

Людмила Комуцци

Как рассказывают истории в постцифровом мире?

Liudmila Komutstsi

How Are Stories Told in the Post-Digital World?

Людмила Комуцци (Севастопольский государственный университет, Институт общественных наук и международных отношений, профессор кафедры «Теория и практика перевода»; доктор филологических наук) ltataru@yandex.ru.

Liudmila Komutstsi (Dr. Habil.; Professor, Department of Translation Studies, Institute of Social Sciences and International Relations, Sevastopol State University) ltataru@yandex.ru.

Ключевые слова: нарратив, постцифровая эпоха, трансмедialная нарратология, интерактивный документальный проект, *семь цифровых смертных грехов*

Key words: narrative, post-digital era, transmedial narratology, interactive documentary, *Seven Digital Deadly Sins*

УДК/UDC: 82.01/.09+ 791.43/.45+ 7.011.2
DOI: 10.53953/08696365_2023_179_1_173

UDC: 82.01/.09+ 791.43/.45+ 7.011.2
DOI: 10.53953/08696365_2023_179_1_173

В статье анализируются причины возрождения широкого общественного и научного интереса к искусству рассказывания историй в постцифровую эпоху, принципы и функции трансмедialного сторителлинга. Используя категории «проживания опыта» и «рассказываемости» из инструментария постклассической теории нарратива, мы рассматриваем литературно-художественный потенциал нового повествовательного жанра — интерактивного веб-документального проекта. Анализ проводится на материале совместного канадско-британского проекта «Семь цифровых смертных грехов».

This article examines the causes of the revival of broad societal and academic interest in the art of storytelling in the post-digital era and the principles and functions of transmedial storytelling. Using the categories of experientiality and storytelling as tools of postclassical narratology, we analyze the literary potential of the new narrative genre — the interactive web documentary. The case study for the analysis is the joint Canadian-British project *Seven Digital Deadly Sins*.

Медиа и мифы постцифровой эпохи

В своем раннем социально-критическом эссе «Миф сегодня» (1957) Ролан Барт противопоставил «мифологическое сознание прошлого» «мифологическому сознанию современности» [Barthes 1984]. Мифы XX века предстают как «сообщения» семиотической природы, сообразной эпохе капитализма с ее идеологическими означаемыми. Те мифы создавались прессой, рекламой, кинематографом, телевидением, языком моды и другими медийными системами. Медиа цифровой эпохи начала XXI века не только формируют сообщения, но и сами активно участвуют в создании мифов, меняя их семиотическую природу. Уподобляясь своим новым «денотатам» — гибридным конфликтам, миграциям, виртуальным мирам социальных сетей и другим реалиям, неведомым ранее, — само искусство рассказывания историй стало гибридным. Литература,

к примеру, заметно трансформируется в «метароман» или «новый “Улисс”», окрашенный поэтикой флуда и документальной эстетикой [Оробий 2013: 160], а художественная эстетика проникает в документальные жанры. В последнее десятилетие эта тенденция усиливается, все больше поднимая интерес к рассказыванию историй. Этот новейший период называют постцифровой эпохой или эпохой постправды: по данным поисковых запросов «Оксфордского онлайн-словаря», неологизм «post-truth» стал словом 2016 года¹. Оценочно реальность постправды воспринимается как сюрреальная — недаром в том же 2016 году самым частотным поисковым запросом пользователей американского словаря «Merriam Webster» оказалось прилагательное «surreal»². Назвать «слово 2020 года» можно было и без результатов обработки поисковых запросов словарями — это COVID-19, название новой инфекции, породившей очередной глобальный «сверхреальный» метанарратив, наполненный новыми мифами, равными по силе библейским египетским казням. Растущая популярность сторителлинга, очевидно, отражает массовую реакцию сопротивления человека «сюрреальности» постцифрового мира. Достаточно ввести в поисковый браузер фразу «сила сторителлинга» или даже «магия сторителлинга», и он выдает десятки страниц, на которых журналисты, маркетологи, психологи, учителя, PR-менеджеры, блогеры, спикеры платформы «Tedx» объясняют волшебные свойства нарративов (см. один пример, взятый наугад: [Jensen 2015]).

Нарративы постцифровой эпохи: как они устроены?

Маршалл Маклюэн писал, что традиционные медиа — печать, радио, телевидение и кино — создавались последовательно и были отдельными формами и каналами коммуникации [McLuhan 1995: 178, 185; Маклюэн 2003]. Когда же текст комбинирует эти формы, целое может оказаться чем-то большим, чем сумма частей. Такой эффект изучает трансмедиальная нарратология — дисциплина, возникшая недавно на пересечении теории нарратива, медиа исследований и теории журналистики.

