

12. Катков М.Н. Пушкин // Русский вестник. 1856. № 1. кн. 1, 2; № 3. кн. 2; Роман Тургенева и его критики // Русский вестник. 1862. № 5.
13. Анненков П.В. О значении художественных произведений для общества // Русский вестник. 1856. № 2.
14. Буслаев Ф.И. Задачи современной эстетической критики // Русский вестник. 1868. № 3. 297.

Юрій ЗАВАДСЬКИЙ

□ 2006

АВТОР І ЧИТАЧ ГІПЕРТЕКСТОВОГО "STORY" І ПОЕТИЧНОГО "CONCRETISM"

Мережева література в усій її різноманітності представляє собою єдність постструктуралістських концепцій тексту в електронному їх втіленні, що торкається проблем авторства та автономності тексту. Автор, як ми вже говорили в попередньому розділі, із “безоглядного диктатора”, який, одного разу створивши текст, насаджує його читачеві в готовій формі, перетворюється на “доброго бога”, який творить систему, в якій читач має волю обирати свої власні шляхи прочитання та навіть суттєво доклатися до творення тексту, переступаючи тим самим межу свого власного акту читання, впливаючи на читання цього ж тексту іншими. Функції автора і читача завдяки цим можливостям стають значно ближчими, проте залишається суттєва різниця між ролями одного і другого в контексті мережевої літератури. Найповніше з цього приводу висловлюється американський дослідник мережевої літератури Дж.П.Лендов в праці “Гіпертекст 2.0”. Присвятивши цілий розділ в цій праці проблемі “перетворення автора”, науковець вдається до аналізу власного досвіду творення віртуальної книги. Говорячи про проблему авторства в мережевій літературі та усвідомлення ролі автора читачем, він каже, що у віртуальному середовищі “читач здобуває досвід присутності інших читачів-співавторів” [6; 104], тоді як сам також є співавтором читаного ним тексту.

Про роль автора та читача в мережевій літературі Дж.Д.Болтер говорить так: “Електронний автор робить свій внесок як ремісник, який працює з певними матеріалами з визначеними цілями. В конструюванні електронного тексту як мережі пов’язаних між собою епізодів, автор більше підкреслює властивості мистецтва, аніж натхнення, яке продукує форму [...] Електронні автори працюють з вимушено обмеженою кількістю матеріалів, які їм надають комп’ютерні системи, що накладають подальші обмеження на своїх читачів. У цих обмеженнях читач вільний гратися з текстом” [3; 153]. Комунікація між читачем та автором в контексті мережевої літератури відбувається не поза книгами, як це є у випадку з друкованими носіями (обговорення нового літературного твору в пресі, зустрічі автора з читачами та ін.), а має місце в самому процесі естетичного обміну, в процесі читання. Читач має змогу не лише висловитися з приводу літературного твору, який сприймає, але й доклатися для того, аби читаний ним текст став таким, яким він його має бажання бачити. Всі ці можливості по-різному реалізуються на різних етапах функціонування літературного тексту.

Відповідно до цього, функції автора в рамках мережевої літератури ми умовно поділяємо на декілька рівнів. На першому рівні, як і в “традиційній” літературі, автор пово-

диться як творець, який керує процесом творення тексту, творить його і отримує продукт своєї діяльності – власне літературний текст. У випадку завершення процесу творення тексту на цьому етапі, автор отримує результат своєї діяльності, яким буде лінійний літературний текст, не зважаючи на те, якою б ускладненою не була його структура і в який би мірі він не імітував нелінійність.

На наступному етапі виявляються суттєві відмінності між мережевою і “традиційною” літературою, адже авторові доводиться йти далі, аніж формувати пропозицію готового лінійного тексту, а саме – творити нелінійну структуру тексту. Ми припускаємо декілька можливостей творення цієї нелінійної текстової структури, але в межах теоретиколітературного дослідження беремо до уваги узагальнений ідеальний образ цього процесу, за умов якого текст твориться нелінійним, починаючи від самого авторського задуму. У будь-якому випадку, нелінійну структуру тексту авторові доводиться оформляти задля досягнення потрібного ефекту від евентуального читання тексту. Для цього автор вдається до застосування сучасних комп'ютерних технологій, які дозволяють йому з легкістю втілити свій задум. Імовірно також припустити, що текст і його оформлення може бути розтягнуте на наступний рівень і відбуватися паралельно із читацьким сприйманням. Завершення оформлення мережі відношень між текстами означає межу другого авторського функціонального рівня.

