

Кувалдина О.Е.

### **Гипертекст как коммуникационная модель в «Сказке с подробностями» Г. Остера**

В 80-90-х годах 20 века постмодернизм во многом оказал влияние на детскую литературу. В частности, востребованными оказались постмодернистские дискурсивные практики и нарративные стратегии. На наш взгляд, в современной детской литературе на всех уровнях текста предельно актуальными становятся коммуникация взрослого и детского сознания, а также двойная адресация (взрослому и ребенку) и смеховая игровая ситуация.

Представляется интересным выявление элементов постмодернистских структур в детском произведении и их трансформация в рамках коммуникации взрослого и детского сознания. В «Сказке с подробностями» Г. Остера такого рода структурой становится гипертекст.

Композиция и повествовательная перспектива «Сказки с подробностями» ориентированы на диалог. Г. Остер использует хорошо известные детской (и мировой) литературе формы и модели. Переконструируя их, писатель ими играет, что представляет собой интертекстуальное освоение техники построения.

Так, Г. Остер работает со структурой “текст в тексте”, о дополнительных возможностях смыслообразования которой много говорил Ю.М. Лотман [3]. В частности, используется модель сказок “1001 ночь”, где рассказывание происходит ночью, сам ход повествования время от времени прерывается повествователем, время событий сказки и время рассказывания движется параллельно, иногда совмещаясь (в “Сказке с подробностями” это условие не соблюдается). Окончание сказки воспринимается как конец жизни: для Шахерезады это грозит смертью, а для ребенка остаться без сказки на ночь – невозможно:

*– Лошадки, должен вас огорчить!... Скоро не смогу рассказывать вам сказки...Осталась всего одна...*

*– Последняя, последняя... – зашептались лошадки. – Какой ужас!*  
[4;6].

Однако интрига, свойственная «1001 ночи», в произведении Г. Остера трансформируется, т. к. в «Сказке с подробностями» время рассказывания длится только одну ночь, а собственно сказка оказывается очень короткой (2 главы) и довольно-таки банальной. Основной же текст составляют «подробности», «дополнительная» сказка.

Однако как в тексте «1001 ночи», так и в сказке Г. Остера возникает иллюзия структурирования текста прямо на глазах читателя: текст рождается в диалоге рассказчика и слушателя. В речи структурируется мир произведения, события и герои вводятся в поле зрения по мере их упоминания рассказчиком. Актуально только то, что происходит в данный момент рассказывания.

В связи с этим, чрезвычайно интересной представляется пока осуществленная лишь на уровне констатации попытка<sup>1</sup> аттестовать «Сказку с подробностями» как гипертекст, тем более что постмодернистская литература активно осваивает гипертекстовые модели<sup>2</sup>.

Представляется, что модель гипертекста трансформируется в зависимости от особенностей поэтики текста детской литературы и детского сознания.

Некоторые исследователи (Визель М. [1], Руднев В. [6]) характерным гипертекстом считают словарь или энциклопедию, где каждая статья автономно существует, но также связана с другими посредством гиперссылок, «активных выделенных элементов текста».

---

<sup>1</sup> В частности, подобная точка зрения высказывается Мошковым, основателем одной из электронных библиотек в сети Интернет [2], а также некоторыми участниками Интернет-форума, посвященного проблемам литературы.

<sup>2</sup> Например, «Хазарский словарь» М.Павича, «Если однажды зимней ночью путник» И.Кальвино.

Главы в тексте «Сказки с подробностями» напоминают словарные статьи, когда название отражает содержание. Специфика в том, что ребенок часто запоминает не название или абстрактный смысл произведения, а объекты и субъекты действия. (Это отсылает к фразе из повседневной жизни: "Расскажи мне сказку про..."). Поэтому у Остера в названии каждой главы приводится причудливый перечень предметов (*"14-е подробности про нижних соседей, толпу дошкольников и встречу без свидетелей"*; *"1-е подробности про милиционера, бабушку, памятник, козла, самолеты и кое-что другое"*), причем очень часто в этот "детский" перечень включен какой-нибудь "взрослый" штамп (*"про очень серьезный вопрос"*) или явно игровое языковое сочетание из взрослой и детской речи (*"про шахтеров с яблоками, тормашки вверх ромашками, братьев по разуму и дошкольницу Олю, которая умела читать и писать письма"*). В каждой главе представлено какое-либо событие, которое на уровне детской интерпретации несет "моральный" смысл (гл. последняя – о плохом поведении Феди; 1-е подробности – проучить козла Матвея за плохое поведение; 2-е подробности – дружить хорошо), то есть существует относительная сюжетная законченность.

