



Электронный художественный текст в рамках текстологии постструктурализма

Светлана А. Кучина^{a, @, ID}

^a Новосибирский государственный технический университет, 630073, Россия, Новосибирск, пр. К. Маркса, 20

@ svkuchina@yandex.ru

ID <https://orcid.org/0000-0002-3430-688X>

Поступила в редакцию 12.03.2019. Принята к печати 27.05.2019.

Аннотация: Статья посвящена анализу феномена электронного художественного текста. Цель данного исследования заключается в выявлении структурно-семантических особенностей электронных художественных текстов в рамках текстологических идей постструктурализма. Появление электронного художественного текста во многом обусловлено не только развитием информационных компьютерных технологий XXI в., но и философскими и лингвистическими идеями постструктуралистов. Постструктуралистская перспектива в проекции нового типа текста не была повторена буквально на технологическом уровне его реализации, однако общие постулаты постструктуралистов относительно концепции текста (ризоматичность, децентрированность, фрагментарность, интертекстуальность, симулятивность) нашли отражение в структуре электронного художественного текста. В частности, попытка выстроить в электронной среде единство семиотически разнородных компонентов становится своего рода отражением постструктуралистской идеи о дезорганизованном характере мира, хаотичности. Стремление обеспечить навигацию внутри этого многокомпонентного единства за счет гиперссылок на основе ключевых слов является продолжением мысли о тотальной взаимосвязанности всех элементов структуры – интертекстуальности. Феномен интертекстуальности, определивший кульминацию децентризма и номадизма в формах существования текста, тесно связан с концепцией ризомы и гипертекстуальности. В исследовании используются общенаучные методы наблюдения и описания в сочетании с методом сравнительного анализа языкового материала. Материалами исследования являются электронные художественные тексты на основе *Adobe Flash* и *HTML*. В результате исследования автор приходит к выводу о том, что именно восприятие и сам процесс погружения в электронную виртуальную реальность произведения, подкрепленную в большинстве случаев ее визуальной реализацией, а не артефакт как конечный продукт деятельности автора, становятся главными в электронной литературе XXI в. Электронный художественный текст является воплощением постструктуралистского представления о новом эстетическом объекте, утратившем свою целостность, композиционную однозначность, стабильность и открывшийся воздействию извне.

Ключевые слова: ризоматическая структура, эпистема, языковая игра, деконструкция, иммерсия, виртуальная реальность, гипермедиа

Для цитирования: Кучина С. А. Электронный художественный текст в рамках текстологии постструктурализма // Вестник Кемеровского государственного университета. 2019. Т. 21. № 3. С. 821–829. DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-3-821-829>

Введение

Появление феномена электронного художественного текста обусловлено рядом факторов, связанных с комплексным развитием современной цивилизации и человеческого общества: социально-философскими, информационно-технологическими и художественно-эстетическими. Именно эти факторы, подкрепленные исследовательскими теориями в рамках заданных направлений, оказали существенное влияние на формирование первоначальной концепции электронного текста и последующей ее реализации. Одними

из первых о новом типе художественного текста начали говорить постструктуралисты в связи со сменой общей парадигмы научного знания.

Постструктурализм мы понимаем как общее название для ряда подходов в философско-гуманитарном направлении научной мысли 1970–1980-х гг., нацеленных на семиотическое определение окружающей действительности, изучение природы знака и аспектов соотношения элементов его внутренней структуры (означаемого и означающего), осуществляющих при этом пересмотр структуралистской

парадигмы и акцентирующих свое внимание на внеструктурных параметрах структуры и когнитивных процессах, связанных с их постижением¹. Представителями постструктурализма являются Р. Барт [1], Ж. Бодрийяр [2], Ж. Делез, Ф. Гваттари [3], Ж. Деррида [4], Ю. Кристева [5], Ж.-Ф. Лиотар [6], М. Фуко [7] и др. Несмотря на метафорический характер многих исследований, существующих скорее не как целостная концепция, а как спектр разносторонних работ в едином проблемном поле, постструктуралистский дискурс имеет очень четкие тематические, мировоззренческие и терминологические отличия от предшествующих и последующих за ним направлений.

