

**ПЕРЕХІД ХУДОЖНЬОГО ТЕКСТУ
В ГІПЕРМЕДІЙНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ВИЯВ
СУЧАСНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ МЕДІАПРОСТОРУ**

Доскоч Інна Олегівна,

викл.

Тернопільський національний економічний університет

У статті зосереджено увагу на новому середовищі функціонування художнього гіпертексту – гіпермедіа, що стає уособленням інтеракції тексту з мультимедійними засобами. Також виокремлені властивості функціонування електронного тексту в гіпермедійному середовищі. Відстежено інтеграцію художнього твору з книги в електронне середовище, зокрема, проведено паралель між двома медіями: друкованою та е-книгою.

Ключові слова: гіпермедіа, електронний текст, художній гіпертекст, друкована книга, е-книга.

Розуміння важливості впливу глобалізаційного процесу на всі без виключення царини людської діяльності зумовлює необхідність вивчення сучасних можливостей медіапростору. Динаміка розвитку інформаційних та комунікаційних технологій формує новий пласт дискретного представлення інформації під назвою "гіпермедіа".

Сьогодні спостерігається варіація комунікаційного процесу, яка зумовлена зміною каналу передачі інформації від адресанта до адресата. Теле- та медіапростір доповнюється гіперсередовищем, характерним для якого стають інтерактивність між джерелом подачі інформації та її споживачем, а також візуалізація матеріалу, застосування комп'ютерної анімації, використання гіпертекстових технологій, багатовимірність представлення інформації та аудіосупровід [Определение технологий, ел. ресурс 18]. Як результат, класична схема комунікації *джерело – повідомлення – канал передачі – отримувач* поступово ускладнюється, доповнюючись такими параметрами, як вплив каналу передачі повідомлення на спосіб та характер його передачі, стан реципієнта до і після отримання передачі, наявність зворотнього зв'язку тощо [Купер, ел. ресурс 4].

Дослідження гіпертекстових технологій особливо **актуальне** на сучасному етапі формування свідомості нового типу. Стрімке зростання зацікавленості розвитком нелінійної організації інформаційних одиниць, що може бути представлена текстом, аудіо- та відеоінформацією, спостерігається як в науково-технічному, так і в лінгвістичному середовищі. Існує гіпотеза, що розвиток гіпертекстових технологій стане переломною віссю в історії людства, на кшталт винайдення книгодрукування [Engelbart 1995, 30].

У нашому дослідженні розглядається гіпермедіа як нове середовище функціонування гіпертексту. Зокрема, зосереджується увага на художньому тексті у площині гіперпростору. **Мета** статті полягає у визначенні засад функціонування електронного тексту в гіпермедійному середовищі, прослідковувані інтеграції художнього твору з книги в електронне середовище та виокремлення додаткових можливостей тексту в гіпермедіа.

Об'єктом дослідження є електронний художній гіпертекст.

Предмет дослідження – гіпермедійне середовище як канал передачі повідомлення.

Наукова новизна дослідження: виявлені особливості еволюції тексту дозволили довести, що нові можливості гіпермедійного середовища ґрунтуються на установлених часом традиціях друкованого тексту.

Дослідження властивостей гіпертексту є питанням першочергової уваги дослідників у галузі лінгвістики, теорії літератури, культури, педагогіки та сучасних технологій. П. Артур, Н. Басараба, С. Біркертс, Дж. Д. Болтер, К. Джуїтт, В. Епштейн, Ю. Завадський, І. Кузнєцов, І. Купер, Дж.П. Лендов, Р. Ленем, М. Маккей, Т. Нельсон, Дж. Нільсен, Д. Фаркас, К. Хейлз, С. Чемеркін висвітлюють проблематику гіпертекстової структури, що з часу своєї появи і досі залишається надактуальною, проте мало вивченою.