В данном случае через игру реализуется взаимодействие двух кодов: детское – через проявление детской логики, получение удовольствия от собственно игры, использования приема; взрослое – за счет образования дополнительных смыслов при интертекстуальном взаимодействии микротекстов взрослого сознания.

Собственно гипертекст предполагает четкую организацию материала и построение логических связей между информационными единицами, текстами с помощью ссылок. Р. Харламова же отмечает, что для «Сказки с подробностями» характерен стиль «куча мала» («не связанные между собой предметы, сваленные вместе и перепутанные») [7; 18], что не свойственно, например, энциклопедии. К тому же, для детского текста

обязателен сюжетно-эмоциональный динамизм, предполагающий линейную организацию текста.

С этой стороны, «Сказка с подробностями» полностью не отвечает главному принципу гипертекста – нелинейной организации, т. к. осуществляется последовательное развитие многих сюжетных линий и, соответственно, изложение и восприятие. Повествователь перескакивает с одной линии на другую, что напоминает прием "параллельного монтажа", часто используемый в романном построении.

Однако можно утверждать, что в "Сказке с подробностями" не просто используется этот распространенный прием (к тому же сюжетных линий слишком много, особенно для детского восприятия), но произведение имеет особую композицию.

Текст, представляемый персонажем-повествователем (директором), делится на две неравные части: текст сказки (одна простейшая сюжетная линия: глава первая, затем глава – последняя) и текст «подробностей» (множество сюжетных линий: остальные 42 главы). Можно сказать, что первоначально происходит своеобразный обман читательского ожидания, а затем дается «детская» мотивировка включения «подробностей», которые собственно являются основным текстом сказки. Самые незначительные детали с точки зрения взрослой логики для ребенка оказываются более чем интересными – они могут продуцировать дальнейшее развитие сюжета в соответствии с принципами фантазирования и сконцентрированности на мелочах детского внимания

Текст «сказки про Федю» и текст «подробностей» оказываются связаны между собой двояким образом: композиционно («сказка про мальчика Федю» обрамляет текст «подробностей») и связью, напоминающую гипертекстовую, а именно: незначительная деталь основного текста продуцирует пучок ассоциаций и новый текст, когда

лошадка просит «вспомнить какие-либо подробности», например о бабушке и милиционере:

*– А может, они познакомились – милиционер и бабушка? Потом, когда Федя убежал. И с ними случились какие-нибудь подробности.*

*– Ладно, – вздохнул директор. – Познакомились [4;12].*

«Подробности» становятся основным текстом, новой сказкой. Подобный ход необходим, поскольку читатель узнает, чем закончилась собственно сказка, финал которой оказывается банальным и предсказуемым, уже в самом начале, во второй главе («последней»):

*– Подожди! – перебила директора Простокваша.- Сейчас Фебина мама примчится на какой-нибудь ракете, простит, заберет домой, да?*

*– Да, – сказал директор. – Как ты догадалась? [4;12].*

Существование, продуцирование всего остального текста «подробностей» оказывается мотивировано прагматически: не ложиться спать. Фактически действие движется не к развязке, а существует собственно ради развертывания, «осуществления» текста во времени.

Обычно в детском тексте движение может осуществляться не столько к сюжетному, сколько к морально-дидактическому итогу. В данном случае этот принцип поэтики детского текста не работает: мы с самого начала знаем, что Федя плохо себя вел, и мама его простила. Поводом прекращения рассказывания сказки является в определенной степени формальная точка – естественная пауза, тот факт, что все спят, то есть временно события не будут происходить.

