

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

УДК 81-119:004.9

DOI 10.23951/1609-624X-2017-9-178-182

ПОЛИКОДОВАЯ СТРУКТУРА ЭЛЕКТРОННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ГИПЕРТЕКСТОВ: СООТНОШЕНИЕ ВЕРБАЛЬНОГО И НЕВЕРБАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ

С. А. Кучина

Новосибирский государственный технический университет, Новосибирск

Рассматриваются вопросы, связанные со структурой вербального и невербальных компонентов электронных художественных гипертекстов. В исследовании сделан акцент на описание сравнительной небольшой истории электронного художественного гипертекста и предпосылок его появления, а также на рассмотрение и анализ двух электронных художественных гипертекстов, представляющих разные этапы в истории существования электронной гипертекстовой литературы. В настоящее время значительно увеличились темпы и масштабы распространения различных сервисов и платформ для создания и публикации электронных гипертекстов. Очевидно, что непрерывно эволюционирующий электронный художественный гипертекст нуждается в пристальном внимании лингвистов, комплексном изучении и осмыслении с точки зрения специфики его структуры, семантики и функциональности. Актуальность исследования обусловлена попыткой осмысления и анализа электронных художественных гипертекстов разных типов за счет осуществления разбора лексико-стилистических особенностей вербальной части произведений и выявления основных аспектов создания образности в электронной среде. Новизна исследования видится в попытке проанализировать электронные художественные гипертексты, созданные и опубликованные на основе разных платформ (программное приложение Storyspace Eastgate Systems и платформы Scalar). Выполнен анализ современных электронных художественных гипертекстов, представленных работами Penetration Р. Кендалла и Redshift and Portalmetal М. Карденаса.

Ключевые слова: гипертекстовая поэзия, гипертекст, вербальный, невербальный, интерфейс.

Понятие «гипертекст» было впервые введено Т. Нельсоном в 1963 г. для описания электронного текста с разветвленной интерактивной структурой. В компьютерных технологиях гипертекст является «информационным массивом, на котором заданы и автоматически поддерживаются связи между выделенными элементами» [1, с. 20]. Идея о создании некой гипертекстовой структуры появилась задолго до возможности ее технологического осуществления. Первая гипертекстовая система Augment была разработана Д. Энглебартом в 1968 г. [2]. Описывая гипертекстовую структуру, Т. Нельсон не апеллировал непосредственно к художественному тексту. Однако его первый гипертекстовый проект Xanadu [3], названный в честь поэмы С. Т. Колриджа «Кубла Хан», уходит в теоретическом плане своими корнями в концепцию деконструкции Ж. Дерреда, его идеи о нестабильности значения, двусмысленности и постоянных семантических изменений в языке [4]. Чуть позже Р. Барт переносит термин Ж. Дерреда «лексия» (lexias) в дискурс о гипертексте, привязывая его к таким понятиям, как «блоки значения» (blocs of signification) и единицы чтения (units of reading) [5].

Только к концу 80-х начинают появляться первые гипертекстовые компьютерные программы

(в частности, HyperCard Apple и ее интеграция в составе стандартного программного обеспечения в компьютеры марки Macintosh), что не могло не способствовать развитию и текстовых приложений на основе аналогичной схемы. Самым известным программным приложением Eastgate в области художественного гипертекста является Storyspace, которое было разработано Д. Болтером [6] в сотрудничестве с Дж. Б. Смитом и М. Джойсом. Storyspace предлагало авторам и читателям электронных гипертекстов различные способы написания, прочтения, хранения и распространения электронных художественных текстов. В частности, три схемы для публикации и визуализации электронного художественного текста: древовидная структура (tree map); таблица (chart view) и карта Storyspace (Storyspace map) [7].

Гипертекстовая поэма Р. Кендалла Penetration [8] была опубликована на базе Eastgate System в 2000 г., в настоящее время произведение доступно в онлайн-версии. Penetration является одной из двух электронных поэм Р. Кендалла, опубликованных в сборнике The Seasons [9].

