

И. Н. Пупышева, г. Тюмень

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ И ИНТЕРАКТИВНОЕ ЧТЕНИЕ

К оценке ситуации, в какой оказалась современная литература, можно подойти, как минимум с двух позиций: 1) теории и истории литературы и 2) теории и истории чтения. Вторая мне кажется не менее интересной и перспективной, поскольку современный читающий человек оказывает на читаемое им куда больше влияния, нежели в какую-то другую эпоху. Следует отметить, что и кризисные настроения охватывают как теоретиков литературы, так и теоретизирующих относительно чтения.

Эстетика и теория литературы для описания ситуации, сложившейся в области искусства, часто приводят термин постпостмодернизм. Постпостмодернистская эстетика многими исследователями и художниками принимается как продолжение эстетики постмодернистской. Новизна этапа и расширение творческих возможностей связаны, в первую очередь, с формированием виртуалистики (если точнее, виртуальной эстетики). Одно из ключевых новшеств (способных революционным образом изменить характер литературы) связано с заменой традиционных текстообразов технообразами (А.Коклен). Технообраз — термин, указывающий на глобальную смену выразительности и образности. Но отказа от творчества словесного, от литературы он не означает. Безусловно, художники сегодня способны представлять мир искусства. Они мобильнее и быстрее реагируют на изменения в области культуры. Симбиоз традиционных образных инструментов и средств «виртуальной реальности» повлек за собой вторую волну «упразднения» художественного образа, реформировал взаимоотношения художника и реципиента до интерактивного сотрудничества. В определённом смысле, виртуальная постпостмодернистская эстетика представила новый дискурс образности. Полагаю, что перестройка отношений автора с читателем, изменение социальной роли (и фигуры) читателя во многом послужило актуализации теории чтения, и её автономизации относительно теории литературы.

Художественный текст носит образно-выразительный характер. Очевидно, что происходит перекосяк в сторону его образных возможностей. Поскольку сетевым литературным экспериментам уже более десятка лет, а динамика развития современной культуры приравнивает каждое десятилетие вековому прогрессу прошлых эпох, можно попытаться обобщить некоторые наблюдения. Так, «сотрудничество» с читателем (одна из важнейших характеристик «технообраза») потребовало от литературы следования трём тенденциям: нелинейности, интерактивности, мультимедийности текста. В идеале, текст должен с технической стороны вопроса содержать в себе множество альтернативных траекторий прочтения (посредством гиперссылок); оставлять возможность читателю домыслить и даже дописать развитие сюжета; а также содержать в себе иллюстрирующие картинки, анимированные изображения и даже звуковые файлы (правда, это требует от писателя либо владения соответствующими навыками, либо тесного сотрудничества с программистами, что лишает его единоличного права создателя). Примером может послужить жанр, нередко называемый «виртуальным романом», чаще — компьютерной игрой (основанной на специально прописанном писателем художественном мире — игровой вселенной, либо мире, уже отражённом в предшествующей книге).

Любопытно, что в этом случае автора подбирают подобно тому, как утверждается художник для выставки в галерее. Как и художник в случае утверждения учредителями выставки, писатель выносятся в подобной ситуации «за скобки»: факт его выбора говорит о том, что он уже «хорош», а вот уже конкретно его вклад не подлежит эстетической оценке. То есть в центре внимания геймера игровая вселенная, ключевыми параметрами которой являются

«гейм-дизайн», удобство, графика, звук, увлекательность, художественный мир называется уже после. Подобная расстановка акцентов показывает, что современному реципиенту художественного произведения нужна большая доля активности в процессе восприятия произведения. Он хотел бы сам — вместо героя (а не вместе с ним) — пережить всё то, что выпало на долю последнего. Это, кстати, объясняет популярную тенденцию выпуска игр после экранизации соответствующих произведений.

Постановка акцента на «гиперссылочность» породила ещё один синкретичный жанр — то, что называлось сетературой в узком значении, — произведения, написанные множеством авторов — всеми теми, кто решился «читать». Своего рода прозаические и поэтические игры, призывающие именно к сотворчеству, поскольку традиционно читать их сложно, и, пожалуй, не представляет большого интереса. Любопытно, что особенно любимейшей формой оказались японские «хокку» (это и Ренгуру, и Сад расходящихся хокку, и проект Визуальные хокку и т.п.).

Изменения же в сторону усиления мультимедийности переводят текст в разряд произведений изобразительного искусства, трансформируют его в часть перформанса, театрального или даже циркового действия. В таком контексте текст составляет инструментальную базу, используется как художественное средство или приём, а потому утрачивает немалую долю самооценности.

В результате таких межвидовых и межжанровых экспериментов изменился не только «облик» литературы, изменилось к ней отношение, трансформировалось «читательское сознание». В истории чтения наметился новый поворот. Читатель получает возможность высказать свою интерпретацию, и многие обнаружили, что писать им нравится больше, чем читать. Обращение к произведению продиктовано уже не только потребностью в понимании, но и в конституировании себя как некой психологической данности (чего он не мог в полной мере в традиционной модели чтения). Отождествление себя с персонажем предполагает не только соотнесение ряда мыслей «Я» и «Другого», но и свободу волеизъявления, действия в соответствии с ролью.

