

Если в первой строфе акцентируется внимание на «божественном теле», во второй – на «небесном лице», то в третьей – как бы аккумулируется и подчеркивается удивительная цельность героини («**вся** дыша», «**вся** млея»). Более того, в последнем четверостишии еще более усиливается динамика впечатления от живого образа, в котором гармония рождается в безупречном соединении страстной души (**дыша** пафосской страстью»), совершенного тела («**млея** пеной морской») и непобедимого духа («всепобедной **в**ея властью»), трех составляющих человеческой сути. Повтор местоимения «вся», три деепричастных оборота вносят еще и дополнительную чувственную динамику, воплощенную в героине. Поэт утверждает вневременное торжество гармонии, акцентируя в первой строке строфы наречие «так», в третьей – эпитет «**всепобедной**», а в последней – впервые обращаясь к героине напрямую при помощи личного местоимения «ты».

Таким образом, заложенное в первой строке видимое противоречие («И целомудренно и смело») разрешается в конце произведения утверждением вневременной гармонии, **живого** совершенства и неразрешенной и неразрешимой загадки самой богини и ее скульптурного изваяния. («И всепобедной вей властью, / Ты смотришь в вечность пред собой»). В этом стихотворении, как в большинстве произведений А.А.Фета в основе лирического сюжета – стремление передать, с одной стороны, одухотворенный образ античной статуи, в свою очередь передающий образ оживающей в камне богини, а с другой, – личное сиюминутное впечатление лирического героя, отражающее вневременное восхищение истинных художников истинным совершенством, причем и образ, и впечатление от него переданы в динамике, и в этом, наконец, заключается феномен поэтического творчества А.А.Фета. «Изображая движение, искусство застает его только в данный миг и в нем увековечивает» [4].

А.А.Фету, для которого «<...> поэзия – воспроизведение не всего предмета, а только его красоты» [4], было особенно важно дать уже признанным эталонам новую жизнь в стихотворной форме. Именно стремление «оживить» словом застывшую в камне поэзию привлекало А.А.Фета к столь последовательному обращению к образам изобразительного искусства, поэтому в стихотворениях художника словописание статичного объекта превращается в тот самый сакральный процесс «преодоления материала» [2, с.509], который создает эффект оживающей статуи, показывая живое в неживом, божественное в природном, человеческое в божественном.

Литература

1. Благой, Д. Д. Мир как красота (О "Вечерних огнях" А. Фета). // http://az.lib.ru/f/fet_a_a/text_0020.shtml
2. Лотман, Ю.М. Портрет. // Ю.М. Лотман. Об искусстве. – М., 1998.
3. Мифологический словарь под ред. Е.М.Мелетинского. – М., 1991.
4. Фет, А.А. О стихотворениях Ф.Тютчева. // http://az.lib.ru/f/fet_a_a/text_0270.shtml
5. Фет, А.А. Сочинения в 2-х томах. / А.А.Фет. – Т.П. – М., 1982.
6. Фет, А.А. Стихотворения. Поэмы. Переводы. / А.А.Фет. – М., 1985.

S.N.Kolossova

Institute of art education and cultural studies of the Russian academy of education
e-mail: kolosovacn@mail.ru

The originality of the sculptural images in the poetry of A. A. Fet

Key words: ekphrasis, lyric portrait, dynamics, impressionistic beginning, the semantics of color.

On the material analysis of poems by A.A.Fet "Diana", "Venus de Milo", which is the basis of a lyrical story based on a sculptural image of the ancient images, discusses how to create dynamics in the reproduction of the initially static objects, and especially the impressionistic beginning as a stylistic dominant of creativity of A.A.Fet.

Ю.В. Лис

Мозырский государственный педагогический университет имени И.П. Шамякина
e-mail: lis-2013@mail.ru

УДК 82-1/-9:004.738.5

ГЛАВНЫЕ И ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ЖАНРЫ ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Ключевые слова: сетература, жанры виртуальной литературы, гипертекст, пирожок, интерактивный роман.

В статье идет речь о жанрах виртуальной литературы, или сетературы. Рассматриваются как наиболее распространенные, так и второстепенные жанры. В ходе анализа также выделяются основные жанрообразующие факторы сетевой литературы.