На первой странице Penetration находится издательская информация, технические требования к воспроизведению электронной поэмы, а также

вступление автора. Выбрав опцию Begin the Poem (Начать просмотр произведения), читатель погружается в электронную полисемиотическую среду Penetration, где представлена смесь вербальных и невербальных компонентов электронной поэмы, а именно изображения героев электронной поэмы (женского и мужского образов) и десяти заглавий (интерактивных гиперссылок) каждой части. Как мы знаем, художественные гипертексты не предполагают наличия четкой схемы восприятия произведения читателем, соответственно, не имеют фиксированного начала и конца. Все части Penetration Р. Кендалла соединяются между собой в единое целое на основе алеаторической композиционной модели (рис. 1).

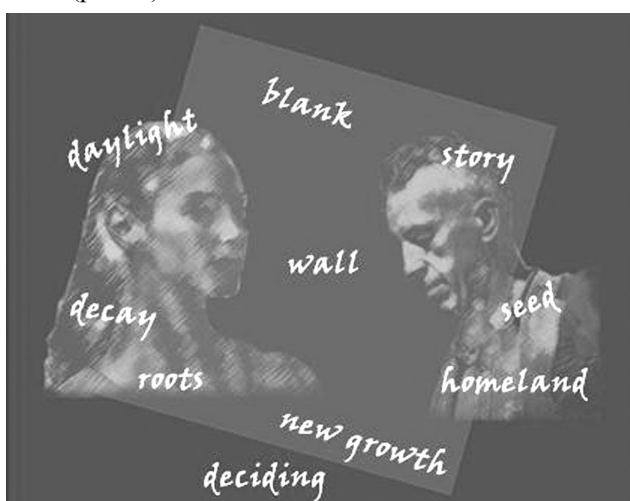


Рис. 1. Гипертекстовая поэма Р. Кендалла Penetration

Модель взаимодействия читателя-пользователя, характер постижения электронного текста, а также способ активации Penetration предполагают возможность сохранения индивидуальной схемы прочтения произведения. Читатель, приступив к произведению и не закончив чтения, каждый раз при повторном обращении к Penetration получает запрос о том, желает ли он продолжить выбранную ранее индивидуальную траекторию прочтения или предпочитает начать знакомство с произведением заново.

Сам автор в коротком вступлении комментирует содержательную часть Penetration как психологический опыт главных героев (отца и дочери), полученный в связи с эмиграцией. Резкая смена в жизни героев во внешнем слое электронного произведения ассоциируется с резким переходом внутри гипертекстовой структуры. Эмигранты из Восточной Европы – отец и дочь – встречаются друг с другом спустя много лет после вынужденного расставания. Еще один образ Penetration – это родина лирических героев (Mothering Earth), некий мифологизированный локус.

Вербальные компоненты Penetration можно условно разделить на четыре тематические части:

- Daughter/Дочь (поэмы Daylight, Decay, Roots);
- Father/Отец (поэмы Seed, Story, Homeland);
- Father and Daughter/Отец и дочь (поэмы Blank, Wall, Deciding);
- Mothering Earth/Родина (New Growth).

Семантическим центром каждой части становится именно тот герой или объект художественной действительности, который заявлен в заглавии. Все части поэмы написаны верлибром. Ритмическое равновесие достигается с помощью анафоры лексической (the father/the page/the check) и синтаксической (the father she had give up for dead/ the page in her life left blank/ the check for her future left unsigned; she pushed herself deep/ into this yielding country/ deep into the American opportunity) [8], которая часто используется автором в сочетании с повышением эмоционального напряжения за счет использования градации.

Лексическая эпифора как разновидность синтаксического параллелизма с использованием слов одной лексико-семантической или тематической группы встречается в Penetration Р. Кендалла гораздо реже анафорического начала, но также нужна автору для ритмизации строф (рис. 2).

