре» [11, с. 17], что на наш взгляд, является вполне справедливым, если взять во внимание период с 1984 г. по наши дни, когда развивался интерактивный роман. Один из современных исследователей гипертекста справедливо указывает: «Если в начале 1990 гг. *Afternoon, a Story* Майкла Джойса считался образцом электронной литературы, то в 2008 г. Н. К. Хэйлес называет этот роман слишком «печатным» (printcentric) [18], так как в нем нет главных особенностей современной электронной литературы – звуковых файлов, графики, обширной цветовой палитры, внешних ссылок и т.д.» [1]. Действительно, основные изменения, произошедшие с интерактивным романом за это время, продиктованы, прежде всего, появлением электронных носителей информации. Так, например, экфррастические и графические элементы, которыми изобилуют протогипертексты (например, романы М. Павича и П. Корнеля), в свою очередь, уступили место мультимедийным вставкам. Возникло новое явление физиологического кибертекста, примером которого является интерактивное произведение Кейт Пуллингер «Дышащая стена» / «The Breathing Wall» (2004), где развитие сюжета зависит от частоты дыхания реципиента и где наряду с текстом важными элементами становятся изображения, звуковое сопровождение и видео.

Этическая оценка данного явления перехода к киберкультуре не является целью данного исследования, но, тем не менее, можно констатировать факт, что со сменой носителя из литературы исчезает глубина и серьезность концепции. Нельзя не привести меткое замечание Ж. Бодрийера о том, что «сегодня мы живем в воображаемом мире экрана, интерфейса, удвоения, смежности, сети. Все наши машины – экраны, внутренняя активность людей стала интерактивностью экрана. Ничто из написанного на экранах не предназначено для глубокого изучения, но только для немедленного восприятия, сопровождаемого незамедлительным же ограничением смысла и коротким замыканием полюсов изображения» [2, с. 50]. Н. Б. Маньковская в главе «О виртуальной реальности» также

отмечает: «Восходя к ветвящимся сюжетам, ризоматике и интертекстуальности (С. Маларме, Х. Л. Борхес, У. Эко, Дж. Барнс, М. Павич, С. Соколов), гиперлитература оперирует не текстами, но текстопорождающими системами» [10, с. 317], примером такой системы назван роман «Полдень» Майкла Джойса. «Издержками такой манеры письма» исследователь называет «речевые штампы и дефицит психологизма» [Там же, с. 318].

Таким образом, можно сделать вывод, что появление интерактивного романа в литературном процессе двадцатого столетия отнюдь не случайно, но подготовлено всей предшествующей литературой, так как элементы гипертекстуальности и интерактивности в ней присутствовали всегда. Смена культурной парадигмы в эпоху постмодерна, технический прогресс и как его результат – смена носителя информации, также ускорили развитие данного явления в литературе и культуре. От протогипертекстов М. Павича и других писателей, в которых устранен заданный сюжет и постулируется свобода читателя, интерактивный роман пришел к произведению Майкла Джойса, и далее – к «Дышащей стене» К. Пуллингер, существующих только в электронном виде и не имеющих возможности быть прочитанными без помощи компьютера. К сожалению, при входе романа в эру новых технологий и виртуальной реальности, утрачивается вся глубина и эстетическая ценность произведения. Трудно представить себе читателя, который после всех манипуляций, проделанных во время просмотра романа «Дышащая стена» К. Пуллингер (подсоединение наушников и микрофона так, чтобы устройство считывало физиологические данные), вдруг расплачется над его сюжетом, зная еще и о том, что это только один из возможных вариантов развития событий.

Можно заключить, что начавшийся с романов М. Павича, И. Кальвино, Х. Кортасара, обладающих определенной художественной ценностью и глубиной, интерактивный роман постепенно утрачивает свою связь с литературой, становясь атрибутом интернет- и мультимедийной культуры, целью которых является развлечение потребителя. В то же время, такое развитие интерактивного романа и его уход в сторону виртуальной реальности наилучшим образом отражает ситуацию современной культуры.

Список литературы

1. **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. Фоера) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.mediascope.ru/node/1646#24> (дата обращения: 23.10.2015).
2. **Бодрийяр Ж.** Прозрачность зла. М.: Добросвет, 2000. 258 с.
3. **Визель М.** Поздние романы ИталоКальвино как образцы гипертекста [Электронный ресурс]. URL: <http://www.netslova.ru/viesel/viesel.htm> (дата обращения: 23.10.2015).
4. **Генис А.** Гипертекст – машина реальности // Иностранная литература. 1994. № 5. С. 248-249.
5. **Дедова О. В.** Теория гипертекста и гипертекстовые практики в Рунете. М.: МАКС Пресс, 2008. 284 с.
6. **Кальвино И.** Если однажды зимней ночью путник. М.: Астрель, 2010. 315 с.
7. **Касимова Г. Р.** Мотив путешествия в романе Петера Корнеля «Пути к раю. Комментарии к потерянной рукописи» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2015. № 1 (43). Ч. 2. С. 98-101.
8. **Касимова Г. Р.** Поэтика интертекстуальности в интерактивном романе Майкла Джойса «Полдень» // Вестник ВятГГУ. 2015. № 6. С. 80-84.
9. **Корнель П.** Пути к раю. Комментарии к потерянной рукописи. СПб.: Азбука, 1999. 170 с.
10. **Маньковская Н. Б.** Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 347 с.
11. **Месяжнинова А.** Игровые модели культуры в художественном пространстве постмодернизма: автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 2010. 24 с.
12. **Михайлович Я.** Павич и гипербеллетристика // Павич М. Ящик для письменных принадлежностей. СПб.: Азбука-классика, 2006. С. 202-216.
13. **Михеев А.** Вокруг, около и вместо // Иностранная литература. 1999. № 5. С. 156-158.
14. **Павич М.** Хазарский словарь. Роман-лексикон в 100 000 слов. Мужская версия. СПб.: Амфора, 2010. 447 с.
15. **Рязанцева Т. И.** Гипертекст и электронная коммуникация. М.: Издательство ЛКИ, 2010. 256 с.
16. **Степанян К.** Постмодернизм – боль и забота наша [Электронный ресурс]. URL: <http://magazines.russ.ru/voplit/1998/5/step.html> (дата обращения: 23.10.2015).
17. **Bell A.** The Possible Worlds of Hypertext Fiction. Basingstoke – N. Y.: Palgrave Macmillan, 2010. 224 p.
18. **Hayles N. K.** Electronic Literature: New Horizons for the Literary. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008. 226 p.
19. **Introduction** [Электронный ресурс] // The Electronic Labyrinth. URL: <http://www2.iath.virginia.edu/elab/> (дата обращения: 23.10.2015).

THE GENRE PECULIARITIES OF AN INTERACTIVE NOVEL OF THE SECOND HALF OF THE XX CENTURY

Kasimova Gul'nara Rashidovna
Moscow State Pedagogical University
blossom89@mail.ru

The formation and the peculiarities of the genre of an interactive novel are considered in this article. The periods of its development, basic components of its form and content of typological models of the genre are marked out. The conclusions on changing the genre of an interactive novel while transition from one genre form to another are made. The possible ways of its development in the XXI century are suggested.

Key words and phrases: interactive novel; protohypertext; hypertext; hypertextuality; novel-commentary.