У випадку з текстами мережевої літератури, які не запрограмовані автором на допрацювання з боку читача чи самого автора, на другому рівні процес творення доходить свого завершення. У цій ситуації здатен постати текст, який може мати різні характеристики – це або лінійний текст, оформлений як гіпертекстова одиниця з простими відношеннями між текстами, які здатні лише уобразити його лінійність (наприклад, посилення наприкінці кожного тексту до початку іншого без можливості альтернативного вибору), і на цьому процес творення такого виду тексту завершується, або ж це може бути нелінійний текст, якщо в волі автора було встановити альтернативні посилання до інших текстів. На наступному етапі ми маємо справу з продовженням процесу творення нелінійного тексту. Якщо текст, згідно задуму автора, повинен бути “відкритим” і таким, що потребує втручання в текст зовні задля активізації даних автором, або встановлення додаткових відношень всередині себе, або виходу поза власні межі, він повинен бути твореним і на наступному рівні, на якому вже має свій вплив особа читача. У випадку з текстом, який надає читачеві можливості його допрацювання, імовірно читач займає місце співавтора. Ми вживали в попередньому розділі терміни “первинний автор” і “вторинний автор” задля позначення автора і читача, і тут варто підкреслити, що така ситуація стає можливою лише на цьому третьому рівні. Тут читання та творення тексту перемишуються, внаслідок чого автор стає “первинним автором”, яким він і був від самого початку, оскільки саме від нього йде ініціатива творення тексту, а читач стає “вторинним автором”, який має вплив на текст, на відношення в тексті, проте лише користується текстом “первинного автора” як готовим продуктом, не впливаючи на його форму, а лише діючи в межах тих повноважень, які надає йому “первинний автор”. Цей етап формування літературного тексту завершується утворенням специфічної літературної конструкції, яка, з одного боку, є продуктом творчості автора (“первинного автора”) та продуктом читацької активності (твором “вторинного автора”). Такого типу літературний текст характерний, в одному випадку, залежністю своєї структури від волі читача в часі індивідуального прочитання, або, в іншому випадку, – змістом окремих елементів, які є результатами активності читача в часі того ж індивідуального читання – дописи, змінені відношення, підключення зовнішніх елементів. Важливо підкреслити, що “первинний автор” на цьому етапі стає лише причетним до тексту, але аж ніяк не активним учасником естетичного обміну. Читач взаємодіє з текстом (точніше, з системою, яка представляє тексти, з яких читач в процесі читання утворює над-текст), зустрічаючи постать автора лише як його образ в тексті та в структурі тексту в намаганні встановити власні відношення в тексті або доповнити сам текст.

На наступному етапі, який не є властивий для всіх текстів мережевої літератури, кожен наступний читач зустрічається із літературним текстом, який вже був підданий обробці попередніх читачів, що відповідно здатно змінити його структуру, а також кількість і якість текстонів. Взаємини читача і такого типу тексту подібні до взаємин користувача комп'ютерної мережі й т.зв. блогу, форуму або гостьової книги, які дописуються іншими користувачами і в такий спосіб формуються як специфічна форма письмової бесіди, розтягнутої в часі. Постає автора в такій самій мірі віддалена від читача, натомість актуалізується активність кожного з попередніх читачів.

Як ми бачимо, суттєвої зміни функцій автора не відбувається, проте відбувається помітне доповнення його функцій. На першому етапі авторської роботи результатом є лінійний літературний текст, який за структурою мало чим різниться від структури тексту "Літопису руського" або "Пісні про Роланда". Натомість в результаті роботи автора згідно тієї моделі, яка виділена як згаданий другий етап, твориться текст, який може бути нелінійним в своїй структурі, хоча може припускати лише експлуатацію гіпертекстової структури задля спрощення доступу до всіх його складових елементів. Прикладом такого типу текстів може бути, з одного боку, перша в польській літературі гіпертекстова повість "Блок" письменника Славоміра Схутого, структура якої є нелінійною, і з іншого боку, будь-який текст, оформлений як гіпертекст, в межах певної мережевої бібліотеки – "Із секретів поетичної творчості" [2] І.Я.Франка, чий текст, безсумнівно, є лінійним зі строгою логікою викладу. Третій рівень авторської (і читачкої) активності допускає утворення тексту на підставі авторського першотексту, який може бути охарактеризований не лише як нелінійний, але й інтерактивний, оскільки створений із розрахунком на втручання в його структуру з боку читача. Зрештою, саме на цьому рівні ми можемо говорити про сприймання читачем нелінійного літературного тексту, прикладом якого може послужити та сама гіпертекстова повість С.Схутого. Читач в такому випадку займає активну позицію, натомість автор діє як пасивна одиниця в естетичному обміні. Проте, враховуючи можливості сучасних гіпертекстових систем, можна припустити поінформованість автора про перебіг кожного читання та його результати. Найвищий етап – це сприймання читачем тексту, який містить знаки не лише авторської роботи, але й читачького втручання. Саме на цьому етапі ми можемо підтвердити істинність висловлювання Дж.П.Лендова про "присутність інших читачів-співавторів" [6; 104] за умови, якщо певний текст допускає можливість допрацювання його вмісту, дописування розділів чи додавання власних коментарів до певних його частин. Власне тут варто згадати про авторство та його множинність в контексті мережевої літератури. Той-таки Дж.П.Лендов, досліджуючи проблему множинного авторства, вказує на різні тими авторської співпраці [6; 104-114]:

а) автор може співпрацювати з особою, яка до літератури не має безпосереднього відношення, але добре володіє програмним забезпеченням і за участі автора літературного тексту може створити бажаний продукт, який буде сприйматися читачем так, як цього прагне автор тексту;

б) авторів літературного тексту може бути декілька, що відомо з історії т.зв. "друкованої" літератури, відповідно внесок кожного з них буде стосуватися не лише способу подачі тексту, але й його вмісту;

в) автор або автори тексту можуть створити можливості для співучасті кожного з читачів у ствітворенні їхнього тексту, і на цьому рівні читач набуває права встановлювати свої зв'язки фрагментами тексту, творити нові його фрагменти та коментувати текст.

Така політика авторства в мережеві літератури приводить до розмивання меж літературного тексту, сприяє появі багатьох взаємно поєднаних текстів, які можуть бути потрактовані як окремі або ж єдині в процесі індивідуального сприймання. Лендов вказує, що "гіпертекст не має авторів у звичайному розумінні. В одному випадку, гіпертекст як навчальний засіб перетворює вчителя з лідера на тренера або компаньона, в

іншому – як засіб письменства перетворює автора на укладача або розробника. Гіпермедіа, так само, як кінематограф або опера, є груповою творчістю” [6; 114].

Ситуація авторства в мережевій літературі досить складна, оскільки потребує глибокого аналізу з урахуванням специфіки усіх тих засобів, які мережева література застосовує. Очевидно, що близькість її до кінематографу спричиняє зміщення позиції автора. Про це польський дослідник, автор праці „Розмова з цифровою тінню: Комунікаційна модель віртуальної реальності” Пйтор Сітарські говорить: „Автор у віртуальній реальності є, як у випадку з кінематографом, принципово множинний; це переважно фірма, що продукує устаткування чи програми <.>. Зрештою, індивідуальне авторство не зустрічається, натомість зустрічаються, знову ж таки подібно до кінематографу, випадки, коли на чолі творчої групи стає одна особа. <.> Важко в такому випадку розпізнати, наскільки цей образ відповідає дійсній участі тих людей в створенні остаточного продукту” [7; 98]. Автор мережевого літературного твору не є, у підсумку, творцем мистецького об'єкту, а є лише одним з учасників творчого процесу. Автор мережевого літературного твору може виступати в одній або декількох ролях, які можемо вибудувати в такій послідовності:

- 1) автор ідеї мистецького об'єкту;
- 2) автор тексту твору;
- 3) автор позатекстових елементів: ілюстрації, музичний супровід, відеоролик і т.д.;
- 4) технолог, який створює віртуальне середовище для існування об'єкту;
- 5) програміст чи оператор програмного забезпечення, що остаточно формує мистецький об'єкт як одиницю віртуального середовища;
- 6) автор як особа, що представляє свої інтереси та керує мистецьким об'єктом (вступає у відносини з іншими особами з метою реалізації чи поширення свого продукту, а також реагує на читацьке сприймання твору і т.д.).