Таким образом, потенциально развертывание повествования оказывается возможным до бесконечности, поскольку «подробностей», продуцирующих новые тексты по уже использованной модели, может быть множество, поэтому финал предполагает продолжение:

*– Жаль! – тихонько вздохнули Саша и Паша. – Жаль, что большие никаких подробностей не осталось.*

*– Остались! Остались! – весело закричала Простокваша, набирая скорость. – В зоопарке, когда Федя глупости говорил, еще слониха со слоненком была. Сегодня вечером спросим, что с ними потом случилось [4;187].*

Подобный финал закономерен как для детского сознания, всегда желающего и ожидающего продолжения сказки и встречи со знакомыми героями, так и постмодернистского текста, принципиально незавершенного при существовании в игровой парадигме в противовес многозначительным серьезным финалам классической литературы, а также гипертекстовых построений, когда всегда существует возможность возвратиться к любой точке исходного текста и осуществить выход к другому тексту.

Одним из самых важных принципов гипертекста (в варианте словаря) является одновременное наличие нескольких стратегий прочтения: «от одной статьи к другой, по мере надобности, игнорируя гипертекстовые отсылки; читать статьи подряд, справляясь с отсылками; наконец, пуститься в гипертекстовое плавание, то есть от одной отсылки переходить к другой» [6].

Художественное моделирование стратегии прочтения текста Г. Остера осуществляется по законам детского сознания.

В «Сказке с подробностями» текст (фрагмент) воспринимается в последовательности событий до тех пор, пока не возникнет новая интересная подробность (ссылка) или «страшный» с точки зрения детского сознания момент, определяемый эмоциональным состоянием лошадок («*Это место нельзя пропустить?*» [4;164]). События текста (= жизни) ставятся в зависимость от выбора ребенка: если ребенку страшно и хочется избежать неприятного, то нужно просто об этом не говорить. Дети всегда ожидают счастливого конца: *"Аааа! – вдруг закричали Саша и Паша. – Только не это, только не это! Сейчас Пчелкин сам неизвестным*

*животным попадет. Его искушают. Про Африку страшно. Давайте лучше про другое послушаем» [4;70].*

Теоретически в гипертексте любой фрагмент может стать либо началом, либо окончанием повествования. В детском тексте это оказывается невозможным, поскольку требует самостоятельной работы читателя, которую ребенок выполнить не может.

Скачок может осуществляться с помощью вопросов к повествователю-директору: *«А где Пампушкин, тетя Клава и милиционер Иван? [...] А тигр? Он-то в Африке? Что делает он?» [4;126].*

Стоит отметить, что данная модель в тексте усложняется, поскольку совпадает время слушания (= чтения) и время воспринимаемых событий.

*– Мы тебя просим, – взволнованно сказали Саша и Паша, – пока три минуты не кончатся, не рассказывай про Бяшу!*

*– Ладно, – согласился директор.*

*– Может, пока, – с надеждой спросила Простокваша, – про Аксинью расскажешь? Что с ней сейчас происходит?*

*– Ничего не происходит. Просто она бежит и все.*

*Простокваша разочарованно вздохнула.*

*– Давайте, – предложили остальные лошадки, – послушаем, что там в редакции делается. Им сегодня новый журнал выпускать, а ничего еще не придумано [4;52].*

Иногда оказывается невозможным узнать продолжение, т. к. события еще не произошли к определенному моменту времени <sup>3</sup>:

*– Кстати, – сказала Простокваша, – как там дела в редакции детского журнала? Обложка придумалась?*

*– Придумалась, – кивнул директор. – Полминуты тому назад [4;33].*

В тексте создается лишь иллюзия того, что текст рождается одновременно с его восприятием, поскольку к финалу обозначается существующее в сознании повествователя основное действие (поймка жуликов) и практически каждая линия получает развязку, не зависящую от воспринимающего сознания детей-лошадок. Возможные стратегии прочтения в «Сказке с подробностями» существенно не влияют на семантику текста и в данном случае имеют игровой (комбинаторный) характер.