Генри Дженкинс, который популяризировал термин «трансмедиальный сторителлинг», охарактеризовал эффект таких комбинированных текстов с помощью термина «аддитивное восприятие» (additive comprehension), заимствованное им у дизайнера компьютерных игр Нила Янга [Jenkins 2006: 123]. В книге «Конвергентная культура» он писал:

Трансмедиальная история рассказывается через разные платформы, причем каждый «новый текст» в ней вносит свой вклад в целое... каждое средство коммуникации реализует то, что оно может сделать лучше всего, — так что какую-то историю можно ввести в фильм, расширить ее через телевидение, романы и ко-

1 Word of the Year 2016. Oxford Dictionaries (<https://www.youtube.com/watch?v=3xcW7Tg5E34> (accessed: 20.11.2022)).

2 What is the 2016 Word of the Year? // Voice of America (VOA). 2016. December 22 (<https://learningenglish.voanews.com/a/year-in-review-word-of-the-year-2016-surreal/3643988.html> (accessed: 20.11.2022)).

миксы... <...> Каждая серия франшизы должны быть самодостаточна, чтобы, играя в игру, ты не испытывал необходимости посмотреть сначала фильм, и наоборот [Ibid.: 95–96].

Позднее в своем блоге Дженкинс изложил семь принципов трансмедиального сторителлинга: распространяемость vs. углубляемость³, непрерывность vs. множественность, погружение vs. экстрагируемость, создание мира (истории), сериальность, субъективность и перформанс [Jenkins 2009a; 2009b]. Эти принципы являются и способами интерактивного включения аудитории в интригующий мир истории, и инструментами удержания в нем через возможности делиться его частями (сериями), углубляться (drilling) в разные его контексты, рассматривать через разные перспективы (субъективные точки зрения), извлекать из него атрибуты и элементы для включения в свой образ жизни, даже участвовать в создании мира истории, сочиняя свои эпизоды или версии какой-то части и выкладывая их в ютьюб для обсуждения в фан-сообществах.

Если Дженкинс думал о структуре трансмедиальной истории в контексте культуры развлечений, то нарратологи и исследователи медиакommunikаций размышляли об этом явлении в конце XX — начале XXI века в рамках своих научных дисциплин. Теоретик медиа Джошуа Мейрович развивал понимание медиа как языков или каналов передачи информации [Meurgowitz 1993]. Нарратолог Мари-Лаура Райан, пытаясь определить «трансмедиальную нарратологию» цифровой эры, классифицировала медиа как семиотические явления, технологии и культурные практики [Ryan 2006: 16–25]. К последним, очевидно, относятся и практики мультимедийной журналистики, и медиакommunikаций в целом, что позволяет определить медиа как агента общественного и политического влияния, именуемого в журналистском сообществе «четвертой властью». Трансмедиальный сторителлинг стал широко популярной практикой постцифрового мира, а медиа рассматриваются как языки, доносимые до потребителей через разные каналы (газеты, журналы, кино, граффити, интернет и т.д.) для рассказывания историй, которые своей структурой оказывают влияние на восприятие аудиторией мира реального (см.: [Moloney 2012]). При этом мультимедийные сайты известных агентств — CNN, The Washington Post, The Guardian и практически всех российских СМИ — продолжают публиковать новостные, публицистические, аналитические тексты, фичеры, то есть традиционные журналистские жанры. Они линейны, а фотографии, видео, аудио или графика, по сути, лишь повторяют их содержание. Тексты, которые можно назвать мультимедийными журналистскими нарративами, обладают нелинейной структурой, а их дизайнеры креативно комбинируют разные медийные элементы, чтобы усилить эстетическое и эмоциональное воздействие сцен, диалогов, описаний, собственно событий, чередующихся в таких текстах по законам художественной композиции. Появились и новые формы сериального, гиперссылочного, авторефлексивного повествования, которые сообразны потребности визуализировать их через браузер, взаимодействовать

3 Используя «vs.», Дженкинс подчеркивает альтернативность ряда свойств. Например, история может распространяться горизонтально по разным каналам сети или вертикально (углубляться) пользователем, если он начинает погружаться в нее, интерпретировать скрытые смыслы и т.д. Эти направления могут сочетаться, но чаще идут противоположно друг другу.

с цифровым пространством истории, а не читать. Новые медиа создают для этого новые повествовательные жанры — нарративные компьютерные игры, интерактивную нарративную журналистику, интерактивные веб-документальные проекты и другие индикаторы настоящих и будущих тенденций.

