

Кибература

Н.В. СУСЛОВА

Объектом рассмотрения в статье является феномен кибературы с точки зрения определения сущности явления, выявления его отличительных особенностей. Кибература определяется как особый синтетический вид современного искусства, важнейшая функция которого связана с формированием приемов и средств, расширяющих возможности книги в связи с переходом ее в электронный формат. В статье также предлагается вариант стратификации кибературного текста посредством выделения жанровых блоков.

Ключевые слова: кибература, сетература, гипертекст, компьютерный роман, рассказ-перевертыш, ходо-текст, концепт, бродилка, поэтическая стрелялка, флеш-композиция.

The object of research in the article is the phenomenon of cyberature from the point of view of the definition of the essence of this phenomenon, identification of its distinctive features. Cyberature is defined as a special synthetic art form, the most important function of which is connected with the formation of techniques and means enlarging the possibilities of the book in connection with the transition of it into electronic format. The article also gives you the option of stratification of the text of cyberature by allocating the genre blocks.

Keywords: cyberature, seterature, hypertext, computer novel, story-changeling, hodo-text, concept, walking, poetic shooter, flash-composition.

В последние годы чрезвычайно активизировался сегмент гуманитарных исследований, объектом которых является феномен сетературы. При этом такое явление, как кибература, в определенной степени выступающее как смежное по отношению к сетературе, оказалось вытесненным на периферию исследовательских интересов. Научное осмысление кибературы фактически прекратилось, практически не начавшись. Однако, справедливости ради, стоит отметить, что «в начале славных дел» в этой области стояли блестящие ученые-филологи: чего стоит только факт присутствия в библиографическом списке по теме (весьма скромном по своему объему) имен В. Руднева и А. Гениса. Правда, потенциальных мэтров в сфере кибературных штудий изначально интересовала не столько проблема научного описания кибературы в целом, сколько конкретный прием, активно применявшийся в кибературных текстах – использование гиперссылки. По этой причине они всецело сконцентрировались на рассмотрении одного из жанров кибературы – компьютерного романа, который наиболее масштабно демонстрирует эффект моделирования надбытовой и надлитературной «третьей реальности гиперискусства», возникающей в результате грамотного использования указанного приема. К настоящему времени сложилась ситуация, когда об особенностях кибературы, в основном, рассуждают те, кто ее создает, но они весьма лаконичны в своих высказываниях, за исключением, пожалуй, только идеолога кибературного текста Алексромы (в миру – Александр Рамаданов), автора программного сочинения «Что такое “кибература”?» [1]. Таким образом, практика «самоописания», в отличие от аналогичного процесса, связанного с сетературой, дает по отношению к кибературе незначительные результаты. Еще одним «отягчающим фактором» в этих обстоятельствах является тенденция к некорректному позиционированию понятий кибература и сетература по отношению друг к другу: кибература то рассматривается как разновидность сетевой литературы, то, наряду с сетературой, объявляется новым литературным жанром, то расценивается как прайсонара сетературного творчества.

Начнем с тезиса, который ни у кого не вызывает возражений: кибературу представляют интерактивные произведения, замысел которых реализован посредством использования электронных мультимедийных средств, в силу чего текст не может быть представлен ни на «бумажном» носителе, ни на видеопленке. Для прочтения / просмотра / прослушивания и др.

кибературного произведения необходим компьютер, факт наличия доступа к Интернет принципиален только для незначительной части подобных сочинений.

Поскольку кибературу часто называют литературным жанром, тем самым вольно или невольно искажая суть явления, первым шагом в процессе описания специфики данного образования должно стать выяснение его видовой принадлежности. Здесь можно констатировать синтетический, кроссвидовой характер кибературы, которая возникает на стыке литературы, музыкального искусства, изобразительного искусства, фотографии, кинематографии, а также их производных, основными из которых являются анимация и компьютерная игра. Если о сетературе в узком смысле, вероятно, можно говорить как о некоем особом литературном жанре (с чем я не могу полностью согласиться, поскольку подобный подход искажает представления о природе сетевого творчества), то кибература изначально выступает как вид искусства, функционирование которого предполагает порождение широчайшего спектра жанров и жанровых разновидностей, где функцию несущей составляющей далеко не всегда принимает на себя литературная матрица.