В тексте используются ссылки – «продолжение», присоединяющие динамические, то есть включенные в развитие сюжета, фрагменты. Лошадки выбирают между несколькими сюжетными линиями, различными вариантами развития действия, как, например, происходит в эпизоде голосования за направление дальнейшего действия:

*– Про кого же мне сейчас рассказывать? – спросил директор. – Про Аксинью или про контролера?*

*– Про контролера, – сказали Саша и Паша. – Что-то нам его жалко стало. Идет совсем один по дикой природе.*

*– Аксинья тоже одна, – сказала Простокваша. – Также по дикой природе бежит. Ее не жалко, да?*

*– Жалко! – вздохнули Саша и Паша. И Аксинью и контролера. Но они никогда не встретятся, придется выбирать. Или она, или он [4;47].*

В основном, скачки от одной сюжетной линии к другой приводят к пространственно-временным сдвигам. Читатель часто узнает о событиях не в той последовательности, в какой они происходили. С одной стороны, подобный принцип свойствен детскому фантазийному сознанию, с другой – вполне отражает постмодернистский взгляд на время и пространство и

---

<sup>3</sup> Подобная временная организация напоминает работу одновременно с несколькими «окнами» на компьютере в сети Интернет в режиме реального времени, когда для «загрузки» разных «окон» требуется разное время.

утверждение в современном литературоведении об относительности сюжетно-фабульных отношений [5].

В «Сказке с подробностями» нет единого конфликта, что связано со сложностью структуры. В тексте функционируют два повествовательных и коммуникативных уровня: упоминаемая уже структура «текст в тексте» (это внешний уровень безличного повествования и ситуация рассказывания сказки директором, представляющая собой внутренний уровень, соответственно выделяемый в тексте курсивом).

Таким образом, представляется, что, несмотря на то, что некоторые принципы и приемы гипертекстового построения органично поддерживают игровые отношения, создаваемые в мире детского сознания, нет достаточных оснований утверждать, что «Сказка с подробностями» – «чистой воды гипертекст» [2].

Модель гипертекста в тексте Г. Остера оказывается сильно трансформированной. Для реального читателя-ребенка (в прагматическом плане) не предполагается выбор различных стратегий прочтения, текст разворачивается в привычной линейной последовательности. Модель работы с гипертекстом предлагается лишь на внутреннем уровне повествования – право выбора предоставляется персонажам (лошадкам и директору). Гипертекстом оказывается не «Сказка с подробностями» Г. Остера, а «подробности» – сказка, рассказываемая персонажем-директором.

Гипертекст в тексте детской литературы выступает не столько как принцип построения и модель текста, сколько как прием. В связи с этим, оказывается, что использование гипертекста связано с детским кодом, а не взрослым.

Следует отметить, что наряду с активным освоением гипертекстовой модели современной литературой и признанием гипертекстового характера за многими текстами постмодернизма, некоторые исследователи отмечают

ряд проблем, связанных с возможностью без оговорок применить термин «гипертекст» к тексту художественной литературы, поскольку смысл конституируется, прежде всего, в целостном восприятии. Так, У.Эко отмечает, что «текстуальный гипертекст конечен и предельно, хотя он и открыт бесчисленным текстуальным интерпретациям. Гипертекст очень хорош для работы с системами, т.е. теми книгами, которые предназначены для консультаций, но он не может работать с текстами, то есть с книгами для чтения» [8].

Думается, что подобный подход справедлив применительно к тексту детской литературы, т. к. читатель-ребенок не имеет достаточного читательского опыта, чтобы самостоятельно структурировать сюжет (основной предмет интереса при чтении детской книги) и тем более смысл, выбирая различные стратегии чтения. Модель гипертекста хорошо может быть освоена детским сознанием, если она помогает моделировать игровую ситуацию, функционирует на уровне приема.

#### **Литература:**

1. Визель М. Гипертексты по ту и эту стороны экрана. <http://magazines.russ.ru/inostran/1999/10/visel.html>
2. Интернет убьет кино, вино и домино. Интервью И. Овчинникова с М. Мошковым. <http://www.russ.ru/journal/media/97-10-03/moshkw0.htm>
3. Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб., 2000.
4. Остер Г. Сказка с подробностями. М., 1999
5. Руднев В.П. Прочь от реальности. М., 2000.
6. Руднев В.П. Словарь культуры 20 века. М., 1997.
7. Харламова Р. Благослови детей и зверей. // Детская литература, 1993 № 4. С. 18-20.
8. Эко У. Текст и гипертекст. [http://lacan.narod.ru/ind\\_lin/default.htm#li2](http://lacan.narod.ru/ind_lin/default.htm#li2)