Истории, создаваемые не через отдельные каналы, а через их соединения, таким образом, впускают в себя дополнительные строительные материалы и элементы других форм. Маклюэн бы сказал, очевидно, что новые медиа становятся «сообщениями», участвуя в выстраивании формы истории. Распространяя историю через разные каналы и их соединения, трансмедиаальный сторителлинг вооружает писателей, режиссеров, журналистов и простых пользователей интернета методом, сообразным медиаландшафту XXI века. Он позволяет придавать цельную форму опыту, соединяя разрывы между прошлым и настоящим, между чередой каждодневных событий и уникальными происшествиями, между тем, что произошло, его осмыслением и решением, изменяющим будущее. Изменились и наши ожидания от чтения, и потребность заявить о себе в цифровой среде. Гуманистическая функция медийных нарративов — показать правду о нас самих, напомнить о нашем месте в реальном мире, научить отделять нашу субъективную реальность от идеологем глобального капитализма и ее героев и тем самым осознавать, сохранять и усиливать собственную идентичность.

Методы анализа постцифровых нарративов

Самой авторитетной методологией анализа нарративов долгое время оставался структурализм как пример блестящего альянса лингвистики, теории литературы и антропологии. В своем приложении к тексту (во всех его формах и жанрах) структурный подход доминировал в текстовом анализе в XX веке. В поисках грамматики нарратива и моделей нарративной коммуникации структурализм использовал стратегии идентификации ключевых элементов системы, таких как бинарные оппозиции и синтагматические комбинации, для описания идеальной модели текста (*langue*), которая потенциально заложена в нем и которая предопределяет каждую его семиотическую реализацию (*parole*). Начиная с 1980-х годов теория нарратива наращивала инструменты анализа по мере того, как в ее орбиту втягивались новые объекты и дисциплины с их задачами и практиками, и уже наработанные процедуры и методы надо было адаптировать к ним [Dawson 2017: 229—230].

Социологи и теоретики медиа, признав важность нарратива как инструмента конструирования идентичности и адаптации к меняющейся реальности через производство и потребление историй, в том числе в условиях сетевой коммуникации [Baunham, De Fina 2016: 31], в своем анализе часто игнорируют его эстетический потенциал. Мы же принимаем позицию Вернера Вольфа — видного представителя интермедиаальной нарратологии, который утверждает, что применение техник нарративного анализа к нелитературному материалу может быть продуктивным именно в отношении текстовых повествовательных техник и при полном понимании литературоведческих истоков самой теории нарратива [Wolf 2011: 159]. Важен анализ художественных способов изложения невымышленных историй жизни, с помощью которых устанавливается связь между текстовым самовыражением и нарративностью.

Поиск параллелей между традиционным художественным повествованием и сиюминутными репрезентациями опыта онлайн ведется сегодня, в частности, при анализе «мини-историй» (постов) в социальных сетях с их тенденцией к симультанности и фрагментарности «новости дня» (breaking news) (см., например: [Georgakoroulou 2013; 2017]) и к статусам пользователей фейсбука⁴ [Mäkelä 2013; 2019]. Результаты показывают, что рассмотрение и таких мини-текстов с точки зрения специалистов, знающих устройство литературных нарративов и их эстетические качества, имеет смысл: даже самые непретенциозные тексты пользователей фейсбука и твиттера содержат черты вымышленных нарративов благодаря экспрессивным возможностям оформления текста и композиции, предоставляемым соответствующими платформами.

Одним из ключевых критериев, применяемых для оценки релевантности невымышленных историй, является «рассказываемость» (tellability):

...текст... должен стоить того, чтобы его рассказали. Достоинство «быть рассказанным» (tellability) следует оценивать по тому, как в тексте проявляется опыт, который может служить примером. Текст, достойный быть рассказанным, по своему содержанию выходит за границы локального контекста ситуации речи и пригоден к дальнейшей разработке [Хабермас 2003: 210].

При нарративном анализе «рассказываемость», с одной стороны, формирует экспрессивные ограничения медиаисторий, а с другой стороны, составляет один из центральных параметров сторителлинга как нарративного искусства.

Другим критерием, связанным с «достоинством текста быть рассказанным», является нарративность как «опосредованное проживание опыта» (mediated experientiality) — понятие из «естественной нарратологии» Моника Флудерник [Fludernik 1996: 12–13, 28–30]. Исходя из постулатов когнитивной нарратологии, немецкая исследовательница ввела этот термин, чтобы противопоставить обозначаемую им категорию структуралистским терминам «темпоральность» и «причинность». Заслужой Флудерник является подключение социолингвистики к анализу нарративов на основании того, что их восприятие лежит в «естественно происходящем рассказывании историй» (naturally occurring storytelling) [Ibid.: 13–14].