Появою гіпертексту пояснюють пристосування високих технологій до принципів природнього функціонування мозку людини. Гіпертекстова інформаційна модель, на думку В. Епштейна, здійснюється за схемою асоціативної переробки та генерації ідей людською свідомістю: "Технічно реалізуючи цю модель, гіпертекстова система використовує електронні і програмні засоби для подолання обмежень лінійної природи тексту, надрукованого на папері" [Епштейн, ел. ресурс 2]. Гіпертекстова структура, як стверджує дослідник, перетворюється на все більш ефективний засіб оперування інформацією та виокремлює три основні взаємопов'язані аспекти гіпертекстової системи, а саме: 1) структурний, 2) функціональний та 3) візуальний:

1) інформаційна система повинна мати базу даних, що складається з "вузлів", які містять інформацію, і дуг, що зв'язують інформаційний зміст вузлів;

2) гіпертекстова система як нелінійний тип дій, повинна містити засоби для створення, авторства (*англ.*- *authoring*) та перегляду (*англ.*- *browsing*) в процесі навігації;

3) управління функціонуванням гіпертекстової системи здійснюється шляхом прямого маніпулювання представленими на екрані монітора символами позамовних об'єктів [Епштейн, ел. ресурс 2].

Використання гіпертексту є основним принципом дії у середовищі гіпермедіа, що складається з текстів, сполучених між собою нелінійним зв'язком в одномірному просторі, а в багатовимірному – множинними вузлами переходів [Купер, ел. ресурс 4]. До прикладу, структура друкованої книги є лінійною, адже ми рухаємося послідовно від сторінки до сторінки. У гіперпросторі в кожному вікні-сторінці може бути декілька посилань, які вказують на не пов'язані між собою документи, які можуть бути розташованими на різних серверах [Гіпертекст и гипермедиа, 17]. У рамках одного сайту веб-сторінки утворюють структуру, відому у сучасному науковому дискурсі як "ризом" [Чемеркін 2009, 81]. Цей термін виражає аструктурний спосіб вербальної організації тексту, де на найвищому рівні перебуває головна сторінка, з якої можна рухатися в усі розділи та підрозділи.

Програмне забезпечення для перегляду веб-сторінок – "браузер", складається з інформаційного наповнення (текст) і посилання, що спершу були лише текстовими. Зараз можливості значно розширились, тому програма дозволяє розміщувати на веб-сторінках графіку. Посилання на інший текст, сторінку переважно залишається текстовим, але не обов'язковим. Завдяки графіці навігація стала простішою та ефективнішою, адже візуалізація допомагає зорієнтуватися користувачеві в просторі та підвищує його емоційне сприйняття інформації. Із додаванням до гіпертексту відео, аудіо та графічних елементів гіпертекст інтегрував у гіпермедіа.

Оперуючи вербальними і невербальними уявленнями, гіпертекстові (гіпермедіа) системи дозволяють видавати користувачу (читачеві) інформацію в найбільш ефективній формі [Эпштейн, ел. ресурс, 2]. Що стосується художнього гіпертвору, то література мережевого простору "як вид мистецтва переходить власні видові межі, наближаючись та в багатьох аспектах інтегруючись з іншими видами мистецтва – з малярством, музикою, кінематографом, мультиплікацією, театром" [Завадський 2006, 35].

Потенціал електронного художнього гіпертексту в час інформаційних технологій не викликає сумнівів. Зростає зацікавленість читачів щодо новітньої е-книги, в той час як видавці паперового видання занепокоєні утриманням позицій на ринку літератури. Проте, художньому гіпертвору досі складно міцно закріпитися у літературному співтоваристві. Це зумовлено питаннями технічного дизайну, авторського права, управління цифровими правами, а також проблемою запису та зберігання електронних книг в просторі Інтернету.

Поступальний рух книги як в друкованому, так і в електронному вигляді Н. Басараба пояснює феноменологічним досвідом читання паперової книги [Basaraba, ел. ресурс 8]. З точки зору когнітивної психології це пояснюється як прояв свідомості, що виражається почуттями сприйняття. Тобто інформація сполучається в сенсорний образ та інтерпретується як така, що породжена об'єктами або подіями оточуючого середовища [Словник-довідник 2010, 198]. Після столітнього "тримання в руках" друкованої літератури пристосування людини до сприйняття твору через цифровий носій потребує часу.