Еще один существенный признак кибературы связан со спецификой реализации ее интерактивных возможностей текста. Здесь, кстати, кроется еще одно очевидное различие между кибературой и сетературой. Если сетература демонстрирует размывание границ между писателем, читателем, редактором, критиком за счет активной коммуникации между ними, возникающей в потенциально интерактивной среде комментирования, то кибература интерактивна изначально и безусловно – вне интерактивной составляющей ее просто не существует. Иными словами, сетературный текст, который был прочитан, но не получил комментариев и не претерпел изменений под их воздействием, может квалифицироваться как неудачный в силу недостаточной результативности использованных при его создании приемов, запускающих интерактивные механизмы, а кибературный текст, в котором интерактивный элемент является конституирующей базовой составляющей, не может быть прочитан вне этого элемента.

В качестве мировоззренческой основы сетературного текста обычно называют философию постструктурализма / постмодернизма, зачастую перенося эту характеристику и на кибературу. Безусловно, установка на активное участие читателя в процессе разворачивания текста, ярко выраженный игровой элемент, декларативная свобода выбора, явная тенденция к декононизации образа писателя-пророка – все это свойственно кибературе. Но до известных пределов: свобода выбора ограничена тем перечнем вариантов, который заложен в произведении его создателем, игра ведется по правилам того, кто ее придумал и технически оформил, если читатель попробует вежливо отказаться от участия в процессе разворачивания текста, тот ответит ему взаимностью – откажется разворачиваться вовсе. Таким образом, подавляющее большинство кибературных произведений – это зона действия пусть специфических, но все-таки закона и порядка на территории художественной реальности эпохи постмодерн.

Как уже упоминалось выше, особенностью бытования кибературы является постоянное расширение и обновление ее жанровой системы. Создается ощущение, что каждое появляющееся здесь новое произведение несет в себе признаки если не нового жанра, то уж точно жанровой разновидности. На мой взгляд, по отношению к кибературе наиболее корректным будет говорить не о жанрах, а о жанровых блоках, выделяющихся по принципу определения доминирующей составляющей в синтетической реальности ее произведений: о литературном, анимационном, фотографическом, изобразительном, игровом и других. В том случае, если доминант несколько и они абсолютно равнозначны, возможны сложные определения, как-то литературно-изобразительный, музыкально-игровой и прочие жанровые блоки.

К литературному блоку кибературы, в первую очередь, следует отнести компьютерный роман, наиболее известным образцом которого является «Полдень» Майкла Джойса. Особенность такого рода текста заключается в апелляции к семантике возможных миров и идеям современной неклассической физики относительно времени как четвертого измерения, реализованной посредством заданного автором виртуального гипертекста, который может быть прочитан лишь с помощью компьютера, если читатель активизирует соответству-

ющие маркеры, позволяющие выбрать тот или иной вариант развития сюжета, ввести новый эпизод или нового персонажа, повернуть события вспять, отдать предпочтение развязке, наиболее его удовлетворяющей. Совершенно очевидно, что литературная основа компьютерного романа чрезвычайно сильна: его можно считать продолжением традиции знаменитых ветвящихся сюжетов, известных по сочинениям великих постмодернистов Х.-Л. Борхеса, У. Эко, М. Павича, Д. Галковского. Обретая новые технические возможности воплощения, ветвящийся сюжет приобретает материализованную стереоскопичность – границы реальности в прямом смысле на глазах расширяются, пропуская на поверхность все новые и новые элементы и порождая ощущение бездны сюжета, которое не пугает, а, скорее, завораживает, так как читатель, получающий в свое распоряжение инструментарий активного воздействия на художественную среду, начинает чувствовать себя если не богом этого мира, то уж точно помазанником божиим.

Менее масштабным вариантом компьютерного романа выступает рассказ-перевертыш («хрестоматийный» образец – «Встречи» Евгении Голосовой, Марии Васильевой, Георгия Жердева), сюжет которого путем нехитрых манипуляций все с теми же маркерами превращается в свою противоположность, опять-таки порождая образ альтернативной возможности развития событий: девушку Машу в альтернативной реальности дублирует девушка Вера, разрыв отношений в качестве альтернативы предполагает их завязывание.

К литературному блоку кибературы явно тяготеют такие опыты Алексромы, как, например, концепт «Ф.М. Достоевский. Idiot», демонстративно ссылающийся на свои «корни». Это оснащенный новыми техническими возможностями проект литературного концептуализма, излюбленным приемом которого является изъятие концепта из контекста породившего его культурного космоса и перемещение в новую нетипичную среду, в результате чего становится очевидным, что там, где предполагается находиться смыслу, открывается зияющая пустота. В проекте «Ф.М. Достоевский. Idiot» полный текст романа «Идиот», набранный транслитом, выводится на дисплей в формате «тикера» (бегущей строки), что позволяет обыграть ставшее очередным штампом расхожее суждение о непреходящей актуальности произведений писателя и их всемирной значимости, которое часто можно услышать из уст тех, кто знаком с творчеством гения в лучшем случае по изданию «Все произведения школьной программы в кратком изложении».