Цель данного исследования предполагает выявление структурно-семантических особенностей электронных художественных текстов в рамках текстологических идей постструктурализма. В работе используются общенаучные методы наблюдения и описания в сочетании с методом сравнительного анализа языкового материала. Актуальность исследования обусловлена недостаточной степенью изученности феномена электронного художественного текста. Вместе с тем электронная литература в настоящее время является активно развивающимся явлением и одним из знаковых компонентов электронной коммуникации, что определяет необходимость анализа электронных произведений и систематизацию полученных знаний. Научная новизна обусловлена тем, что выявленные в ходе анализа структурно-функциональные особенности электронных художественных текстов позволяют систематизировать конститутивные характеристики электронных произведений, их структурные компоненты и функции, а также встроить электронные художественные тексты в историко-культурную парадигму.

Электронный художественный текст и феномен деконструкции

Деконструкция как ключевой и универсальный подход в постструктурализме, применяемый исследователями этого направления к различным социальным, культурным и лингвистическим феноменам, предполагает разрушение всех готовых (актуализированных ранее) интерпретационных моделей при анализе того или иного культурного явления, вследствие чего происходит включение изучаемого объекта в необъятный контекст других явлений культуры, социума, литературы. Анализ в этом случае превращается в бесконечный интерпретативный процесс, релятивизирующий любое понятие (в том числе и текст), а проблема поиска истины лишается смысла. Таким образом, язык в логоцентрическом подходе постструктуралистов

оказывается ненадежной лабильной средой, которая не может нести никакого однозначного смысла.

Идея деконструкции рождает тезис о несамотождественности текста и знания, которое человек получает с помощью языка, что говорит о проблематичности эпистемы, существующей в ту или иную эпоху [6]. Под эпистемой М. Фуко понимает «социально-исторические условия функционирования любого вида знания, выраженные в определенном понимании соотношении языка и внешнего мира, "слов" и "вещей"»². В зависимости от типа эпистемы (ренессансной, классической и современной) в культуре наблюдаются разные типы взаимоотношения слова и вещи. Через равноправное существование в ренессансе слово и вещь переходят в разряд означаемого и означающего в классическую эпоху, и наконец происходит расподобление слова и предметного мира, концепция *представления* рушится, человек оказывается замкнутым в языковом пространстве, осознает противоречивость собственного бытия, поскольку в современном мире между «словами» и «вещами» пролегал пространство «немыслимого». Во многом эта ситуация достигается за счет перехода человечества в следующую стадию своего развития – «информационное общество» [8]. По М. МакЛюэну, тип общества в значительной степени определяется преобладающим в нем типом коммуникации, который напрямую связан со скоростью передачи данных. В результате электронной революции и перехода к цифровым средствам передачи данных содержание коммуникации отступает на второй план, становится во многом ситуативным, случайным процессом, а медиа, используемые в коммуникативных процессах, получают все больше и больше доступа к манипулированию сознанием людей, превращая коммуникацию в «тотализирующий дискурс» [7]. Все эти факторы свидетельствуют об отсутствии нейтральности и объективности в современной эпистеме.

Одной из ключевых тенденций в глобальной структуре современных средств массовой информации является мистификация массового сознания, вызывающая к жизни многочисленные мифы и не имеющие отношения к отражению объективной реальности процессы, явления и объекты, что ведет к фундаментальной трансформации современной культуры. В этой связи идея гиперреальности, или виртуальной реальности, сформулированная Ж. Бодрийяром, имеет решающее значение. Гиперреальность описывается ученым через понятие симуляции действительности, которая означает обретение знаками, образами, символами самодостаточной реальности и превращение их в симулякры. Симулякры

¹ Постструктурализм // Постмодернизм. Энциклопедия / сост. А. А. Грицанов, М. А. Можейко. Мн., 2001. Режим доступа: <http://www.infoliolib.info/philos/postmod/poststruct.html> (дата обращения: 08.01.2019).

² Там же.

представляют собой пустые формы, знаки, не представляющие никакой действительности [2].

За счет развития информационных технологий гипертекст получает возможность материальной реализации в электронной форме, обретает в виртуальной гиперреальности электронного мира свой материальный статус. Понятие виртуальности интересовало ученое сообщество еще со времен схоластической философии. Однако именно в эпоху информационного общества оно приобретает особое значение в связи с образованием специфической нематериальной электронной среды, где получают реализацию основные свойства виртуальности: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, иммерсивность / погруженность [9, с. 21–22]. Понятие виртуальной реальности может рассматриваться в рамках психологического подхода, а именно как теория психологических виртуальных личностей [10], а также в парадигме когнитивных и социальных исследований моделей и явлений, которым не всегда соответствуют реальные физические процессы [11]. Отталкиваясь от различных теорий виртуальности, электронная виртуальная реальность информационных технологий представляет собой альтернативную среду, созданную различными электронными средствами массовой информации и коммуникации, своего рода «ментальную карту информационных ландшафтов в памяти компьютера в сочетании с программным обеспечением»³. Виртуальная реальность представляет собой «противоположность естественному физическому пространству – содержит информационный эквивалент вещей. Виртуальное пространство заставляет нас чувствовать, будто бы мы имеем дело прямо с физической реальностью» [12].

