

К ВОПРОСУ ОБ ИССЛЕДОВАНИИ СЕТЕВЫХ ЛИТЕРАТУРНЫХ ФОРМАТОВ В ПРОСТРАНСТВЕ РУНЕТ

**Олеся Чамина
Ульяновск, Россия**

Сегодня Всемирная Сеть создает свое сетевое литературное пространство со своими особенностями и законами развития. Первые дискуссии о сетевой литературе появились в 2000 году, и, несмотря на множество споров, и противоречий сейчас действует литературное движение в Сети, создавая единое информационное литературное поле.

Обычно, сетература понимается как обычная литература, перенесенная в Сеть. Но в широком смысле, сетературой принято называть любые тексты в Сети, обогащенные техническими возможностями компьютера. И такие литературные произведения не могут быть перенесены на бумажный носитель, либо при таком переносе сильно обесцениваются.

Однако сетевая среда сама по себе не имеет жанровой или стилистической самобытности, рождающиеся в ней тексты, как правило, не оригинальны. Поэтому стоит говорить не о «сетевой литературе», а о «сетевом литературном процессе» со своими специфическими особенностями, т.е. о постоянном сближении «онлайна» с «офлайном», происходящем в виде двух встречных тенденций. Этим процессом вначале заинтересовались литераторы-профессионалы, создавая свои персональные сайты, публикуя свои произведения на сайтах литературных журналов.

Однако литературная жизнь зародилась в сети Интернет самостоятельно, и стремится обратить на себя внимание внешнего мира. Здесь уже хозяйничают не только профессионалы, но и литераторы-новички и обычные читатели, создавая новые литературные творения в Сети.

Естественно, киберпространство с его техническими достижениями не только создает, но и влияет на сетевой литературный процесс. Одним из основных элементов обеспечения «жизни» этого процесса является автоматическая обработка текста, которая совместно с гипертекстовой технологией создает интерактивное сетевое литературное пространство.

Благодаря этим двум признакам, сетературу можно рассматривать как динамическое искусство. Уже появилось множество ярких сетевых форм литературного пространства. Такие как, Электронные книги, Интернет-журналы, Гостевые книги (Гестбуки), Сетевые литературные игры, Мультимедийные книги и т.д.

Рассмотрим особенности их развития и функционирования в пространстве Рунет.

Сетевые литературные игры

Первым из сетевых проектов является экспериментальный «РОМАН» (www.roman.ru). Первую главу этого «романа» написал филолог из Тартусского Университета Р. Лейбов. Продолжить текст, причем с любого места, мог любой желающий. Через год «РОМАН» состоял из более чем 150 фрагментов, пронизанных густой паутиной взаимных ссылок. Пришлось даже писать специальное руководство «Как читать РОМАНА». Однако читателей у РОМАНА оказалось гораздо меньше, чем писателей. В итоге проект «остался лежать в Сети памятником самому себе».

Видимо, и сам Р. Лейбов, и его соавторы больше интересовались процессом коллективного конструирования, а не получившимся в итоге текстом. Действительно, «сетевая литература» имеет больше отношения к процессу творчества, к формированию «активного читателя», нежели к литературным произведениям как таковым. Вот почему слово «сетература» стало ассоциироваться, прежде всего, с интерактивными литературными играми.

Самым успешным и популярным проектом такого рода стало «Буриме» Дм. Манина (burime.stih.ru), сетевая версия популярной поэтической игры, когда на заданные рифмы пишется четверостишие, запущенная в 1995 г. Можно сказать, что этот проект стал опытом и человеко-машинного творчества, ибо участник игры получал необходимые для стихотворения пары рифмующихся слов от компьютера, который случайным образом выбирал из базы данных. Она пополнялась самими участниками: чтобы получить право участия в игре, необходимо придумать рифму и послать ее в базу; только после этого компьютер пришлет задание.

Популярность проекта превзошла все прогнозы. Сегодня база содержит около 70 тысяч рифм, на основе которых написано уже более 25 тысяч стихотворений. В нее постоянно играют несколько десятков человек, но эпизодически подключается во много раз больше. Стихи активно обсуждаются - плохие бракуются, интересные отбираются и остаются на сайте.

Удачный опыт «Буриме» вызвал к жизни аналогичные проекты, например, появился «Сонетник», где коллективно пишутся сонеты или «Пекарня лимериков», посвященные формам традиционной японской поэзии «Сад расходящихся хокку» (www.litera.ru/slova/hokku), где сочинено уже более 25 тысяч сцепленных друг с другом силлабических трехстиший на русском языке, и «Ренгуру» (www.net.cl.spb.ru/frog/renga.htm), участники которого вот уже несколько лет составляют бесконечно длинную русскоязычную «рэнга» (цепочку из перетекающих друг в друга четверостиший «танка»).

Успех интерактивных игр породил многочисленные рассуждения о грядущей замене пассивного читателя активным, о механизации творческого процесса, о «смерти авторства».

Виртуальная книга

Виртуальная книга представлена в виде гипертекста, когда собрание текстов определенного писателя или тематическая подборка («поэты серебряного века») сопровождается критическими статьями, переводами, эссе, рецензиями, интервью, а также музыкальными произведениями и иллюстративным рядом. Своеобразным дополнением становятся воспоминания современников с приведенными краткими справками об авторах, работы о жизни и творчестве писателя, подробная библиография, иллюстрации. Так построена, например виртуальная книга «В.В. Набоков», в которой собраны все его тексты, а также 266 иллюстраций от хрестоматийного портрета в приспущенном пенсне до детских фотографий.