Немаловажную роль сыграла доступность и повсеместность общения, открывшаяся пользователю сети Интернет. Общение — с писателем и другими читателями обрело самостоятельную эстетическую ценность. И коллективное сотворчество оказалось для многих переходной ступенью к «провозглашению» себя как творца, который тоже может призывать к сотворчеству. Так, А. Андреев, редактор «Лягушатника» (журнал поэзии хайку) в последнем «Кваке редактора» [«Лягушатник»/ Журнал поэзии хайку// <http://haiku.ru/frog/index.htm>] отметил, что многие талантливые участники обособились в собственные поэтические проекты, и некоторые из них составили «Лягушатнику» серьёзную конкуренцию. Вероятно, утрата проектом оригинальности, постановка его в один ряд с другими, ему подобными, смешение «писателя» с «читателями» и привело к закрытию не только «Лягушатника», но и многих других литературных игровых ресурсов.

Немаловажной вехой развития тенденции к усилению сотрудничества, к интерактивности, полагаю, можно считать появление социальных сетей, которые, если их понимать инструментально, как раз служат упрощению, интенсификации и расширению общения. Простота интерфейса открывает каждому возможность конституирования себя как данности, сущности, личности. Именно последний термин оказался определяющим в виртуальной эстетике. Виртуальная личность [Скоропанова 2001] — так определяется представленность (активность, масштабность, оригинальность) человека в Сети. Виртуальная личность, безусловно, сопоставима с технообразами А. Коклен: творческая деятельность направлена не на результат, а на само «делание», а процесс этот объединяет автора и публику в общем действии, растворяя образную результативность.

Виртуальная личность — результат становления интерактивности в качестве характеристики образа жизни человека, конструирование виртуальной, «эстетизированной» версии себя, и взаимодействие с позиций этой версии с окружающими. Она может быть рассмотрена и как результат творческой деятельности, и как платформа для общения, которое становится самооцен-

ным. Поскольку речь идёт, главным образом, о письменной представленности человека в сети, то можно рассмотреть виртуальную личность как сплошной текст, или совокупность текстов (актов написания).

Текст этот порывает с сюжетной линией — отчасти это произошло уже в «Романе» Р. Лейбова; с единством композиции, стиля, жанра и т.п. Понятия «текст» и «текстура» максимально сближаются — он используется, представляется и формируется как «характерный рисунок» общения, интеллектуальной (?) игры. И, действительно, связывает все ответы, заметки, «посты» и «репосты» только характерный стиль, манера и точка зрения. И по ним судят уже о характере человека.

Как целое, этот текст не может быть отрефлексирован на стадии замысла, только постфактум, но эта рефлексия уже не представляет такого интереса как процесс её совместного со-зидания. Таким образом, виртуальная личность принципиально не может быть завершённой, она отражает общую тенденцию развития общественного сознания, а именно, стремление к письменной фиксации событий, переживаний и настроений.

Итак, читатель всегда был социально-ориентированной фигурой, но определяющую роль его значение для развития литературы стало играть только сегодня. Это изменило его отношение к литературе и чтению в целом. Так, письменная речь (чтение и письмо) как формат общения прочно вошло в жизнь большинства людей. Смеею предположить, что в этой связи коммуникативная функция литературы стала определяющей и даже подчиняющей себе остальные. Для человека, проводящего значительную часть своей жизни в сети, текст всё чаще воспринимается как повод для собственного комментария, что в определённом смысле «растворяет» произведение на бескрайних просторах общения, а литературное чтение — в чтении повседневных новостей и событий в ленте друзей, о которых он узнаёт тоже путём чтения.

Литература

1. Бахтин. Михаил М. 1979. Эстетика словесного творчества. Искусство: Москва. 482 с.
2. «Лягушатник»/ Журнал поэзии хайку// <http://haiku.ru/frog/index.htm>.
3. Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. — Санкт-Петербург: издательство «Алетейя». — 2000. — 347 с.
4. Скоропанова И. С. Русская постмодернистская литература: новая философия, новый язык. — СПб.: Невский Простор, 2001. — 416 с.
5. Шелли, М. 2002. Паутина. СПб, Амфора. (Клетка 4. «Теория виртуальной личности»). // <http://www.fuga.ru/shelley/pautina/p4.htm>.

И. С. Чернышов, г. Тюмень

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ В СЕРИИ «АЗБУКА-КЛАССИКА» (НА МАТЕРИАЛЕ ИЗДАНИЙ Ф.М. ДОСТОЕВСКОГО)

Обращение к вопросу об издании классических произведений в составе массовых серий обусловлено издательской политикой крупнейших субъектов отечественного книжного рынка, выпускающих, согласно нашей гипотезе, бóльшую часть современных массовых изданий классики серийно. В исследовании будут представлены данные об изданиях произведений Ф.М. Достоевского, поскольку представляется наиболее логичным рассматри-