В виртуальной гиперреальности материализуется децентрализованная, ризоматическая, фрагментарная структура электронного художественного текста, под которым мы понимаем единую и завершенную систему вербальных (языковых единиц) и невербальных (графика, видео, аудио, анимация, программный код) компонентов, объединенных определенной коммуникативно-прагматической и интерпретативной установкой автора и читателя, реализуемой только в условиях электронной среды (глобальной сети Интернет или автономных носителей электронных данных), в которой вербальные и невербальные элементы образуют единое визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое.

Ризоматичность и децентрализованность

Ризоматичность и децентрализованность электронного художественного текста может быть объективирована уже на этапе создания произведения. Различные программные среды и утилиты для создания электронной художественной литературы представляют процесс написания произведения как некий набор алгоритмов по созданию определенного количества элементов (текстонов) произведения, которые являются автономными фрагментами / сегментами художественного текста. Впоследствии читатель электронного художественного произведения получит возможность выстраивать собственную траекторию постижения произведения, комбинируя в свободном порядке элементы художественного текста. Помимо различных приложений (*Microcosm*, *WebThing*, *HyperWave*, *HaperCard* и др.) для создания нелинейного текста, разработанных в 1990–2000-е гг., в настоящее время широко используются утилиты для построения интерактивных электронных нарративов нового поколения, а именно *Twine*, *Choicescript*, *Quest* и др.

Все они по большому счету представляют собой визуализацию структуры нелинейного художественного произведения (рассказ, роман и др.) уже на стадии авторской работы с текстом в электронной виртуальной реальности. Например, *Twine* разработано на основе *HTML 5* и *Javascript* как приложение для браузера, которое не требует от своих пользователей специальных навыков программирования⁴. Интерактивный электронный рассказ (новелла, роман) на момент написания автором в *Twine* выглядит как определенное количество текстовых сегментов, текстонов, представляющих собой отдельные информационные единицы текста фиксированного объема. После того как все текстовые фрагменты произведения готовы, автор выстраивает между ними все возможные варианты связей, ссылок и условий их выполнения при выборе читателя – скриптон (рис.).

Своеобразным прообразом нелинейных интерактивных электронных художественных текстов являются так называемые рассказы, выстроенные по типу «выбери свое приключение», «книга-игра» (*CYOA literature*, *choose-your-own-adventure*). В данном типе литературных произведений в печатном формате переход между текстами читателя осуществляли с помощью простого перелистывания страниц (Если ты отвечаешь: «Я попробую», открой страницу 4. Если ты отвечаешь: «Нет уж, спасибо», открой страницу 6⁵). Электронная среда представляет гораздо больше возможностей для реализации данного типа повествования

³ Там же.

⁴ Klimas С. Twine license. Режим доступа: http://twinery.org/wiki/twine_licenses (дата обращения: 08.01.2019).

⁵ Паккард Э. Тайна заброшенного замка. М.: Радуга, 1995. Режим доступа: <https://www.litmir.me/br/?b=192644&p=1> (дата обращения: 08.01.2019).

в рамках электронной виртуальной реальности. Связи между текстами в электронных рассказах объективированы на визуальном уровне за счет «гипертекстовых» ссылок [13, с. 27]. Это позволяет скрывать от читателя все остальные элементы произведения, которые оказываются вне его траектории постижения текста (имеются в виду текстовые фрагменты, которые он не выбирает). В интерактивных текстах на основе *Twine*, а также *Inform 7*, *Choicescript*, *Quest*, *Inklewriter* и других платформ все альтернативные фрагменты нарратива (истории) скрыты / свернуты под ключевые слова гипертекстовых ссылок (см., например, Куртов М. Курехин: вторая жизнь⁶).

