***А.М. Шавыра***

**МНОГОАВТОРСКИЙ ГИПЕРТЕКСТ**

**(на примере «РОМАНа» Р. Лейбова)**

Литературные игры известны нам с незапамятных времен. Так, например, черты данного явления можно найти в стихотворениях Катулла, японских «реньга», средневековых латиноязычных стихотворениях, lesbouts rimes (буриме) и bon mot (сборниках высказываний, которые позиционировались как настоящая литература)в эпоху Нового времени, а ХХ век и вовсе можно назвать наивысшей точкой в развитии литературных игр (сюрреалисты, дадаисты, модернисты, постмодернисты и т.д.). Зародившийся в 1990-е годы runet (Рунет) дал новый толчок к развитию игр и стал идеальным полигоном для них. Возможности, открывшиеся для новых форм реализации литературы, просто зашкаливали, и главной из них, на мой взгляд, является возможность сотворчества. По сути, интернет-пространство – единственное место в совре-менном мире, где возможен быстрый, продуктивный, избавленный от цензуры полилог между писателями, соавторами, критиками и, конечно же, читателями.

Многоавторские литературные игры в полной мере передают сущность интернет-пространства, которое является, по факту, огромной гипертекстовой средой. Но runet и литература не всегда были неразрывно связаны друг с другом, только в 1994 году начали создаваться сетевые проекты и библиотеки: библиотека Евгения Пескина, проект «Буриме». Именно последний и послужил катализатором для возникновения проекта «РОМАН».

«РОМАН» – это первый русскоязычный гипперроман, появившийся в интернет-пространстве 10 октября 1995 года. Сайт, на котором на котором размещен «РОМАН», состоит из двенадцати разделов, содержащих информацию о правилах чтения, написания романа, сам текст, предисловие к нему, «РОМАН-газету» (своеобразный форум), динамику развития, список глав по авторам и по датам и пр. Его создатель – Роман Лейбов – доктор филологии, ученик Ю. Лотмана, писатель, сетевой обозреватель. Он является автором и активным участником большого количества интерактивных проектов, кроме «РОМАНа»: «Два сна о знаменитых людях», «Не тыкай сюда», «Сад расходящихся хокку», «Рутения», «Вокально-инструментальная академия им. Эдиты Пьехи», «Бессрочная ссылка». Один из зачинателей русскоязычной блогосферы, Р. Лейбов оказал огромное влияние на развитие и становление русской литературы в интернет-пространстве.

Игровой доминантой в «РОМАНе» является не только возможность читателя перевоплотиться в писателя, участвовать в сотворчестве гипертекстуального романа, но и в восприятии уже «готового» произведения: «можно рассматривать РОМАН как некоторый индикатор кризиса жанра, можно – как пародию на критические концепции «тотальной смерти». Вы хочете смерти – имеете вещь. Вот вам дискурс заместо текста, а теперь попробуйте это прочитать» [1]. Читатели-соавторы довольно быстро вовлеклись в литературную игру «РОМАНа», и уже через месяц после запуска проекта было добавлено 98 страниц. «Идея гипертекста же вообще сильно укоренена в культуре, есть целые эпохи, которые ориентируются на усложненные тексты, отсылающие вовне или к самим себе» [2]. Таким образом, «РОМАН» – первая попытка коллективного русскоязычного гипертекста.

В связи с этим многие читатели и критики сравнивают «РОМАН» Р. Лейбова с «Игрой в классики» Х. Кортасара. «Для русских читателей самый памятный такой текст, наверное, – роман Кортасара «Игра в классики», который можно читать линейно, а можно специальным образом, который указан автором. В общем, стало понятно, что в интернете такие вещи удобно устроить, – значит, надо такие гипертексты сочинять» [2].