Жанры художественной литературы многообразны. Следует отметить, что они нередко переплетаются между собой. Сетература обладает меньшим количеством жанров, которые существуют

отдельно друг от друга и не смешиваются воедино. Жанры виртуальной литературы представляют собой группы, в рамках которых они имеют определенный комплекс устойчивых свойств [5].

Интерактивный роман совмещает в себе признаки как литературного произведения, так и компьютерной игры. Здесь от выборов читателя зависит дальнейшее развитие повествования.

Бумажные романы (как и некоторые цифровые) линейны, то есть читаются от первой страницы до последней по порядку. Роман «Миллион маленьких ошибок» Хизер Мак Элхаттон, опубликованный издательством HarperCollins в 2010 году, представляет собой книгу с более чем сотней окончаний и может по праву считаться интерактивным [2; 4, с.584].

Интерактивные романы *on-line* предлагают читателям уникальную возможность чтения художественной литературы с выбором текущей страницы, персонажа и направления. Следуя по гиперссылкам внутри романа, читатели могут найти новые пути раскрытия образов главных героев. Типичным примером этого жанра является «Интерактивный роман: Выбор персонажа, выбор направления», который находится на сайте Дэвида Бенсона «NoDeadTrees».

Фанфикшен (от англ. *Fan* – ‘поклонник’ и *fiction* – ‘художественная литература’) – представляет собой фанатское литературное творчество, созданное на основе какого-либо оригинального произведения. Как правило, это кино или телесериал, мультфильм или аниме, комикс или манга, компьютерная игра, литературный текст. Фанфик может быть как продолжением оригинального сюжета, так и его предысторией, альтернативной версией, пародией. Фанфики представляют собой смежную разновидность творчества: в их состав входят не только элементы оригинального мира, но и фанатский вымысел, который часто может выходить за рамки канона.

Форумно-ролевая игра, или ФРПГ (от англ. *ForumRolePlayingGame*) представляет собой интерактивную литературную игру, участники которой по очереди выполняют определенные творческие действия на заданную тему. Совокупность всех творческих действий участников в итоге составляет единое, с точки зрения смысловой нагрузки, произведение.

Пирожками называют четверостишия, написанные по следующим правилам: пирожок пишется четырехстопным ямбом; в нем должны отсутствовать знаки препинания, дефисы и цифры; он пишется только строчными буквами; в нем должна отсутствовать рифма; он несет в себе законченный смысл; категорически не допускается использование нецензурной лексики; слова иностранного происхождения и сленг пишутся так, как они слышатся, но в остальном тексте пирожка должна соблюдаться орфография.

Для пирожков характерен ряд сюжетных и стилистических приемов: если в четверостишии присутствует персонаж, то его называют только по имени; они могут содержать иронию и черный юмор, но (в отличие от садистских стишков) в умеренных пределах; лейтмотивом пирожков, как правило, становится какая-то передрыга или неудача, которая случается с персонажем.

Приведем пример типичного пирожка:

among lighthearted fun and happy
and cheerful people and so on
pete is so lonely cause his missis
came back from trip with dog and son [6].

На сегодняшний день существует несколько видов пирожков: а) авторские – основаны на оригинальной идее; б) актуальные – пишутся на злободневные темы (чаще всего они касаются политики); в) алфавит – пирожки состоят из слов, начинающихся с одной буквы; г) пирожки на заказ – пишутся на основе идей других пользователей.

Стихи-пирожки являются довольно молодым сетературным жанром. Они пользуются исключительной популярностью с первых дней своего появления, и интерес к ним с каждым годом только растет. В октябре 2009 года выходит книга под названием «Непоэзия. Избранные пирожки». В состав книги вошло около 500 пирожков пяти наиболее популярных авторов данного жанра: Евгении Тен, Владислава Кунгурова, Веры Барковской, Сергея Белякова и Вадима Саханенко.

Как и пирожок, порошок является четверостишием, однако правила его написания несколько отличны: размер стихотворения по слогам здесь не 9, 8, 9, 8, а 9, 8, 9, 2; вторая и четвертая строки рифмуются, первая и третья – нет; в сюжете часто присутствуют неадекватность и иррационализм.

В остальном же порошки совпадают с пирожками: отсутствуют знаки препинания, нет заглавных букв.