Гипертекстовая ссылка в этом смысле становится соотносимой с понятием *намеренно маркированная интертекстуальность*, когда автор намеренно тематизирует взаимодействие между текстами или их фрагментами, что в свою очередь смыкается с концепцией актуализации или выдвижением в художественном дискурсе, которое предполагает, что «намеренное и сознательное усиление какой-либо структурной или семантической черты возможно даже у самой нейтральной единицы» [14, с. 116]. Вместе с терминами *выдвижение* и *актуализация* в данном контексте значимо понятие *прагматический фокус*, которое подразумевает «специальную обработку вниманием» определенных участков информации в тексте [15, с. 316].

Именно виртуальная электронная среда за счет интерактивности позволяет заменить мысленную интерпретацию

реальным воздействием, позволяющим буквально трансформировать художественный текст. Еще более выраженной в визуальном плане становится нелинейная структура гипермедийных электронных художественных текстов, в которых переход от одного текстового фрагмента осуществляется по-прежнему на основе гиперссылки, но интерактивным становится не текстовый фрагмент (ключевое слово), а тот или иной объект / предмет фикционального мира, представленный на экране. Под фикциональным (от англ. *fiction*) миром мы понимаем повествуемый мир художественного текста. В фикциональном произведении фиктивными являются все тематические компоненты повествуемого мира – персонажи, места, времена, действия, речи, мысли, конфликты и т. д. [16, с. 34–35]. Так, в электронном художественном тексте *Fallow* Р. Гиванс и М. Онг⁷ интерактивные анимированные изображения (летающая птица, искрящееся солнце, уголок конверта и т. п.), которые по сути являются гиперссылками, при активации приводят к появлению новых сегментов текста. В данном типе текстов интертекстуальность становится визуализированной интертекстуальностью, которая выражается в соотношении визуального кода изображения с вербальным текстом. «В этих случаях речь идет о том, что на основе интерпретации существующих визуальных изображений выстраивается иное содержательно-смысловое единство» [14, с. 122–123].

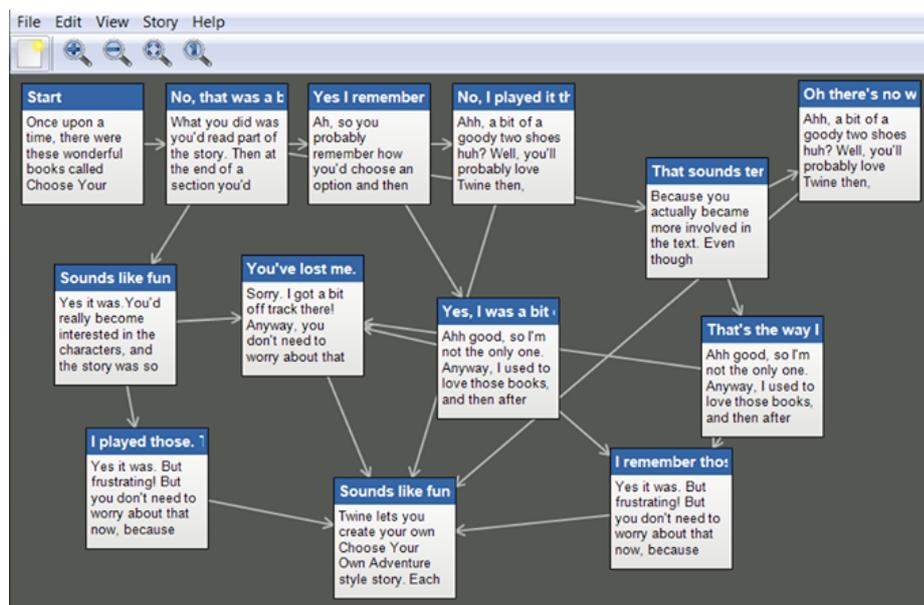


Рис. Структура электронного художественного текста в режиме редактирования в приложении *Twine*
Fig. Electronic literary text structure in *Twine*

⁶ Куртов М. Курехин: вторая жизнь // Electronic Literature Collection, ed. Boluk S., Flores L., Garbe J., Salter A. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2016. Режим доступа: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=kuryokhin> (дата обращения: 08.01.2019).

⁷ Givens R., Ong M. *Fallow*. Режим доступа: <http://www.bornmagazine.org/projects/fallow/> (дата обращения: 08.01.2019).