Исходный текст «РОМАНа», его первооснова, написанная Р. Лейбовым, появилась раньше публикации в интернет-пространстве, в 1987 году и была воспринята как автобиографическое произведение. На самом же деле, по словам автора, это «абсолютная фикция и подражание Харитонову (не Марку)» [3]. «Molodoj chelovek poliubil devushku [i](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/218.html) [napisal ej](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/252.html) [pis'mo](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/199.html) ob etom, no [pobojalsia otpravit'](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/206.html) [po pochte](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/20.html), i poshel k nej v dom nochju brosit' v [pochtovyj yaschik](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/15.html). Jashchik byl na pervom etazhe, a na ploshchadke vyshe [ta devushka](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/79.html) [stojala i](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/11.html) [celovalas' s drugim chelovekom](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/221.html). [I tot](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/241.html) molodoj chelovek s pis'mom eto ponial, uzhe kogda svojo pis'mo brosil v jashchik. I vot problema: [chto delat'?](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/1.html) Pytalsia pal'cem vytashchit' pis'mo, [ne poluchilos'.](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/2.html) Tut devushka skazala pogromche: nu Volodia ([ili Seriozha](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/47.html)), nu [mne pora, poka.](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/3.html) I molodoj chelovek - ego zvali Roman - tixon'ko [vyshel,](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/48.html) chtob ego ne uslyshali» [3]. Текст написан на траслите потому, что на тот момент не существовало такого понятия как «русскоязычная кодировка». Браузеры просто не могли поддерживать и адекватно отображать символы русского алфавита.

После написания исходного текста «РОМАНа» Р. Лейбов из писателя превратился в редактора. В его задачи входил отбор присланных страниц, присвоение им имен, загрузка на сервер.

В плане содержания текст ничем не примечателен, но план выражения бесконечен: каждое подчеркнутое слово имеет гиперссылку на страницу, написанную другим автором, где также присутствуют гиперссылки на другие страницы. По мнению М. Визеля, «РОМАН» таким образом становился: «1) нелинейным, то есть терял нaчaло, конец и единую последовaтельность событий, 2) «фaсеточным», то есть состоящим из множествa небольших aвтономных фрaгментов, 3) многоaвторским и 4) по-нaстоящему интерaктивным: присочиненный вaми фрaгмент тут же включaется в общую цепь» [4].

Сам же Р. Лейбов не признает «РОМАН» текстом по причине того, что текст имеет всегда четкие границы, которые легко стираются в данной литературной игре: «Дело в том, что это не результат, а процесс. Иными словами – РОМАН не есть текст вообще, у него границ не имеется, и структурированность его меняется по ходу дела» [1].

По своей сути, изначальная задумка «РОМАНа» – это филологический опыт, лаборатория для исследования литературного гипертекста. «Но в этом отчасти и была цель – посмотреть, как повествование перенасыщается и за какие места человек цепляется, за какие типовые сюжеты. И вообще – как читатель пытается быть писателем. Когда мы впервые читаем любой роман, мы каким-то образом прогнозируем его содержание. У нас в голове заложены определенные схемы, любую книжку мы соотносим не столько с жизненным опытом, сколько с опытом чтения других текстов; нам кажется, что этот старичок обязательно помрет, а вот у этих будет любовь, ну и так далее. А тут можно было бы посмотреть, как люди не просто в голове это проигрывают, но проговаривают на письме – и пытаются перетянуть читателя на свою сторону, вывести более жизнеспособную сюжетную линию» [2].

«РОМАН» привлекает тем, что его объем и сюжет безграничны, а писать для данного проекта может абсолютно любой человек. Авторами «РОМАНа» являются обычные интернет-пользователи. Это люди с разнообразными вкусами, стилем письма. Интересен тот факт, что соавторов из России гораздо меньше, чем из Америки, есть писатели из Хорватии и Южной Кореи. Таким образом, можно смело говорить об интернациональности данного явления. Но при таком обилии людей, которые участвуют в данном проекте, кого из них считать автором?

Одной из важных особенностей «РОМАНа» является отсутствие автора в привычном для читателей смысле, соавторством данный процесс также сложно назвать ввиду различной «привилегированности» участников проекта. Так, основным составом авторов являются: Р. Лейбов (основатель и редактор), Л. Делицин (реализация в удобном для чтения виде), а также авторы глав.