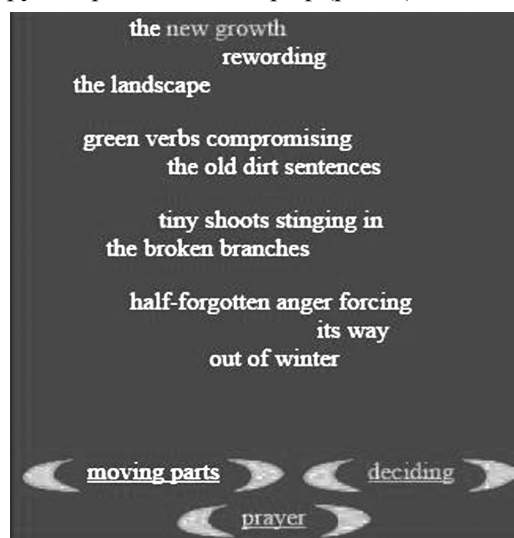


Рис. 2. Penetration Р. Кендалла, часть New Growth

Звуковая выразительность в Penetration актуализирована Р. Кендаллом, в том числе и посредством ассонанса (например, a makeshift wall to support / the impossible weight of what) в части Wall или (it was the season between/ the passage the balancing / the time of first leaves pushing themselves) в Deciding [8].

Отличительной особенностью интерфейса Penetration Р. Кендалла от других гипертекстовых поэм является расположение гиперссылок не внутри текста, а непосредственно под ним (все гиперссылки Penetration выделены зеленым цветом и

расположены под той или иной частью поэмы). Как только читатель открывает определенный раздел Penetration, заголовок, выделенный белым цветом на светло-коричневом фоне, исчезает, что дает возможность реципиенту воспринимать непосредственно текст поэмы. Помимо гиперссылок, которые вынесены за пределы текста, зеленый цвет также использован для выделения некоторых слов в тексте поэмы и для изображения растущего кустарника в левой части экрана (его постепенное увеличение символизирует проделанный читателем путь по тексту поэмы). Как только читатель выбирает ту или иную гиперссылку, он слышит вполне различимый щелчок, что в звуковом плане является обозначением перехода к новой части Penetration, объем которой варьируется от нескольких строк до одной строки. Зеленый растущий кустарник и меняющие свой цвет в зависимости от этапов прочтения текста гиперссылки (белый – текст поэмы не прочитан; зеленый – текст прочитан) являются своего рода индикаторами освоения Penetration для читателя.

Одним из современных примеров электронного художественного гипертекста является Redshift and Portalmetal М. Карденаса [10]. Произведение состоит из двух основных частей: Stay and help и Go to the Ice Planet. Лишь первая часть Stay and help является собственно гипертекстовой поэмой и написана верлибром, вторая часть представляет собой электронную художественную прозу на основе гипертекстовой модели.

Электронными данными Redshift and Portalmetal М. Карденаса помимо вербального компонента является платформа Scalar, послужившая программной основой произведения, HTML5 video и Java Script. Платформа Scalar весьма часто используется в цифровых медиа; она настроена на интеграцию мультимедийных компонентов и использование twine-структуры (онлайн-ресурс для создания нелинейного литературного художественного произведения). М. Карденас использует Scalar для создания электронного произведения о путешествиях в другие миры. Первая часть Redshift and Portalmetal основана на размышлениях главной героини о трагической участи планеты Земля, которая в конечном итоге должна остаться в одиночестве и провести последние минуты своего существования без своих обитателей (землян). Redshift and Portalmetal М. Карденаса передает ужас представителей небольших этнических групп индейских племен Анишинааби (одава, ожибва и др.) перед надвигающейся экологической катастрофой Земли. Через лирическую историю Рои, главной героини Redshift and Portalmetal, М. Карденас показывает опыт переживаний эмигрантов, которые в его версии, как космические переселенцы, устремляются в просторы вселенной в поисках пригодной для жизни планеты.

Характер активации Redshift and Portalmetal М. Карденаса и способ взаимодействия с читателем основан на селективном типе интерактивности, когда реципиент сам выстраивает собственную схему текста на основе своего интуитивного выбора. Первая страница Redshift and Portalmetal начинается с ключевой фразы Your planet is dying (Твоя планета погибает), которая заканчивается альтернативой для читателя (в виде гиперссылок, ведущих к следующим частям произведения) Stay and help (Остаться и помочь) и Go to the Ice Planet (Улететь на планету Айс).

