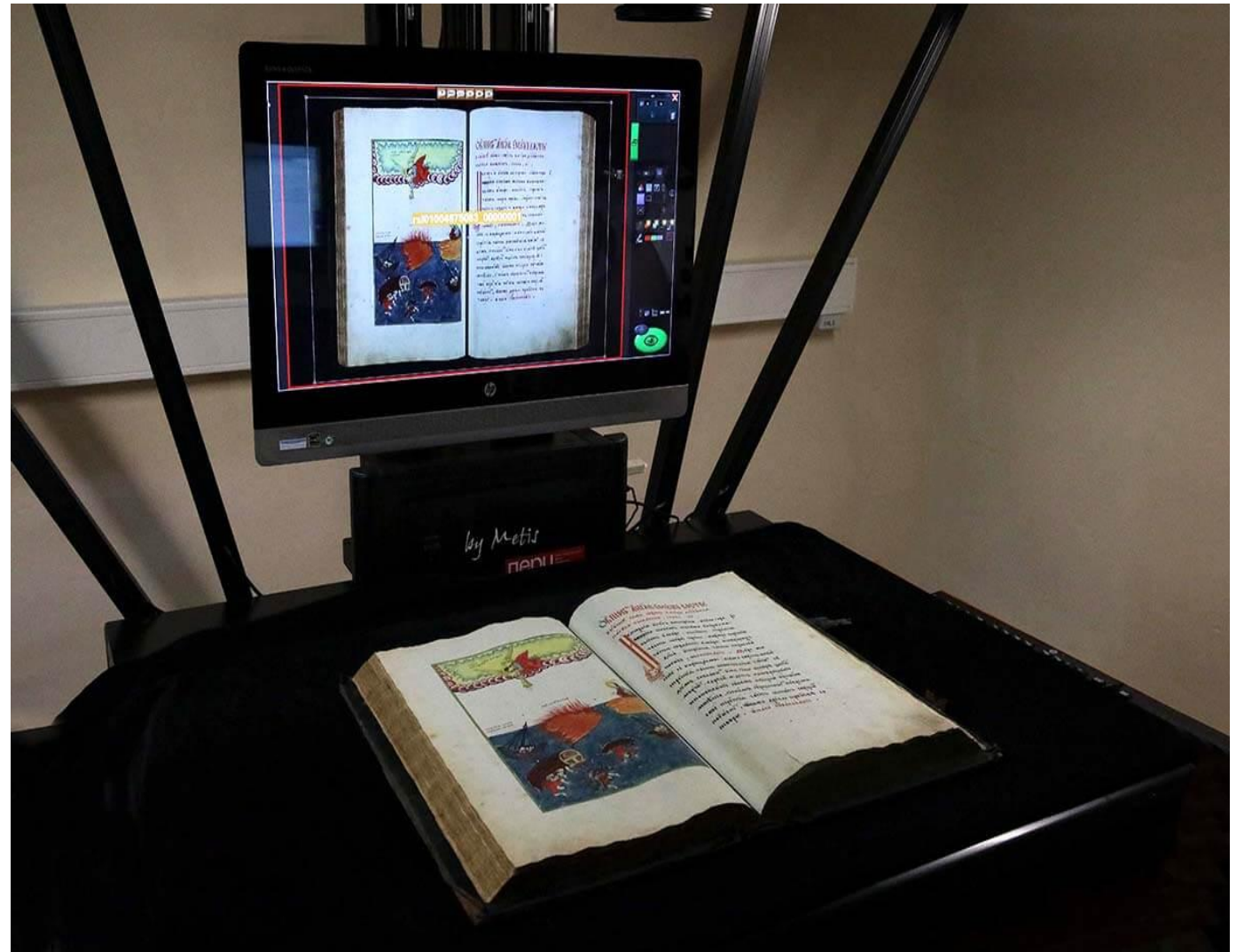


Русская литература в цифровую эпоху

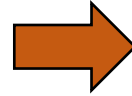
Шуников В.Л. Русская литература в цифровую эпоху // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2021. № 3. С. 102–114. DOI: 10.28995/2686-7249-2021- 3-102-114