Название «РОМАН» объясняется автором довольно просто: во-первых, «РОМАН» пишется на транслите так же, как и на русском языке, во-вторых, совпадение названия произведения, его жанра, основной темы (которая была изначально задумана, но не получила полного развития), имя главного героя и самого автора не могло не прельстить Р. Лейбова.

«РОМАН», по мнению автора проекта, состоит из трех частей: самого текста произведения, ссылок, связывающих страницы между собой, и еще не написанных текстов. «Vse 3 faktora odinakovo uchastvuyut v sozdanii smysla ROMANa, samyj uvlekatel'nyj – poslednij» [3]. Страницы нумеруются в порядке даты поступления в гипертекст «РОМАНа», при этом каждая страница содержит минимум одну ссылку. Сами же ссылки, в свою очередь, можно разделить на обратные, ассоциативные, ссылки-продолжения, ссылки-напоминания (названия даны Р. Лейбовым). Обратные ссылки могут давать альтернативное развитие сюжетной линии либо объединять не связанные между собой сюжетные линии. Схема такой ссылки может выглядеть так: 100 > 101 > 102 > 15. Ассоциативные ссылки (ссылка-отступление) чаще всего имеют отношение к именам или предметам, дают их подробное описание, это одна из разновидностей слабых ссылок. В отличие от обратных ссылок, которые занимаются организацией времени романа, ассоциативные описывают смысловое пространство. Ссылки-продолжения употребляются совместно с линейной структурой повествования, для которой будет характерным временная или логическая последовательность изложения сюжета. Ссылки-напоминания используются, когда читатель мог еще не прочитать или забыть важную для дальнейшего развития сюжета страницу. Все приведенные выше ссылки делятся на сильные и слабые в зависимости от их участия в развитии сюжета. Страницы «РОМАНа» также можно разделить на статические и динамические. Для статических страниц будет характерна описательность и они «vypolnyayut funkciyu "liricheskikh otstuplenij" v linejnom tekste» [3]. Данные страницы не обязательны для понимания развития сюжета гипертекста, в отличие от динамических, в которых присутствуют временная стрела повествования и событийный ряд. Значит, можно сделать вывод о том, что для всех статических страниц будут характерны слабые ссылки (ассоциативные), а для динамических – сильные (обратные, ссылки-продолжения, ссылки-напоминания).

Учитывая разветвленную структуру «РОМАНа», Р. Лейбовым были созданы рекомендации для чтения, написанные в игровом, ироническом ключе: «1. Dochityvajte kazhduyu stranicu do konca, ne otvlekayas' na ssylki. 2. Esli est' ssylki vpered - dvigajtes' po nim. Iz neskol'kix ssylok vpered vybirajte blizhajshuyu (po nomeru stranicy). 3. Esli natykaetes' na stranicu, ne imeyushchuyu s Vashej tochki zreniya svyazi s predydushchej, vozvrashchajtes' nazad (no ne zabud'te pervuyu rekomendaciyu). 4. Ne pytajtes' prochitat' s pervogo raza ves' POMAH. Vo-pervyx, ehto slozhno; vo-vtoryx, poka vy budete chitat', uzhe prochitannye Vami stranicy mogut nemnogo izmenit'sya. 5. Esli popadaete na "razvilku" (stranica, nomer kotoroj pomechen zvezdochkoj), obe ssylki kotoroj vedut vpered po otnosheniyu k stranice, s kotoroj Vy vyshli na razvilku, vybirajte nomer, blizhajshij k Vashemu puti. 6. Ne obrashchajte slishkom bol'shogo vnimaniya na ehti rekomendacii. EHto ne pravila. Pravil u ROMANa net. 7. Samoe glavnoe: ehto ne roman dlya chitatelej. EHto - Vash ROMAN. Pishite dal'she!» [3]. Р. Лейбов словно бросает вызов своим читателям: кто из них сможет перевоплотиться в писателя? – отдавая им огромный полигон для творчества. Кроме рекомендаций для чтения «РОМАНа», существуют и правила для его написания, которые носят скорее рекомендационный характер: «Stranica dolzhna byt' korotkoj, na odin ukus: odno sobytie, odna mysl', odna metafora, odin predmet. Srazu reshite, [staticheskaya](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/how_to_write.html#4) eto stranica (opisanie) ili [dinamicheskaya](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/how_to_write.html#4) (povestvovanie). Stranica, kotoruyu vy pishete, dolzhna byt' privyazana [sil'noj](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/how_to_write.html#5) ssylkoj k predyduschej. Esli vam khochetsya o chem-to napisat', no neponyatno, kuda pricepit'sya, est' dva vykhoda: libo prochitajte vnimatel'nee uzhe suschestvuyuschie stranicy, libo napishite soedinitel'nyj kusok. Kogda delaete ssylku, dumajte, zachem vy ee delaete, i kakogo ona dolzhna byt' tipa. Ne prenebregajte [slabymi](http://www.cs.ut.ee/%7Eroman_l/hyperfiction/how_to_write.html#6) ssylkami, no i ne zloupotreblyajte imi. Britva Fuko: ne umnozhajte personazhej sverkh neobkhodimosti, podumajte, nel'zya li obojtis' uzhe suschestvuyuschimi. Oni imeyut to preimuschestvo, chto uzhe opisany, da i chitatelyu tak legche. Princip dopolnitel'nosti: chem bol'she ssylok so stranicy, tem ona dolzhna byt' koroche. Inache chitatel' ne smozhet poborot' iskushenie pojti po ssylkam, ne prochitav no konca» [3]. Р. Лейбов не дает указаний по поводу стиля и приемов, предоставляя полную свободу своим соавторам.

