

ГІПЕРТЕКСТУАЛЬНА ЛІТЕРАТУРА ЯК ЕСТЕТИЧНИЙ НАСЛІДОК ТЕХНОЛОГІЧНИХ НОВАЦІЙ МОДЕРНІЗМУ

Бандровська О.Т.

Львівський національний університет імені Івана Франка

У культурологічному просторі ХХ століття виразно окреслюється проблема виявлення взаємозв'язку художніх практик і розвитку передових технологій, а в науці зростає потреба докладного аналізу цих насичених взаємозв'язків, що слугуватиме розумінню структури людських попитів у ХХ ст., адже, за Т. Адорно, будь-яка технологічна потреба є способом виявлення суспільної потреби, а також дозволить зрозуміти певні естетичні і поетологічні інноваційні процеси світової літератури ХХ – поч. ХХІ ст.

Появу нових засобів комунікації (радіо, телефон, кіно), транспорту (автомобіль, літак), незворотність процесу індустріалізації і технологізації на початку ХХ ст. було усвідомлено митцями, і в кращих модерністських романах, серед них «Улісс» Джеймса Джойса, «В пошуках утраченого часу» Марселя Пруста, «Чудовий новий світ» Олдоса Гакслі, відтворено нові технологічні матриці сприйняття і створено нові методи художньої реалізації репрезентації людини періоду технологічної революції. Нова естетика швидкості і освітлення, можливість чути на відстані і бачити крізь поверхню, загалом виклик традиційним слуху і баченню сприяли багатьом художнім експериментам, унаочнили одне з найважливіших проблемних полів модерністської онтології і спричинили концептуальну дискусію навколо антропології техніки, а також естетичних меж мистецтва. Художня репрезентація людини, остаточно вписаної в світ, в якому повернення до природи становить проблему, досліджувалась багатьма мислителями ХХ ст. – Х. Ортега-і-Гассетом, Т. Адорно, В. Беньяміном, Л. Мамфордом. А сучасні літературознавці – С. Даніус, Б. Зебель, Д. Гаревей. Т. Армстронг – стверджують, що поєднання антропологічного і технологічного вимірів культури стає однією з домінант розвитку мистецтва модернізму і ще більше унаочнюється в мистецтві постмодернізму.

Помітним явищем сучасної світової літератури стає гіпертекстуальний роман, який є складовою гіпертекстуальної субкультури і дозволяє виявити вплив високих технологій, досягнень технауки та засобів мас медіа на мистецтво слова. Важливою передумовою виникнення гіпертекстуальної літератури є відмова від лінійної моделі сприйняття світу, історії, літератури. В гуманітарних науках тенденція до відмови від лінійності описана у філософії постмодернізму, а в мистецтві яскраво продемонстрована у сучасній літературі, зокрема в жанрі роману, який безпосередньо пов'язує з літературним постмодернізмом.

Гіпертекстуальній модифікації роману характерні такі риси постмодерністського твору як гра з традиційними цінностями, іронія, пародія, варіювання сюжету, фрагментарність, монтажність, принципова множинність і відкритість. Варіативність як основний принцип гіперроману відкриває нове проблемне поле для літературно-критичних досліджень – інтерпретація художнього твору перетворюється на експериментацію, у системі художнього комунікування якісно зростає роль читача, адже читач отримує функції співнаратора, він залучений не тільки у процес інтерпретації, а й до формування сюжету твору. Читач самостійно формує наративну структуру цих творів, що впливає на стратегію їхнього прочитання та критичного осмислення.

Таким чином, насамперед привертають увагу структурні принципи та оповідні особливості творів гіпертекстуальної літератури. Гіпертекстуальні романи читаються з

диска на екрані комп'ютерного монітора. Кожен автор створює власну схему взаємозв'язків текстових фрагментів, від якої залежить сюжетотворення та інтерпретація. Кожен твір складається з фрагментів або секцій тексту – текстблоків, з'єднаних посиланнями – лінками. Читач самостійно обирає те чи інше посилання із запропонованих і поданих в інструкції до читання і переходить від текстблоку до текстблоку, конструюючи свій власний переріз гіпертексту, на основі якого він інтерпретує роман. Така стратегія читання характерна для усіх літературних гіпертекстових романів, тоді як побудова системи вибору посилань, що пропонується читачеві є індивідуальною для кожного окремого твору. Гіпертекстові романи неможливо відобразити друком, оскільки вони створені за технічної підтримки спеціально розроблених комп'ютерних програм.

На сьогодні комп'ютерна література не тільки поширюється, змінюється якісно, а й набуває статусу популярної у користувачів Інтернету, а відтак формує актуальну багатоаспектну літературознавчу проблематику. Для пересічного читача гіпертекстуальна література оприявнює те, що закладено в самій природі художньої літератури, – це творчий процес, яким виступає читання художнього тексту. Будучи експериментальною, технократичною, вона залучає масову аудиторію, що дозволяє міркувати про неї в межах масової культури.

«Класиками» гіпертекстуального роману вважають американських письменників Майкла Джойса («Опівдні. Історія», 1987) і Стюарта Моултропа («Сад перемоги», 1991). Ці твори ілюструють першу спробу відірвати роман від формату книги і лінійної стратегії читання художньої літератури. Диск роману М. Джойса вміщує 539 умовно-книжкових сторінок і 951 текст-блок, які читач обирає довільно з клавіатури за запропонованою системою посилань. Техніка читання роману «Опівдні» тим не менш не відміняє традиційності сюжету, основу якого складає дорожня аварія, в якій, можливо, загинули син і колишня дружина одного з центральних персонажів твору. Оскільки сюжет не є лінійним та завершеним, його фінал і наповнення подіями в процесі читання залишаються відкритими, при кожному прочитанні змінюються, а це означає неможливість остаточних висновків щодо сюжету, образної системи тощо.

До наступного покоління гіпертекстів зі значно складнішою структурою слід віднести романи Шеллі Джексон («Клаптикова дівчина, або сучасний монстр», 1995) і М.Д. Каверлі («Каліфія», 2000). Роман Ш. Джексон, інтертекстуальний за своїм задумом, продовжує традицію Дж. Джойса, а саме його зорієнтованість на тілесність, яка виявляється на різних рівнях тексту (сюжетному, символічному). Зміст твору, побудований на збиранні тіла жінки з сегментів, а система зв'язків та організації текстблоків подана як мапа, що схематично зображує тіло. Гіперроман М.Д. Каверлі «Каліфія» є не просто наслідком вербального тексту, обробленого комп'ютерною технологією, а складним мультимедійним витвором, розрахованим на досвідченого і вправного користувача Інтернету. Багатосюжетна і різночасова оригінальна історія нагадує комп'ютерну гру-стратегію, з якої досвідчений читач може дізнатись історію Каліфорнії, долучитись до своєрідного квесту з різноманітною візуальною інформацією, аудіосупроводом, інтерактивною навігацією.

Підсумовуючи, зазначимо, що сучасний гіпертекстуальний роман, який виступає в ролі літературного авангарду, продовжує засновану модерністами традицію початку ХХ століття – пошук нових можливостей художнього вираження у поєднанні з найновітніми технологічними й інформаційними досягненнями.