Креатори художнього гіпертексту намагаються максимально передати притаманні особливості книгочитання з паперового носія в електронний простір. Свідченням цього є класифікація електронних книг (скор. *е-книга*) запропонована швейцарським дослідником Ф. Крестані [Crestani 2005, 194], за якою книги поділяються на типи:

1. Page turners (*перекл. – захоплюючі книги*). Книги такого типу існують в електронному середовищі як копії друкованих видань. Переважно, користувачам мережі Інтернет пропонуються найпопулярніші бестселери різного жанру. Сторінки такої книги за допомогою команд програми гортаються, як і у звичайній книзі. Це виглядає як своєрідне переглядання фотокартинок.

2. Scrolling books (*перекл. – книги, що прокручуються*). На противагу попередньому, в якому горизонтальний тип читання, "прокручування" сторінок текстів відбувається вертикально. Читач прогортає за допомогою коліщатка мишки потік авторського письма, що може порівнюватися із потоком людської свідомості. Саме цим такий варіант поглядання тексту вважається психологічно комфортним для реципієнта.

3. Portable books (*перекл. – портативні книги*). Читання електронної книги передбачає необхідність спеціального пристрою, що розмірами нагадує традиційну книгу та допомагає читачу отримати фізичний контакт з носієм інформації.

4. Multimedia books (*перекл. – мультимедійні книги*). Найяскравіший приклад – це всевітня електронна енциклопедія Вікіпедія. Книги такого формату складаються з будь-якої кількості статей, що збережені в мережі та сполучені між собою гіпер-

посиланнями. Також, тоді, як медіа послуговується у своїй роботі лише текстовими формами друкованих чи електронних носіїв, мультимедіа окрім тексту включає в себе аудіо, відео, зображення та інтерактивні компоненти роботи з користувачем.

5. *Hypermedia books (перекл. – гіпермедійні книги)*. Прикладом такої електронної книги є *всесвітня мережа Інтернет – середовище використання мультимедійних програм*. Гіпермедією позначається гіпертекст, що формується з множинності текстів за допомогою гіперпосилань, що й створює нелінійний спосіб передачі інформації. Читач вільний у виборі шляху прочитання.

Тісно корелює з поняттям гіпермедійності електронна література. Художні твори, на протипагу творам народженим у друкованій формі, створюються *беспосередньо для використання у цифровому середовищі за допомогою програмного забезпечення*.

6. *Cyberbooks (перекл. – віртуальні книги)*. Це такий тип книг, які створюються за допомогою сучасних технологій, існують лише в електронному середовищі, *обов'язковою умовою існування яких є залучення до співпраці читачів*.

З цієї категоризації електронних книг, очевидно, що у віртуальній реальності відтворюється образ друкованої книги. Наприклад, в більшості варіантів візуально промальовується розгортка сторінок або ж створюються окремі гаджети з фізичними властивостями книги в традиційному розумінні. Гіпертекстова структура художнього тексту *різниться від паперового аналога наявністю багаточисельних шляхів прочитання одного і того ж тексту, багатоваріантністю закінчень, а в деяких випадках і початків розповіді, запитань до читача, від варіанту відповіді на які залежить напрям читання, аудіовізуальні додатки, навігаційні мапи тощо*. Читаючи художній гіпертекст, реципієнт *йде обраним шляхом прочитання до закінчення розповіді. "Дійшовши умовного кінця тексту, він не може сказати, що прочитав весь текст твору, оскільки існує ймовірність, що він упустив певні посилання, а відповідно і певні уривки тексту, які за ними приховувалися. Відповідно існує можливість ознайомитися з певними подіями, які описуються з певних точок зору, упустивши інші"* [Завадський 2006, 128].

В дослідженнях переходу від тексту до гіпертексту Дж. П. Лендов охарактеризовує мережеву структуру гіпертексту за трьома критеріями:

- 1) місце початку тексту
- 2) місце кінця тексту
- 3) межі тексту [Ladow 2006, 70].