В разделе «Kak pisat' POMAH» Р. Лейбов разграничивает обычного автора и автора литературного гипертекста. «Avtor linejnogo teksta vsegda znaet, chto ego chitatel' uzhe chital, a chego ne chital. Avtor LGT (литературный гипертекст – *А.Ш.*) -- ne znaet. Poe'tomu on dolzhen predostavlyat' chitatelyu vozmozhnost' vyyasnit' neobkhodimye svedeniya po khodu dela. Avtor linejnogo teksta vsegda mozhet napisat' "Glava 118. Byl zharkij iyul'skij polden' 19.. goda." Avtor LGT dolzhen kazhduyu stranicu kuda-to prochno prikleit'. Inache kak raz i poluchitsya sypuchee telo -- POMAH rassypletsya» [3]. Этим он предостерегает неопытных соавторов от возможных ошибок.

Активно «РОМАН» функционировал год, но постепенно структура стала настолько разветвленной, что это вызывало трудности при чтении. Спад творческой деятельности внутри «РОМАНа» вызван также тем, что он написан целиком на транслите. М. Визель видит причину постепенного угасания интереса еще и в том, что «ромaн (дaже гипер-) невозможно писать просто в качестве зaбaвы. Формa окaзaлaсь неподъемно тяжелой для рaзвлекaющихся после работы компьютерных людей и, когдa прошло первое любопытство, рaздaвилa учaстников» [4].

Проект Р. Лейбова «РОМАН» внес неоценимый вклад в исследование гипертекста и развитие сетературы. Помимо того, благодаря ему было наглядно показано проникновение читателей в художественное творчество и пространство. Результаты этого влияния мы можем наблюдать в настоящий момент. Яркими примерами данного явления могут послужить книга С. Лукьяненко «Черновик», где события развиваются в зависимости от читательских комментариев, «Котокнига» и огромное количество других текстов, написанных коллективно в рамках различных форумов.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Книга для всех и для никого. Интервью А. Попова с Р. Лейбовым // Классика русской паутины [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.kulichki.com/classic/leybov.htm. – Дата доступа: 22.03.2014.

2. РОМАН Романа Лейбова и введение в гипертекст. Интервью А. Горбачева с Р. Лейбовым // Афиша [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://internet.afisha.ru/roman/. – Дата доступа: 22.03.2014.

3. Лейбов, Р. РОМАН / Р.Лейбов // РОМАН [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cs.ut.ee/~roman\_l/hyperfiction/. – Дата доступа: 22.03.2014.

4. Визель, М. Литературные игры в рунете / М. Визель // Сетевая словесность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.netslova.ru/viesel/litgames.html. – Дата доступа: 22.03.2014.