Коммуникативная и симулятивная структуры

Особый статус в этой связи получают вопросы, обращенные к свободе выбора для читателя, которому становится доступно конструирование сюжета произведения, наполнение его содержанием. Примером может послужить электронный художественный текст *Entre Ville* Дж. Карпентер⁸. Графическое оформление представлено в виде интерактивной записной книжки с аудиовизуальным рядом. Открывая произведение, слева читатель видит лишь начало текста и должен использовать стрелки-указатели, чтобы осуществить переход к следующим фрагментам. На правой «странице» читатель видит набросок дома, являющегося интерактивным компонентом повествования, при наведении курсора на окна дома появляются цветные картинки, с их помощью читатель переходит к мультимедийным компонентам произведения. Вокруг записной книжки также расположены интерактивные элементы – изображения (цветы, почтовый штамп, собака и др.), активация которых отсылают читателя к факультативным сюжетным линиям.

Несмотря на то, что в значительной степени выбор, осуществляемый реципиентом, предопределен, т. к. автор электронного художественного текста создает все альтернативные фрагменты произведения и позволяет читателю выбирать только из определенного набора текстовых и невербальных элементов, тем не менее именно читатель создает собственный вариант текста с теми фрагментами, которые он выбрал и расположил (буквально – на экране монитора, ментально – в своем сознании) в определенном порядке. Ключевым свойством электронного художественного текста в виртуальной реальности, опосредованной информационными технологиями, становится не репрезентация художественного мира, а коммуникация, осуществляемая по каналу *автор – художественный текст – читатель*. Коммуникация становится непреложным элементом системы действий. Стремясь к пониманию, читатель прилагает интерпретационные усилия, выявляя смысл сообщения автора в контексте определенной ситуации. Электронный художественный текст как новый эстетический объект меняет созерцательную (отстраненную) позицию читателя на активную роль участника коммуникативного процесса, без которого художественное произведение просто не существует.

Именно в этом контексте получает свою актуализацию понятие языковой игры, находящееся в основании постструктуралистского понимания читателя как источника смысла, поскольку в процессе чтения автор, текст и читатель превращаются в единое бесконечное поле для игры

письма [17, р. 383]. Вслед за Л. Витгенштейном [18; 19] концепция языковых игр получает свое развитие в работах Ж.-Ф. Лиотара [6], Ж. Деррида [4]. Так, Ж.-Ф. Лиотар определяет феномен языковой игры как методологическую основу в культуре постмодерна, отмечая «в основе всего нашего метода: говорить значит бороться – в смысле играть» [6, с. 43]. Под языковой игрой в данном случае понимается выявление инвариантных способов употребления языковой системы с последовательным сохранением ее кода (например, выделение с помощью языковых средств одного объекта из ряда подобных, пространственная или временная локализация объекта относительно говорящего и т. п.). Следуя данной концепции, любая произнесенная фраза может рассматриваться как ход, сделанный в языковой игре. Большинство электронных художественных текстов легко встраиваются в постструктуралистское представление языковой игры как концепции построения множества нарративов, не подчиненных единой тотальной идее. В этом смысле автор электронного художественного произведения предоставляет своему читателю не готовый текст, а своего рода набор правил игры и элементов для конструирования множества вариантов текстов. Сам текст, по мнению Ю. Кристевой, является не чем иным, как дискурсом, в котором «получатель также включен в дискурсивный универсум книги. Он, стало быть, сливается с тем другим текстом (другой книгой), по отношению к которому писатель пишет свой собственный текст» [5, с. 457].

Особый отклик в структуре электронного художественного текста получает феномен симулятивности и симулякра Ж. Бодрийера. Прежде всего, это выражается в визуальном конструировании фикционального мира, не имеющего референциальной основы в объективной действительности, в виртуальной гиперреальности. Конечно, в той или иной степени все художественные тексты (в том числе и электронные) могут рассматриваться как симуляция реальности, в которой представлены фиктивные / фикциональные миры с разветвленной структурой (система персонажей, организация художественного пространства и времени и т. д.). «Референциальные обозначающие в фикциональном тексте не указывают на определенные внетекстовые реальные референты, а относятся только к внутритекстовым референтам изображаемого мира» [16 с. 32]. Таким образом, получается «парадоксальная псевдореферентная функция или денотация без денотата» [20, с. 365]. В электронной литературе есть жанры, которые в большей степени иллюстрируют и объективируют концепцию симулятивности. К ним относятся

⁸ Carpenter J. R. *Entre Ville* // *Electronic Literature Collection*, ed. Borrás L., Memmott T., Raley R., Stefans B. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Режим доступа: http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_entreville/index.html (дата обращения: 08.01.2019).