Дж. Болтер передбачає надможливості художнього тексту, зазначаючи: "Те, що є неприродним для друку, стає природним для електронного носія, і незабаром не буде потребувати висловлювання, тому що його можна буде показувати" [Bolter 1991, 143].

Численні визначення поняття "гіпертекст" зводяться до розуміння його як *тексту-калейдоскопу: варіантів прочитання нескінченна кількість і в кожного реципієнта цей шлях буде індивідуальним*. На думку Е. Дж. Аарсета, основною ознакою гіпертексту є його дискретність [Aarseth 1994, 60]. За допомогою гіперпосилань, що є в гіпертексті, автор *закликає до вибору, до спільної творчості. Інтерація адресанта*

з адресатом є основною рисою саме художнього твору, чий уявний діалог за допомогою лише одних засобів мови вже стає повноцінним літературним процесом [Carlson 1988, 21]. Якщо до художнього тексту додати гіпермедійні засоби, то утворений інтерактивний гіпертекст, де письменник йде від мережі ідей до лінійного тексту, а читач здійснює зворотню трансформацію лінійного тексту в мережу ідей, можна описати як художній гіпертекст.

В художньому гіпертексті посилання (links) виконують роль орієнтирів для читача в навігації серед множинності текстів. Вони переносять читача в простір іншої частини гіпертексту. А. Манген ідентифікує гіперпосилання як "емпіричну можливість латентного характеру того, що тимчасово є прихованим, але при кліці мишки одразу ж робить його досяжним" [Mangen 2008, 410]. Разом з цим, з'єднати сукупність текстів в єдине змістове ціле – індивідуальна функція кожного адресата.

На переконання Р. Шнейдер "нелінійність, або ж непослідовність, що завжди вважалось головною характерною рисою гіпертексту, відображає новий тип текстуальності" [Schneider 2005, 198]. Саме нелінійна текстуальність змушує читача переміщуватися від тексту до тексту, і, таким чином взаємодіяти з гіпертекстовою книгою [Кольцова 1999, 81].

Докорінна зміна природи письма, на думку Т. Нельсона, нарешті стала можливою за допомогою підтримки комп'ютерних технологій. [Nelson: ел. ресурс 15]. Через свої нові властивості текст набув рис двосторонньої системи, що включає в себе мультимедійні структури та як новий вид письма, набуває схожості з кіберкнигою [Basaraba: ел. ресурс 8].

Епохальна трансформація медіаспілкування читача та автора пройшла відстань від друку до цифрових технологій. Гіпертекст цілковито реконфігурував текст. Потенціал гіпертекстуальності вагомо домінує за рахунок присутності у ній невербальних елементів тексту. Текст виходить за рамки лінійності й комп'ютерні технології є причиною цього. Гіперпростір стає уособленням інтеракції з мультимедійними засобами її втілення. Літературі мережевого характеру властиво перебудовувати літературний текст задля отримання на базі одного і того ж текстового матеріалу декількох літературних творів [Завадський 2006, 14]. Вірогідність гіпотези про масштабність відкриття електронної книги потрібно прослідковувати й надалі.

Потенціал подальших досліджень вбачається у виявленні аспектів лімітування роботи автора і читача в гіпермедійному середовищі.

Доскоч І. О., препод.

Тернопольский национальный экономический университет

Переход художественного текста в гипермедийную среду как проявление современных возможностей медиапространства

В статье сосредоточено внимание на новой среде функционирования художественного гипертекста – гипермедиа, что становится олицетворением интеракции текста с мультимедийными средствами. Также выделены свойства функционирования электронного текста в гипермедийной среде. Проанализирован процесс интеграции художественного произведения из книги в электронную среду, а также проведена параллель между двумя медиа: печатной и электронной книгой.

Ключевые слова: гипермедиа, электронный текст, художественный гипертекст, печатная книга, е-книга.

Doskoch I. O., Lecturer

Ternopil National Economic University

Transition of Fictional Text in Hypermedia Environment as a Manifestation of Modern Media Space Possibilities

The article focuses on hypermedia as a new medium for fictional text. Hypermedia becomes the personification of text interaction with multimedia tools. Properties of electronic text functioning in hypermedia environments are distinguished. Integration of fictional text in the electronic environment is tracked. In particular, the parallels are drawn between two media: print book and e-book.

