

ГИПЕРТЕКСТ — МАШИНА РЕАЛЬНОСТИ

Говоря о сочинении американского писателя Майкла Джойса «Полдень», приходится избегать слова «книга», ибо книги как таковой здесь нет и быть не может. «Полдень» можно прочесть только при помощи компьютера. В иной форме этот роман не существует, поэтому надо договориться о терминах, отделяющих новый культурный феномен от привычных видов художественного творчества. В русском языке можно использовать ту же греческую приставку, что и в английском, — «гипер». Так получатся термины из литературоведческого словаря уже XXI века: «гипертекст», «гиперлитература», «гиперроман». «Гипер» означает «над, сверх, по ту сторону», соответственно гипертекст — это сверхтекст, поднявшийся над обычным, чтобы увести читателя по ту сторону печатной страницы.

Гиперлитературой пока занимаются лишь несколько энтузиастов — кентавры «физико-лирики», сопрягающие изящную словесность с компьютерной техникой. Самый известный среди них — Майкл Джойс, автор первого и лучшего гиперромана «Полдень». Это произведение представляет собой дискет для персонального компьютера. На дискете содержатся 539 условных страниц, которые можно читать подряд, как обычные книги. Но соль в другом. В гиперромане есть еще 951 «связка». Каждая из них — альтернативный путь, уводящий сюжет в сторону. Чтобы активизировать «связку», читатель должен подчеркнуть на экране заинтересовавшее его слово. После этого текст «раздвигается», впуская в себя новый эпизод, рассказывающий, допустим, предысторию героя.

Устройство гипертекста так же трудно объяснить, как описать игру на пианино тем, кто ее никогда не слышал, да и самого инструмента не видал. Аналогию можно продолжить: чтобы читать гиперроман, надо хоть немного учиться этому. У разных читателей, как и у разных пианистов, чтение, или «исполнение», текста будет разным. Успех зависит от усилий, опыта и даже таланта.

При всем том «Полдень» обладает признаками обыкновенного романа — здесь есть сюжет, герой, интрига, пейзаж, начало (с концом, финалом, правда, все обстоит сложнее). Есть тут и авторский персонаж, есть эмоции, рассуждения, лирические и философские отступления, смерть, любовь, толика эротика, причем откровенность сцен зависит от читателя.

Герой «Полдня» — поэт Питер, который служит в фирме, принадлежащей его приятелю и счастливому сопернику Вертеру. Фабула

строится вокруг автомобильной катастрофы, в которой, как подозревает Питер, погибли его сын и бывшая жена. Однако, возможно, авария — плод иллюзии рефлектирующего героя, раздавленного чувством вины перед семьей, которую он не сумел спасти от распада.

Надо помнить, что сюжета в таком виде в «Полдне» нет, это лишь искусственная реконструкция, модель, «тучело» гиперромана. Пересказ, будучи лишь плоскостной проекцией трехмерного изображения, так же похож на сам гипертекст, как окружность — на шар или квадрат на куб. Гипертекст уводит нас в объемный мир компьютерного пространства. Так, «Полдень» начинается сценой в ресторане, где обедают Питер и Вертер. Они обсуждают жену первого, с которой теперь встречается второй. Тут читатель прерывает беседу двух персонажей и вызывает на экран ее предмет — жену героя. За ней тянутся новые персонажи и новые детали. Из этого путешествия можно вернуться к началу, но можно и забыть о дебюте, направляя историю по одной из многих фабульных тропинок, из которых ткется повествовательное полотно. Поэтому, кстати, нельзя определить конечный объем гиперромана — Джойс говорит, что его «Полдень» читают в среднем около сорока часов.

В описании все это кажется игрой, вроде кроссворда, но фрагменты текста Майкла Джойса, появляющиеся на экране, отнюдь не располагают к бездумному досугу. Это напряженный, «густой», стилистически изощренный текст, эмоционально вовлекающий читателя в действо. Более того, тут возникают особые художественные эффекты. Игры с «Полднем» создают странное впечатление подглядывания за настоящей, а не вымышленной жизнью. В обычной книге пока длится эпизод с одним персонажем, другие пребывают неизвестно где, а тут — очень даже известно. В любую секунду мы можем оторваться от действия и заглянуть в другое пространство, чтобы узнать, чем занимаются остальные герои «Полдня». Читатель обладает всепроникающим зрением — способностью видеть всю конструкцию гиперромана сразу и насквозь.

По-моему, такого же эффекта добивается, наверное, гениальный режиссер Анатолий Васильев. Его спектакль «Бесы» принадлежал уже не театру, а гипертеатру. Васильев ставил Достоевского в обычном многоэтажном здании. В каждом коридоре, комнате, квартире играли разные сцены, а зритель бродил по дому как хотел, наслаждаясь спектаклем

в произвольном порядке, то есть сам составляя себе зрелище.