интерактивные рассказы (повести / романы / драмы), разработанные на основе систем виртуальных реальностей (*Virtual Reality World*), под которыми мы понимаем технологию неконтактного информационного взаимодействия, которая создает с помощью мультимедийной среды иллюзию присутствия в реальном времени в стереоскопическом представленном фикциональном мире. К разновидностям данных систем, которые используются в электронной литературе наиболее часто, относится шлем виртуальной реальности / *HDM-display*. В данном формате, в частности, опубликована последняя глава электронной повести К. Пуллинджер *Inanimate Alice. Perpetual Nomads*⁹, комната виртуальной реальности / *CAVE* (например, интерактивная драма *Unheimlich*¹⁰), а также перчатка виртуальной реальности (например, *Reading Glove* Дж. и К. Таненбаум¹¹) и др.

Однако в некоторых жанровых разновидностях электронной литературы понятие виртуальной реальности экстраполируется на уровне идейного конструкта произведения, его глубинной структуры. Так, электронный художественный текст в формате нетпрова (*Netprov / Networked Improvised Narrative*) [21] предполагает формирование нарративной структуры электронного произведения на основе вымышленного события (мистификации), выдаваемого авторами в электронной виртуальной реальности (микроблоги, социальные сети) за действительное. Нетпров не имеет высокой степени визуализации созданной техническими средствами виртуальной реальности, при этом фиктивное событие, описываемые в данном типе электронных нарративов, и множество порождаемых им микронарративов (обсуждение в социальных сетях, микроблогах, флэш мобы, рекламные слоганы) постепенно превращается в чистую фикцию реальности, симулякр.

Заключение

Несмотря на критику теории симулятивности [22–25], почти все исследователи отмечают, что, пожалуй, одной из сфер, в которой симуляция работает безоговорочно, обозначая окончательный разрыв и исчезновение границ между реальностью и ее видимостью, является художественная литература. Именно к художественному тексту, его нарративной концепции как модели для построения плюралистического видения мира (децентрализованно-

го, фрагментарного, лишённого причинно-следственных связей и ценностей) апеллируют и сами постструктуралисты, утверждая, что наиболее адекватное постижение реальности достижимо лишь с помощью метафорического ее осмысления, превращения литературы (художественного текста, нарратива) в модель для всех текстов культуры.

Электронный художественный текст во многом рождается в момент его восприятия реципиентом. Именно восприятие и сам процесс погружения в электронную виртуальную реальность произведения, подкрепленную в большинстве случаев ее визуальной реализацией, а не артефакт как конечный продукт деятельности автора, становятся главными в электронной литературе XXI в. Электронный художественный текст является воплощением постструктуралистского представления о новом эстетическом объекте, утратившем свою целостность, композиционную однозначность, стабильность и открывшийся воздействию из вне. Принципиальная открытость художественного текста обретает в формате электронной виртуальной реальности вполне буквальный, а не фигуральный смысл. Она демонстрируется не только с помощью произведений, имеющих высокую степень визуализации и интерактивности за счет использования технологии виртуальной реальности, но и в специфических жанрах, актуализируемых с помощью социальных сетей (например, нетпров). Виртуальная среда электронного дискурса позволяет сменить пассивную и созерцательную роль читателя на активную и действенную позицию. В современном пространстве электронной художественной коммуникации (*автор – художественный текст – читатель*) именно читатель становится центром, аккумулирующим смысловой потенциал произведения. Вместе с тем стоит отметить, что свобода читателя электронного художественного текста имеет амбивалентный статус. С одной стороны, внешний слой произведения (*surface*) выглядит абсолютно открытым для интеракции и воздействия, с другой – читатель выбирает лишь те компоненты электронного нарратива, которые создал автор в соответствии с определенной прагматической и интерпретативной установкой. Мы можем говорить о том, что автор электронного художественного текста работает непосредственно не с текстом (конкретной его реализацией в рамках заданных повествовательных линий), а занимается конструированием текстопорождающей системы.

⁹ Pullinger K. *Inanimate Alice. Perpetual Nomads*. Режим доступа: <https://inanimatealice.com/adventures/> (дата обращения: 08.01.2019).

¹⁰ *Unheimlich*. Режим доступа: <https://vimeo.com/19026289> (дата обращения: 13.08.2019).