Key words: hypermedia, electronic text, fictional hypertext, printed book, e-book.

Література:

1. *Завадський, Ю. П.* Типологія й поетика мережевої літератури і сучасне західне літературознавство : дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.01.06 "Теорія літератури" / Завадський Юрій Романович. – Тернопіль, 2006. – 178 с.
2. *Эпштейн, В. Л.* Введение в гипертекст и гипертекстовые системы [Електронний ресурс] / В. Л. Эпштейн. – Режим доступу : <http://www.lingvolab.chat.ru/library/hypertext.htm>
3. *Кольцова, Е. Ю.* Массовая коммуникация и коммуникативное действие / Е.Ю. Кольцова // Социологический журнал. – 1999. – № 1/2. – С. 77–86.
4. *Купер, И.П.* Гипертекст как способ коммуникации [Електронний ресурс] / И. П. Купер – Режим доступу : <http://www.nir.ru/sj/sj1-2-00kuper.html>.
5. *Чемеркін, С. Г.* Стилістика гіпертексту / С.Г. Чемеркін // Мовознавство. – 2009. – № 5. – С. 79–87.
6. *Українська психологічна термінологія : словник-довідник* / [ред. М.А. Чепи]. – К. : ДП "Інформаційно-аналітичне агенство", 2010. – 302 с.
7. *Aarseth, E.* Nonlinearity and Literary Theory / Espen Aarseth [In. G.P. Landow (Ed)] // *Hyper/Text/Theory* // Baltimore : John Hopkins University Press. – 1994. – P.51–86
8. *Basaraba, N.* Where is all the Hypertext Fiction in this Digital Age? [Електронний ресурс] / Nicole Basaraba // *Books, Communications, Writing*. – Режим доступу : <http://nicolebasaraba.com/examples-hypertext-fiction-write-hypertext-narratives>.
9. *Bolter, J. D.* Writing Space. Computers, hypertext and The History of Writing / Jay David Bolter // New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates : Hillsdale. – 1991. – 258 p.
10. *Carlson, A.* A Way of Incorporating User Feedback into Online Documentation / Anna Carlson [In E. Barret (Ed)] // *Text, ConText, and Hypertext. Writing with and for the Computers*. – MIT Press series in information systems. – 1988. – P. 1–29.
11. *Crestani, F.* Appearance and functionality of electronic books : Lessons from the Visual Book and Hyper-TextBook projects / F. Crestani, M. Landoni, M. Melucci // *International Journal on Digital Libraries*. – 2005. – Vol.6. – № 2. – P.192–209.
12. *Engelbart, D. C.* Toward Augmenting the Human Intellect and Boosting our Collective IQ / D. C. Engelbart // *Communications of the ACM*. – 1995. – Vol.38. – №.8. – P. 30–32.
13. *Landow, G.* Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization / George Landow // *The USA: The John Hopkins University Press*, 2006. – 436 p.
14. *Mangen, A.* Hypertext Fiction Reading : Haptics and immersion / Anne Mangen // *Journal of Research in Reading*. – 2008. – Vol. 31. – No. 4. – P. 404–419.
15. *Nelson, T.* Ted Nelson demonstrates Xanadu Space [Електронний ресурс] / Ted Nelson. – Режим доступу : http://www.youtube.com/watch?v=En_2T7KH6RA.
16. *Schneider, R.* Hypertext Narrative and the Reader : A view from cognitive theory / Romy Schneider // *European Journal of English Studies*. – 2005. – Vol. 9. – No. 2. – P. 197–208.
17. *Гипертекст* и гипермедиа, а также их значение в веб-дизайне [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.e-uni.ee/e-kursused/eucip/arendus_vk/432_____.html.
18. *Определение* технологий мультимедиа, гипермедиа и телекоммуникации [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.profile-edu.ru/opredelenie-technologij-multimedia-gipermedia-i-telekommunikacii-page-1.html>.

Стаття надійшла до редакції 07.04.14