Выбирая Stay and help читатель оказывается в первой части Redshift and Portalmetal, написанной, как уже упоминалось выше, верлибром. Внутренний ритмический строй поэтического текста выдержан за счет использования автором синтаксической анафоры в первых пяти строках поэмы

I thought I could stay/ I thought I could just drop everything

и лексического повтора

I thought I could just drop everything and stay and care for her and help her live a little longer

Или

but then I realized how sick she was making me, how she's been sick her whole life and I've been felt pulled to stay [10].

Эмоциональное напряжение и драматизм переживаний героини усилен и подчеркивается с помощью градации

I thought I could stay and save her, my planet

I thought I could just drop everything and stay and care for her and help her live a little longer [10].

С точки зрения интерфейса Redshift and Portalmetal М. Карденаса представляет собой текст на фоне пейзажа с изображением заката. Фоновая картина своего рода рефрен к одной из основных тем Redshift and Portalmetal – постепенное угасание и гибель Земли. Над вербальной частью размещена темная панель с названием Redshift and Portalmetal и фамилией автора. Текст поэмы выполнен в белом цвете, а текст гиперссылок высвечен розовым (рис. 3).

В части Go to the Ocean Moon текст располагается на фоне видеоизображения главной героини (Рои), идущей вдоль берега океана. Цветовое решение также меняется с красных тревожных тонов на естественные краски прибрежной зоны; звуковой ряд представлен ритмически повторяющимися звуками, напоминающими раскаты грома. Части Pack Hormones, Where You've Been и Foggy выполнены на фоне морского пейзажа (надвигающийся шторм, серое небо, бушующее тревожное море), звуковой ряд отражает основные особенности визуальной картины (звуки шторма).



Рис. 3. Redshift and Portalmetal М. Карденаса

Виды угасающей природы и звуковой ряд, свидетельствующий о надвигающихся природных катаклизмах, являются равными (по отношению к вербальной части) смысловыми компонентами Redshift and Portalmetal М. Карденаса, работающими на выражение главной идеи произведения (выражения ужаса и паники обитателей Земли от неизбежной катастрофы и гибели планеты). Stay and Help передает душевные переживания главной героини Рои, связанные с участью планеты, которая

воспринимается как живое существо, нуждающееся и просящее помощи. Вторая часть Go to the Ice Planet, описывающая отправку на другую планету, выполнена в прозе на фоне урбанистических пейзажей (аэропорт, взлетно-посадочные полосы и т. д.). В этом сегменте Redshift and Portalmetal М. Карденаса актуализированы идеи, связанные с паникой и страхом людей, пытающихся избежать надвигающейся катастрофы. Вербальные и невербальные компоненты Redshift and Portalmetal М. Карденаса тесно взаимосвязаны, должны восприниматься читателем в своей совокупности, поскольку лишь при условии целостного восприятия передают весь комплекс идей и потенциальных смыслов произведения.

Гипертекстовая электронная литература и поэзия в настоящее время стала одной из самых распространенных форм электронного творчества, поскольку включает в себе огромный потенциал и возможности «открытой структуры» [6]. Электронный художественный гипертекст представляет собой структуру возможных структур вместо закрытой унитарной формы, что, несомненно, является одним из самых продуктивных способов организации электронного художественного текста.

Список литературы

1. Поликахин А. В. Гипертекст: сущность, состояние, проблемы, перспективы. М., 1993. 251 с.
2. Engelbart D. C. Augmenting human intellect: a conceptual framework. URL: <http://www.dougenelbart.org/pubs/augment-3906.html> (дата обращения: 10.05.2017).
3. Nelson T. Xanadu. URL: <http://www.xanadu.com/> (дата обращения: 10.05.2017).
4. Автономова Н. С. Философский язык Жака Деррида. М.: РОССПЭН, 2011. 510 с.
5. Barthes R. Miphologii [Mythologies] (in Russian). URL: <http://www.opentextnn.ru/man/?id=4694> (дата обращения: 10.05.2017).
6. Bolter J. D. Writing Space (Computer, Hypertext and the Remediation of Print). URL: <http://www.case.edu/affil/sce/authorship/bolter.pdf> (дата обращения: 10.05.2017).
7. Eastgate. URL: <http://www.eastgate.com/> (дата обращения: 10.05.2017).
8. Kendall R. Penetration. URL: <http://www.eastgate.com/Penetration/Welcome.html> (дата обращения: 10.05.2017).
9. Kendall R. The seasons. URL: <http://www.eastgate.com/Seasons/> (дата обращения: 10.05.2017).
10. Cardenas M. Redshift and Portalmetal. URL: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=redshift-and-portalmetal> (дата обращения: 10.05.2017).