Изюминкой порошков является неожиданная концовка, в которой заключен комический эффект. Как правило, писать порошки намного легче, чем пирожки, однако оба вида четверостиший пользуются одинаковой популярностью в сети.

Виды порошков совпадают с видами пирожков: существуют авторские порошки, порошки на актуальную тему, алфавит-порошки и порошки на заказ. Одним из самых популярных сайтов, по-

священных данному сетевому жанру, является *poroshokuhodi.ru*, отличительной особенностью которого является размещение порошков как в виде текстов, так и в виде рисунков.

Сетевая литература представлена и менее распространенными жанрами, не получившими общего признания.

Локативный нарратив используется в таких навигационных приборах, как GPS-навигаторы. Рассказ привязан к месту, в котором находится читатель/слушатель, и повествует, например, о местных достопримечательностях.

Инсталлируемые фрагменты – фрагменты текста, возникающие перед пользователем в виртуальной реальности. Например, в мире компьютерной игры или пространстве, созданном в рамках видеоперформанса.

При написании программно-литературных кодов (англ. *codework*) используется машинно-человеческий язык. В этом случае текст может не только читаться человеком, но и использоваться программами, написанными на языке программирования высокого уровня типа PERL.

Flash-поэзия представляет собой гибрид поэзии и мультипликации: это анимированные поэтические тексты, сопровождаемые многочисленными визуальными-звуковыми эффектами в виде роликов, созданных в широко применяемом формате AdobeFlash [3].

Виртуальные собеседники (англ. *chatbot*) – реализуются посредством компьютерных программ для имитации речевого поведения человека при общении с одним или несколькими пользователями.

Гостевая книга (англ. *guestbook*) – является текстом, коллективно создаваемым посетителями сайта, которые одновременно выступают авторами отдельных фрагментов гипертекста и, как правило, используют сетевые псевдонимы. Временную протяженность создания гипертекста может ограничить только администратор сайта, решив закрыть его. Гостевая книга представляет собой смешение всевозможных жанров устной и письменной форм речи, вследствие чего она «мыслится если не высшим выражением сетевой литературы, то, по крайней мере, полигоном, где испытываются ее возможности»

Сетевой дневник, или блог, – содержит размышления автора на любые интересные ему темы. Автором блога чаще всего выступает виртуальная личность, имеющая сетевой псевдоним, а записи располагаются в обратном хронологическом порядке. Обязательная его составляющая – гостевая книга, через которую читатели могут активно влиять на содержание сетевого дневника [1].

Таким образом, жанрообразующим особенностям сетевой литературы относят ее интерактивность, гипертекстовость, динамичность, мультимедийность, многоавторство (или смерть автора), демократичность, интернациональность, доступность, нелинейность и некоммерческий характер.

Литература

1. Визель, М. Электронная литература / М. Визель // «НЛО» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2011/110/vi36-pr.html>. – Дата доступа: 17.02.2017.
2. Гулд, А. Эстетика и педагогика электронной литературы (Обзор англоязычных исследований) / Аманда Гулд // Новое литературное обозрение [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.nlobooks.ru/node/2307>. – Дата доступа: 16.02.2017.
3. Gutierrez, Juan B. What is adaptive digital narrative? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx>. – Дата доступа: 16.02.2017.
4. Дорфман, Д. Встретимся в сети / Д. Дорфман. – Санкт-Петербург: Петро, 2005. – 584 с.
5. Караковский, А. История и практика сетевой литературы / А. Караковский // Точка зрения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.lito.ru/text/6477>. – Дата доступа: 15.02.2017.
6. Корнев, С. «Сетевая литература» и завершение постмодерна: Интернет как место обитания литературы / С. Корнев // Новое литературное обозрение [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.magazines.russ.ru/nlo/1998/32/korn.html>. – Дата доступа: 16.02.2017.

Y.V. Lis

Mazyr State Pedagogical University named after I.P. Shamiakin
e-mail: lis-2013@mail.ru

Major and secondary genres of virtual literature

Key words: electronic literature, virtual literature genres, hypertext, pie, interactive novel.

The article deals with the genres of virtual literature or so called electronic literature. Both most widespread and secondary genres are studied. Major genre-defining factors of the electronic literature are also underlined in the analysis.