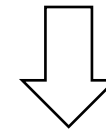
Влияние цифровых технологий на литературу проявляется во второй половине XX столетия, становится ощутимым в последние десятилетия предыдущего века и последовательно нарастает вплоть до текущего дня. Цифровизация преодолевает границы между государствами, включая национальные литературы в глобальный процесс освоения новых технологий и модернизации принципов построения текста и создания образа.



Какое влияние стала оказывать цифровизация на литературный процесс?



Новые тексты создаются и размещаются сразу в Сети, в связи с чем качественно меняется представление о художественном произведении, его языке, творческой деятельности писателя и читателя. Интернет открыл возможность каждому сделать собственные сочинения достоянием публики; снял временную дистанцию между созданием текста и его изданием (точнее – размещением на сайте). В Рунете возникают ресурсы, где опубликоваться со своими сочинениями, которые автор считает феноменом литературы, может каждый.



Публикация на этих сайтах не делает автоматически человека профессиональным литератором, но данные сочинения можно считать частью современного околослитературного процесса, в этой «реторте» возникают новые художественные формы. Интернет становится площадкой для литературного start-upa: за последние двадцать лет появился круг авторов, которые первоначально публиковались в Сети, а затем, получив признание, стали авторами печатных изданий.

В Сети начинают размещаться созданные ранее литературные произведения, научные и критические тексты, им посвященные. Создание Национальной электронной библиотеки включено в число национальных проектов РФ, осуществлена оцифровка 48 тысяч книжных памятников.

Какое отражение нашла новая интернет-реальность непосредственно в литературных произведениях современных авторов?

С точки зрения формы

Новые формы коммуникации порождаемые интернет-средой оказали и продолжают оказывать влияние на поэтику современных авторов. В первую очередь в этой связи стоит упомянуть блоголитературу, трансформировавшую жанр личного дневника. Исходной формой были записи в Живом журнале, затем добавились площадки Фейсбук и Твиттер, Одноклассники и ВКонтакте, наконец, иконические образы из Инстаграмма.

Блог делает проницаемой среду литературных творцов: происходит обращение авторов бумажной литературы к этому жанру – и вместе с тем издания известных блогеров в книжном формате публикуются как романы, повести и т. д. (Е. Гришковец «Год жизни», «Продолжение жизни», Б. Акунин «Фото как хокку», Е. Попов «@рбайт, или Широкое полотно»).

Обобщая характеристику этих текстов, можно отметить следующие особенности: виртуальность личности автора, что позволяет мистифицировать образ говорящего/ пишущего текст и обуславливает свободу в плане коммуникации и в отношении ответственности за сказанное; способность автора (а также его готовность) напрямую коммуницировать с читателями (что в принципе не свойственно литературе печатной – «искусству непрямой коммуникации» (М.М. Бахтин)); – проблематизация границ между нехудожественным (документальным, претендующим на аутентичность) и литературным высказыванием; – нивелирование различий между устной и письменной речью.

С точки зрения содержания

Происходит активное взаимодействие компьютерной игры, визуальных искусств и литературы: как на основе книги могут быть сняты фильмы и возникнуть шуттеры, квесты, стратегии (спектр жанров весьма разнообразен) – так и наоборот.

Системно этот процесс проявляется в творчестве В. Пелевина:

В романе «Святочный киберпанк или рождественская ночь 117.DIR» (1999) проявляется эстетика киберпанка – описывается симбиоз человека и машины (компьютера); романе «Шлем Ужаса» (2005) Пелевин представляет новую версию мифа о Минотавре, актуальным воплощением которого автор видит мировую Сеть; в романе «Т» (2009) Пелевин обращается к изображению сознания человека, ставшего не игроком, а персонажем, которым играют.