Нечто подобное происходило и в книге Саши Соколова «Школа для дураков», где писатель экспериментирует с «одновременным», напоминающим голограмму сюжетом, разрушающим причинно-временную последовательность.

Другая отечественная аналогия гипертексту — постмодернистский роман Галковского «Бесконечный тупик», в котором автор разрушает линейную последовательность событий, раздвигая сюжет примечаниями, как раздвигают подзорную трубу или разнимают матрешку.

Присутствие таких экстравагантных произведений и в русской культуре говорит о том, что появление гиперискусства уже назрело. Так, рождению кинематографа предшествовали структурные изменения в самых разных видах творчества. Сегодня компьютер дает техническую оснастку для нового витка художественной эволюции или даже революции. Автор гиперромана, оторвавшись от плоского печатного листа, погружает читателя в текст, как в бассейн. Здесь, бродя по третьему измерению, открытому для литературы компьютером, мы перестаем быть пассивными читателями, чтобы занять место соавтора. Гиперлитература придает буквальный смысл знаменитому, а теперь, как выяснилось, и пророческому высказыванию Набокова: «Шедевр любого писателя — его читатель».

Технические и литературные осложнения, связанные с гипертекстами, могут вызвать естественный вопрос: зачем? Зачем все это? Кому мешает старая добрая книга с началом и концом, книга, которая дает шанс отдохнуть с автором, а не трудиться наравне с ним. Короче: стоит ли овчинка выделки?

Пока, пожалуй, и правда не стоит. Однако «Полдень» — только первый текст новой литературы. По этому поводу американский писатель Роберт Кувер, руководитель единственной творческой лаборатории гипертекстов, сказал, что «от Гутенберга до «Дон Кихота» прошло полтора столетия, а тут счет идет не на годы, а на месяцы».

Гиперлитература — еще эмбрион, зародыш нового искусства. Но скоро — думаю, уже в следующем поколении — она составит серьезную конкуренцию старым книгам. К этому есть несколько предпосылок.

Во-первых, гипертексты способны привлечь к литературе новую генерацию читателей — нынешних подростков, выросших не на книгах, как мы, а на электронной информации, на телевизоре, видеоиграх, компьютерах. Мы не представляем себе литературу вне книжной культуры, но стоит напомнить, что литература намного древнее не только книг, но и самой письменности. В обществах, не знавших письма, изящная словесность в виде фольклора, мифов, магических ритуалов играла более важную роль, чем в нашем. Так

что книга — лишь одна из форм существования литературы, а значит, и на смену книги может прийти что-то другое. Например, гиперкнига.

Во-вторых, гиперлитература коренным образом меняет отношения читателя с писателем, превращая их в соавторов. Такая тенденция — стремление к «интерактивности» — заметна во всей современной культуре. Массовое общество по своей природе стремится к тотальной демократизации, так что, может быть, гиперискусство возьмет на себя роль испугателя грехов массовой культуры? Тут следует упомянуть выдающегося сербского писателя, верного кандидата в нобелевские лауреаты Милорада Павича, которого считают своим пророком авторы гиперлитературы. Недавно он закончил пьесу «День и вечность». В ней предусматривается сразу девять вариантов сюжетного развития, что позволяет театрам, режиссерам и даже зрителям участвовать не только в интерпретации, но и в конструировании спектакля.

Есть, наконец, и третья, главная, предпосылка к развитию гиперлитературы. Любое произведение — будь то частушка, детектив, эпическая поэма или философская повесть — создает некую действительность. Текст — машина, производящая реальность. Так, классический роман XIX века трактовал литературный сюжет как человеческую судьбу. Книга становилась тождественна жизни, персонажи и живые люди казались взаимозаменяемыми. В реальности, которую вырабатывала такая литература, существовала вся русская критика — от Белинского до Лакшина. Тем не менее уже Манделштам заметил, что в XX веке эта машина стала давать сбои. Старая романная причинно-следственная связь, обеспечивающая роман линейным сюжетом, не соответствует новому времени, когда, по знаменитому выражению Манделштама, люди оказались выброшенными из своих судеб, как шары из бильярдных луз. Сегодня, накануне третьего тысячелетия, этот процесс истощения реальности завершается. Постмодернизм обнаружил, что «сырой», природной, натуральной действительности вокруг нас не осталось. Это проблема экологии культуры. Как нет на Земле уже первозданной, не затронутой человеческой деятельностью природы, так нет и девственной реальности, не преобразованной культурой. Мы живем в мире имиджей, миражей, которые сами же и производим. Нам никак не пробиться к подлинной действительности, в существовании которой мы к тому же далеко не уверены. Остается лишь одно — учиться ориентироваться среди бесконечных иллюзий (что-то вроде правил поведения в комнате смеха). И тут у гиперискусства большое будущее, ибо это не только мощный механизм, вырабатывающий реальность, но и тонкий навигационный инструмент, помогающий прокладывать курс в странном мире грядущего.