Читачеві натомість тлумачиться як „активний, що виявляється в фізичних аспектах сприймання, за якими, зрозуміло, йдуть і психічні” [7; 133]. П.Сітарські слідом за культурологом Веславом Годзіцем [5; 221-222] виділяє декілька важливих рис сприймання нових медіа:

1) соціалізація, що відбувається в процесі налагодження зв'язку між засобом та людиною; В.Годзіц вважає, що реципієнт „шукає контакту” з засобом так само, як налагоджує комунікацію з іншою людиною, коли в той самий час засіб, керований іншими людьми, з комерційних чи певних інших міркувань також „шукає контакту” з людиною, змінюючись в усіх планах заради того, аби людина була зацікавлена в користуванні цим засобом; це є ґрунтовні засади інтерактивності в усіх її проявах, від листування з редакцією газети чи автором книги до налаштування інтерфейсу програми згідно вимог чи вподобань користувача;

2) задоволення від інтерактивності, що зумовлюється самопочуттям читача як особи, що впливає на перебіг тексту чи обирає свій власний шлях прочитання чи перегляду певних даних, а система, в середовищі якої відбувається акт сприймання, слухняно піддається наказам читача: „він прагне контакту і спілкування – так, як прагнув ідентифікуватися з персонажами кінострічки” [5; 222]; до цього П.Сітарські додає, що „інтерактивні медіа можуть таке прагнення задовільнити краще, ніж традиційні” [Sitariski; 135];

3) контроль значення, яке „надається явищам панівною культурою та ідеологією і творення власного значення групами і одиницями: значення, яке може бути виразником спротиву гегемонії” [5; 222]; важливо підкреслити, що свобода дій читача обмежена передовсім системою, в якій йому доводиться оперувати даними: „Інтерактивні медіа, даючи реципієнтові в руку маніпулятор, тим самим ускладнюють йому „дисидентську” діяльність. Приємність фізичного і символічного контролю відтак виразно розходяться” [7; 136].

Варто тут згадати революційні дослідження Манфреда Глайнза та Нетана Клайна [4] в галузі кібернетики та теорії т.зв. „кіборгів”. Кіборг як новітня форма життя, що є по-

еднанням живої, природної істоти та механізму, видається сьогодні реальною загрозою для природної та саморегульованої людини. Поступове нагромадження технічних засобів у щоденному побуті людини та узалежнення людини від їхньої діяльності приводить до втрати людиною відчуття дійсності та власних можливостей, сприяє перетворенню людини на вразливу істоту, життя якої контролюється та підтримується пристроями та машинами. Натомість машина, яка існує поряд з людиною, доповнює її можливості та спрощує людині діяльність. Як зазначає Г.Гейрман в статті до „Енциклопедії постмодернізму”, „віртуальна реальність не лише робить немислиме цілком мислимим, а й робить його також функціональним [...]”. Вивчати світ засобами комп’ютерної технології: бачити, чути, відчувати цей досвід та обмінюватися ним з іншими – це сама суть віртуальної реальності” [1; 420].

Однак поступове поневолення людської істоти машиною водночас відкриває можливості для створення нового покоління мистецьких форм, і водночас призводить до занепаду тих форм, які неможливі до реалізації у віртуальному середовищі або ж стають у ньому непродуктивними. Наприклад, мистецтво фрески чи олійний живопис з розвитком новітніх технологій поступається комп’ютерній графіці чи колажеві, а театр віддає першість кінематографу.

Підсумовуючи, зазначимо, що в кінцевому результаті розвитку мережевих мистецьких форм можна припустити появу абсолютно інтегрованої мистецької форми, яка в своїй структурі буде нелінійною, інтерактивною, такою, що відповідає специфіці людського мислення, що буде містити об’єднані в одну естетичну цілість засоби різних видів мистецтва і буде сприйматися як єдиний твір. Такого гатунку твір буде мати велику кількість авторів, яка щоразу буде збільшуватися за рахунок внеску кожного з його сприймачів. Сьогодні створення такої структури не є вповні можливим і неможливо з певністю сказати, чи коли-небудь стане реальністю.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Енциклопедія постмодернізму /За ред. Ч.Вінквіста та В.Тейлора; Пер. з англ. В.Шовкун; Наук. ред. пер. О.Шевченко. – Київ: Вид-во Соломії Павличко „Основи”, 2003. – 503 с.
2. Франко І. Із секретів поетичної творчості //Франко І.Я. Зібрання творів: У 50 т. — Т. 31. — К.: Наукова думка, 1981. — С. 45-119.
3. Bolter Jay David. Writing Space. Computers, hypertext and The History of Writing. – Lawrence Erlbaum Associates: Hillsdale, New Jersey, 1991.
4. Glynes M., Kline N.S. Cyborgs and Space //Astronautics, September, 1960. – P.26-76.
5. Godzic, W. Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej. – Kraków: Universitas, 1996.
6. Landow George P. Hypertext 2.0. Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. – Baltimore and London: John Hopkins University Press, 1997.
7. Sitarski, P. Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej. – Kraków: Rabid, 2002.