¹¹ Tanenbaum J., Tanenbaum K. *Reading Glove* // *Electronic Literature Collection*, ed. Boluk S., Flores L., Garbe J., Salter A. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2016. Режим доступа: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=reading-glove> (дата обращения: 08.01.2019).

Литература

1. Барт Р. Избранные труды. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989. 616 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.
3. Делез Ж., Гваттари Ф. Ризома («Тысяча плато», глава первая) // Альманах «Восток». 2005. № 11/12. Режим доступа: http://www.situation.ru/app/j_art_1023.htm (дата обращения: 08.01.2019).
4. Деррида Ж. Письмо и различие. М.: Академический проект, 2000. 237 с.
5. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М.: Прогресс, 2000. С. 427–457.
6. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. СПб.: Алетейя, 1998. 201 с.
7. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. М.: Прогресс, 1977. 407 с.
8. МакЛюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатной культуры. Киев: Ника-центр, Эльга, изд. дом Дмитрия Бурого, 2003. 206 с. Режим доступа: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf (дата обращения: 08.01.2019).
9. Лутовинова О. В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса: дис. ... д-ра филол. наук. Волгоград, 2009. 519 с.
10. Носов Н. А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 152–164.
11. Чертов Л. Ф. Виртуальное пространство изображений // Виртуальное пространство культуры: мат-лы науч. конф. (СПб., 11–13 апреля 2000 г.) СПб.: СПбФО, 2000. С. 53–55.
12. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности. От наивного реализма к ирреализму // Возможные миры и виртуальная реальность / сост. В. Я. Друк, В. П. Руднев. М., 1995. Вып. I. С. 96–128.
13. Дедова О. В. Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 9. Филология. 2001. № 4. С. 22–36.
14. Чернявская В. Е. Текст в медиальном пространстве. М.: URSS, 2013. 232 с.
15. Ван Дейк Т. А. Вопросы прагматики текста // Новое в зарубежной лингвистике. 1978. Вып. 8. Лингвистика текста. С. 259–336.
16. Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003. 312 с.
17. Perrone-Moises L. L'intertextualite critique // Poetique. 1976. № 27. P. 372–384.
18. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. Ч. I. 612 с.
19. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. Ч. II. 206 с.
20. Женетт Ж. Фигуры. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. 944 с.
21. Marino M., Wittig R. Netprov: Elements of an Emerging Form // Dichtung Digital. 2012. № 42. Режим доступа: <http://www.dichtung-digital.de/en/journal/aktuelle-nummer/?postID=577> (дата обращения: 08.01.2019).
22. Hayles K. N. The Borders of Madness // Science Fiction studies. 1991. Vol. 18. № 3. P. 321–323.
23. Sobchack V. Baudrillard's obscenity // Science Fiction studies. 1991. Vol. 18. № 3. P. 327–329.
24. Porush D. The architextuality of transcendence // Science Fiction studies. 1991. Vol. 18. № 3. P. 323–325.
25. Ballard J. G. A Response to the Invitation to Respond // Science Fiction studies. 1991. Vol. 18. № 3. P. 329.

Electronic Literary Text in the Framework of Post-Structuralism Textology

Svetlana A. Kuchina ^{a, @, ID}

^a Novosibirsk State Technical University, 20, K. Marx Ave., Novosibirsk, Russia, 630073

@ svkuchina@yandex.ru

ID <https://orcid.org/0000-0002-3430-688X>

Received 12.03.2019. Accepted 27.05.2019.

Abstract: The article features the phenomenon of electronic literary text. The research objective was to identify the structural and semantic features of electronic literary texts within the framework of post-structuralism. The electronic literary text resulted not only from the development of information technology: it is also the product of the development of philosophical and linguistics ideas of post-structuralism. The post-structuralism perspective was not repeated exactly on the technological level of the electronic text representation. However, the post-structuralist text theory was reflected in the electronic literary text structure, i.e. its rhizomatic, decentered, fragmentary, intertextual, and simulation character. In particular, the attempt to build cohesion of semiotically diverse components in the electronic environment reflects the post-structuralists idea of chaos and disorganization. The attempt to provide the navigation in this multi-component unity by the key-word hyperlinks reflects the idea of the total interconnectivity of all structural components, i.e. intertextuality. The phenomenon of intertextuality defines the culmination of decenterment and nomadism in the text theory. It is connected with the rhizomatic concept and hypertextuality. The research used electronic literary texts based on Adobe Flash and HTML. The research employed general scientific methods, such as monitoring and description, in conjunction with the method of comparative linguistic analysis. The author concludes that the text perception and electronic virtual world immersion become much more important than the artifacts in the electronic literature of XXI century. The electronic literary text became the poststructuralist concept of the new esthetic object, lost its integrity and composition stability, and opened itself to external input.