Кучина Светлана Анатольевна, кандидат филологических наук, доцент, Новосибирский государственный технический университет (пр. К. Маркса, 20, Новосибирск, Россия, 630073). E-mail: svkuchina@yandex.ru

Материал поступил в редакцию 11.05.2017.

DOI 10.23951/1609-624X-2017-9-178-182

POLYCODE STRUCTURE OF ELECTRONIC HYPERTEXT FICTION: CORRELATION OF VERBAL AND NONVERBAL ELEMENTS

S. A. Kuchina

Novosibirsk State Technical University, Novosibirsk, Russian Federation

The article deals with the questions of verbal and nonverbal structure of electronic hypertext fiction. The author pays special attention to the history of electronic hypertext fiction and the factors of its occurring. The article also provides the analysis of two electronic hypertext poems, which represent totally different stages in electronic hypertext

fiction timeline. The novelty of the research is seen in the attempt to analyze and identify electronic fiction hypertexts, which were worked out and published on the basis of two different platforms (software for hypertext fiction Storyspace Eastgate System and Scalar platform). The research urgency is caused by the complex analysis of different types of electronic hypertext fiction. The analysis is based on review of hypertext lexical and stylistic peculiarities and the main aspects of figurativeness in electronic environment. The article gives an overview of electronic hypertext fiction represented by the works “Penetration” by R. Kendall and “Redshift and Portalmetal” by M. Cardenas. “Penetration” by R. Kendall depicts the inner world of two main characters, a father and a daughter. “Penetration” is based on the Connection Systems, which brings advanced hypertext features to Web stories and poems. “Penetration” contains links and text elements that are displayed conditionally or randomly. “Redshift and Portalmetal” by M. Cardenas depicts the story of Roja, whose planet’s environment is dying that is why she had to travel to other worlds. The project has the form of electronic interactive hypertext fiction including film performance and poetry. The author uses the Scalar platform to create a compelling science fiction narrative about the coming end of the world. Electronic hypertext fiction is one of the most productive and effective forms of electronic fiction because of its open structure.

Key words: *hypertext poetry, hypertext, verbal, nonverbal, aleatoric, interface.*

References

1. Polikakhin A. B. *Gipertekst: sushchnost', sostoyaniye, problemy* [Hypertext: subject matter, status, problems]. Moscow, 1993. 251 p. (in Russian).
2. Engelbart D. C. *Augmenting human intellect: a conceptual framework*. URL: <http://www.dougenelbart.org/pubs/augment-3906.html> (accessed 10 May 2017).
3. Nelson T. *Xanadu*. URL: <http://www.xanadu.com/> (accessed 10 May 2017).
4. Avtonomova N. S. *Filosofskiy yazyk Zhaka Derrida* [Philosophical language of Jacques Derrida]. Moscow, ROSSPEN Publ., 2011. 510 p. (in Russian).
5. Barthes R. *Mifologii* [Mythologies] (in Russian). URL: <http://www.opentextnn.ru/man/?id=4694> (accessed 10 May 2017).
6. Bolter J. D. *Writing Space (Computer, Hypertext and the Remediation of Print)*. URL: <http://www.case.edu/affil/sce/authorship/bolter.pdf> (accessed 10 May 2017).
7. *Eastgate*. URL: <http://www.eastgate.com/> (accessed 10 May 2017).
8. Kendall R. *Penetration*. URL: <http://www.eastgate.com/Penetration/Welcome.html> (accessed 10 May 2017).
9. Kendall R. *The seasons*. URL: <http://www.eastgate.com/Seasons/> (accessed 10 February 2017).
10. Cardenas M. *Redshift and Portalmetal*. URL: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=redshift-and-portalmetal> (accessed 10 May 2017).

Kuchina S. A., Novosibirsk State Technical University (pr. K. Marksa, 20, Novosibirsk, Russian Federation, 630073).
E-mail: svkuchina@yandex.ru