Изобразительный блок кибературы может представить, например, ходо-текст Максима Бородина «Касса», где литературные характеристики произведения явно второстепенны: на первом плане – возможности «расширения художественной впечатлительности» за счет игры со шрифтами и способами появления букв, слов, предложений на мониторе. Эффект от знакомства с ходо-текстом в чем-то сродни производимому знаменитой «глокой куздрой»: чистая графика, да еще подкрепленная динамическими вариациями, передает смысл криминальной истории Максима Бородина вполне адекватно и весьма эмоционально.

К фотографическому блоку кибературы явно относится флеш-композиция Елены Ефимовой, Георгия Жердева, Павла Линейкина «Город». Это серия фотографических изображений урбанистического пейзажа, сопровождаемых саунд-треком, танкетками (танкетка – популярная в интернет-среде сверхкраткая твердая форма стиха, предполагающая использование не более пяти слов, делящихся на шесть слогов и размещающихся на двух строках) и анимационными эффектами. Интерактивная роль реципиента этого текста выражается в возможности расположить фотографии в любой последовательности, выбрав наиболее адекватный его восприятию визуализированный вариант городского текста, в выборе скорости просмотра, от чего зависит темп музыкального сопровождения, в праве заменить танкетку, прилагающуюся к изображению, на другую из ряда представленных вариантов. Очевидно, что доминантой флеш-композиции является фотографический визуальный ряд, так как все остальные элементы (словесный, музыкальный, анимационный) находятся от него в прямой зависимости.

Игровой блок кибературы ориентирован на поэтику компьютерной игры. Иногда кибературное произведение фактически полностью переходит в подобный формат: поэтическая стрелялка Алексромы и Георгия Жердева «Падкие ангелы» прежде всего стрелялка, а уж по-

том литературная. Процесс «отбивания атаки» пикирующих на беззащитного младенца злобных ангелов захватывает реципиента-геймера до такой степени, что бонусы за каждого сбитого агрессора в виде строчек, складывающихся в стилизованное под детские «садистские стишкы» литературное произведение, воспринимаются исключительно как побочный продукт игры. Плуталка «Спящая красавица» Евгении Голосовой представляет более умеренный вариант игрового кибертекста. Это своего рода литературный (причем без излишеств) сценарий типичного квеста, для прохождения которого необходимо осуществлять традиционные для этого жанра компьютерной игры манипуляции с выбором необходимых предметов, обеспечивающих переход на следующий уровень.

Предлагаемый принцип стратификации кибературного текста представляется мне наиболее оптимальным, во-первых, в силу его простоты и очевидности, во-вторых, в связи с еще одной немаловажной особенностью кибературы. Если оставить за пределами истории развития собственно кибературы период возникновения и становления IF (Interactive Fiction), можно считать, что это явление в целом сложилось и концептуализировалось в 1990–2000-е годы. За этот период кибература так и не обрела статуса влиятельного сегмента современного искусства. Но, вероятно, это связано со специфической миссией кибературы, на мой взгляд, заключающейся в разработке максимально широкого спектра приемов, которые могут оказаться востребованными в связи с неизбежным переходом книги в электронный формат. Именно эта направленность кибературы объясняет очевидную «недоработанность» ее произведений в плане воплощения эстетических, познавательных, миросозерцательных аспектов, которые предполагает художественная деятельность. Все это не имеет непосредственного отношения к кибературе – своеобразному испытательному стенду, где каждое удачное произведение – это воплощенный в реальность замысел нового приема. Если сегодня в моде формат электронной книги, стилизованной под книгу бумажную, часто даже с налетом ретро, то это, я убеждена, явление временное, призванное сделать переход от бумажной версии к электронной максимально комфортным для читателя, в первую очередь, в психологическом плане. Формат электронной книги предполагает расширение возможностей для писателя и для читателя, отказ от использования которых, по меньшей мере, неразумен. Кибература сегодня создает арсенал приемов под обеспечение потенциальных возможностей книги уже сегодняшнего и завтрашнего дня.

Литература

1. Алексрома. КИБЕРАТУРА как высшая форма Словесности / Алексрома // Сетевая словесность [Электронный ресурс]. – 2000. – 28 июля. – Режим доступа : <http://www.netslova.ru/alexroma/guten.htm>. – Дата доступа : 28.01.2013.

Гомельский государственный
университет им. Ф. Скорины

Поступило 29.01.13