Кроме того, все тексты диска можно услышать, их читает компьютер или артисты. Читатель может выбрать оптимальный режим работы, подобрать нужный материал или отметить его закладками, копировать тексты, иллюстрации и другие программы, просматривать иллюстрации на полном экране, находить нужные ссылки по мере прочтения с экрана. Поисковая система разносторонняя и многогранная, можно найти необходимый материал, отсылку, цитату по названию, слову или фразе. Быстрый поиск необходимого места в тексте, возможности перенесения нужных цитат и иллюстраций без набора или копирования являются важным достоинством подобных книг.

Мультимедийные книги

Обратим внимание на смешанные проекты, когда начинает формироваться мультимедийное пространство. В этом продукте наблюдается более глубокое проникновение компьютерных технологий в текст, например, с помощью некоторых достижений фоносемантики, где носителями языка выступают не только слова, но и звуки, и их сочетания. Часто используются такие «навороты» как: анимация, звуковые и видеофрагменты, бегущий текст и т.д.

Например, «Spoken words» — это книга, видео, музыка и автор, объединенные местом и временем, а точнее — слова, произнесенные автором, в сопровождении музыки и видеоряда.

Произведение А. Тарасенко называется «Хроники третьей мировой войны»; в основе лежит текст его первого романа — мистического триллера «Черный крест». В основе выступления Ан. Бычкова — конспирологический роман «Дипендра».

Несомненно, все эти возможности автоматической обработки текста придают литературному произведению дополнительный смысл, ведь форма всегда содержательна.

Сетевые журналы

Многочисленность электронных публикаций вызвала необходимость организации интернет-потока. Появились не только информационные сайты, но и специальные порталы, а также сетевые литературные журналы. Портал «Литература» объединяет информацию о лучших литературных ресурсах Рунета:

электронные библиотеки, рецензии на книжные новинки, литературные конкурсы и многое другое. Там же размещен сетевой литературный журнал «Словесность». Первая версия проекта «Литература» была открыта 15 августа 1997 г.; в январе 1999 г. сервер обновили, чтобы привлечь внимание к лучшим публикациям «Русского журнала» (www.russ.ru).

В интернет-журналах происходят не только публикации, быстрая и практически неограниченная возможность доступа позволяет и представлять тексты, и вступать в полемику, дискуссии.

Блоги (Интернет-дневники)

Разновидностью сетевой литературы можно считать блоги, своеобразный интернет-дневник, который многие исследователи склонны отнести к сетевой журналистике. Тем не менее, отдельных авторов можно считать литературным явлением, они удостаиваются публикаций в сетевых журналах.

Живой Журнал (ЖЖ) – родоначальник жанра блогов, и по-прежнему самый популярный в мире интернет-ресурс сетевых дневников.

Днем рождения русского сообщества на сайте Livejournal.com принято считать 1 февраля 2001 года. В этот день появилась первая запись в дневнике Романа Лейбова, сотрудника Тартуского университета, ученика Ю. Лотмана и одного из пионеров русского интернета. Сегодня общее количество пользователей ЖЖ в мире превышает 8 млн. человек.

К середине 2006 года свой блог вел каждый десятый пользователь Рунета. Две трети опрошенных Romir Monitoring пользователей знают о том, что такое блоги. Кроме ЖЖ, появились новые «гнезды» интернет-дневников: Diary, LiveInternet и другие. Формат интернет-дневников стал доступен сообществам, связанным различными интересами: ролевыми играми, спецификой общения и т.д.

Блоги позволяют свободно высказываться на любую тему, добавлять в первоначальный текст свои мысли и рассуждения. Иной диалоговый процесс рождает и свой особый язык, основанный на компьютерном сленге. Никого не заботит проблема грамотности, можно писать по принципу «слухового письма», не отличающегося стремлением к унифицированности, речь не идет о научном или разговорном стиле, получается нечто среднее. Скорее даже приходится говорить о сознательной имитации того или иного стиля, чувствуется нарочитость, клишированность и искусственность языка электронных посланий.

Очевидно, что здесь возникает проблема, связанная с перенесением сетевого текста с его речевыми особенностями на бумагу. Она равнозначна спорам о возможности перенесения разговорной лексики в литературное произведение с целью обновления языка или характерологического описания персонажей.

Обратим внимание на то, что процесс чтения в Интернете иной, чем на бумажном носителе. Книга предполагает общение, воздействие на сознание читающего, сопереживание. Каждый читатель формирует свою картину восприятия

текстового мира, индивидуальное восприятие образной системы, отсюда так разнятся точки зрения интерпретации текстов исследователя.

Пользователь, прежде всего, стремится получить из Интернета определенную информацию, поэтому текст организуется особым образом: он как бы кодируется наподобие справочной статьи, используются короткие несложные фразы, пространство разбивается на небольшие абзацы. Ограничиваются и размеры такого материала. Изменение методики восприятия вызывает интерес со стороны представителей разных дисциплин, анализ проблемы современного экранного читателя стал предметом исследования социологов, психологов, лингвистов, литературоведов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Folk-art-net: новые горизонты творчества. От традиции к виртуальности. *Сборник статей*. – М., Государственный республиканский центр русского фольклора, 2007 – С. 200.
2. Интернет и киберкультура в России: *Сборник статей* // http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/texts/icr_contents.html#5
3. Современная русская литература (1990-е гг. – начало XXI в.). *Учебное пособие*.
Филологический факультет СПбГУ, 2004 С. 269-289