Keywords: rhizome structure, episteme, language game, deconstruction, immersion, virtual reality, hypermedia

For citation: Kuchina S. A. Electronic Literary Text in the Framework of Poststructuralism Textology. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2019, 21(3): 821–829. (In Russ.) DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-3-821-829>

References

1. Barthes R. *Selected Works. Semiotics. Poetics*. Moscow: Progress, 1989, 616. (In Russ.)
2. Baudrillard J. *Simulacrum and simulation*. Moscow: POSTUM, 1989, 240. (In Russ.)
3. Deleuze J., Guattari F. Rhizome (A Thousand Plateaus, Chapter One). *Almanakh "Vostok"*, 2005, (11/12). Available at: http://www.situation.ru/app/j_art_1023.htm (accessed 08.01.2019). (In Russ.)
4. Derrida J. *Letter and distinction*. Moscow: Akademicheskii proekt, 2000, 237. (In Russ.)
5. Kristeva Yu. Bakhtin, word, dialogue and novel. *French semiotics: From structuralism to poststructuralism*. Moscow: Progress, 2000, 427–457. (In Russ.)
6. Lyotard J.-F. *The Post-Modern Condition*. Saint-Petersburg: Aletheia, 1998, 201. (In Russ.)
7. Foucault M. *The Order of Things: Archaeology of the Human Sciences*. Moscow: Progress, 1977, 407. (In Russ.)
8. McLuhan M. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Kiev: Nika-tsentr, Elga, izd. dom Dmitriia Burago, 2003, 206. Available at: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf (accessed 08.01.2019). (In Russ.)
9. Lutovinova O. V. *Linguistic and cultural features of virtual discourse*. Dr. Philol. Sci. Diss. Volgograd, 2009, 519. (In Russ.)
10. Nosov N. A. Virtual Reality. *Voprosy filosofii*, 1999, (10): 152–164. (In Russ.)
11. Chertov L. F. Virtual space of images. *Virtual space of culture: Proc. Sci. Conf. Saint-Petersburg, April 11–13, 2000*. Saint-Petersburg: SPbFO, 2000, 53–55. (In Russ.)
12. Heim M. The Metaphysics of virtual reality. From naive realism to surrealism. *Possible worlds and virtual reality*, comps. Druk V. Ya., Rudnev V. P. Moscow, 1995, iss. I, 96–128. (In Russ.)
13. Dedova O. V. Linguistic concept of hypertext: main notions and terminological paradigm. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 9. Filologiya*, 2001, (4): 22–36. (In Russ.)
14. Chernyavskaya V. E. *Text in the medial space*. Moscow: URSS, 2013, 232. (In Russ.)

15. Van Dijk T. A. Pragmatics of the text. *New in foreign linguistics*, 1978, vol. 8. Linguistic text, 259–336. (In Russ.)
16. Schmid W. *Narratology*. Moscow: Iazyki slavianskoi kultury, 2003, 312. (In Russ.)
17. Perrone-Moises L. L'intertextualite critique. *Poetique*, 1976, (27): 372–384.
18. Wittgenstein L. *Philosophical works*. Moscow: Gnozis, 1994, part I, 612. (In Russ.)
19. Wittgenstein L. *Philosophical works*. Moscow: Gnozis, 1994, part II, 206. (In Russ.)
20. Genette G. *Figures*. Moscow: Izd-vo im. Sabashnikovykh, 1998, 944. (In Russ.)
21. Marino M., Wittig R. Netprov: Elements of an Emerging Form. *Dichtung Digital*, 2012, (42). Available at: <http://www.dichtung-digital.de/en/journal/aktuelle-nummer/?postID=577> (accessed 08.01.2019).
22. Hayles K. N. The Borders of Madness. *Science Fiction studies*, 1991, 18(3): 321–323.
23. Sobchack V. Baudrillard's obscenity. *Science Fiction studies*, 1991, 18(3): 327–329.
24. Porush D. The architextuality of transcendence. *Science Fiction studies*, 1991, 18(3): 323–325.
25. Ballard J. G. A Response to the Invitation to Respond. *Science Fiction studies*, 1991, 18(3): 329.