Когнитивная нарратология исходит из того, что эффекты, создаваемые специфичными семиотическими средами, должны формировать и усиливать «нарративизацию» реальности, которая сама по себе зачастую лишена свойств нарративности [Ibid.: 33]. Однако порой мультимедиа мешают восприятию истории. Первичным способом воздействия на базовые когнитивные схемы ее восприятия является наложение текстовой нарративной формы на реальность. Другим обязательным приемом превращения «сырого жизненного материала» в историю является отражение «проживаемости опыта»: читатель ищет в ней признаки познания, аффекта, телесных реакций, которые приблизят репрезентацию реальности к схемам его личного опыта.

В целом же художественный потенциал социально-сетевому и медийному сторителлингу еще нуждается в изучении, тем более что медиапространство

4 Деятельность компании «Meta Platforms Inc.» по реализации продуктов — социальных сетей «Facebook» и «Instagram» запрещена на территории Российской Федерации Тверским районным судом 22.03.2022 г. по основаниям осуществления экстремистской деятельности. — *Примеч. ред.*

трансформирует привычное понимание того, что такое нарратив и почему одни нарративы захватывают, а другие нет [Georgakoroulou 2013: 220—221; 2017: 36—38]. Такой подход позволяет понять и риторические эффекты (транс-)медийных историй, в частности интерактивных веб-доков, приближающие их к литературно-художественным, в особенности в плане репрезентаций сознания и голоса героя, пережившего определенный опыт.

«Семь цифровых смертных грехов»: модернизация мифа в медиасреде

«Семь цифровых смертных грехов» — это веб-сайт, созданный Канадским национальным управлением кинематографии в сотрудничестве с британской компанией «Гардиан»⁵. Пожалуй, эта «интерактивная рефлексия о наших цифровых “я”» (как гласит подзаголовок сайта) — один из самых показательных образцов истории постцифрового мира, лучшая иллюстрация того, как «средство коммуникации само по себе становится сообщением» (мифом). С точки зрения жанра это интерактивный документальный проект, представляющий социологическое исследование коллективных моделей поведения, сформированных цифровыми технологиями, или исследование изменения морали и ценностей человека под воздействием технологий.

Мы проанализируем текстовые стратегии автоповествования, которые усиливаются специфическими возможностями используемых интерактивных технологий. Я не уверена, что этот и подобные проекты являют собой новое искусство *per se*, и собираюсь подойти к анализу его экспрессивного и креативного потенциала с позиций постклассической нарратологии. Ключевые категории анализа — «проживание опыта» и «рассказываемость» — являются инструментами современной междисциплинарной теории нарратива, дополненной когнитологией и социологией, и применимы к любым новым практикам сторителлинга. Выдвижение вербального текста как основного компонента трансмедиального сторителлинга, применение техник анализа художественного (литературного) нарратива к нехудожественному материалу создают надежную перспективу для анализа — в чем мы еще раз соглашаемся с Вернером Вольфом. Анализ соотношения текстового самовыражения и нарративности, художественных эффектов и спонтанного оформления мысли в постах социальных сетей и в родственных им текстах важен, поскольку названные естественные речевые жанры имеют хорошо слышимые отголоски в современной литературе, особенно психологической.

Цель нашего анализа — показать, как проживание опыта и «рассказываемость» становятся опорными блоками «социальной» нарративности и ее интерпретации, как они определяют преимущества и ограничения вербальной основы интермедиальных платформ и как создатели таких платформ манипулируют этими двумя аспектами истории.

5 Seven Digital Deadly Sins. National Film Board of Canada official website (https://www.nfb.ca/interactive/seven_digital_deadly_sins_en/) (дата обращения: 20.11.2022).

«Каждый пиксель имеет значение»

Современная аудитория редко открывает компьютер, чтобы прочитать длинную статью о семи грехах, поэтому создатели проекта тщательно разработали дизайн интерактивного пространства, в котором интернет-пользователи могут сами решать, как и в какой мере им знакомиться с этой историей. По убеждению креативного директора проекта Пабло Вио, «в историях, которые способны волновать людей, каждый пиксель имеет значение»⁶.

Веб-сайт открывается мэшапом из фрагментов видеомонологов известных канадско-британской публике персон — писателя, музыканта, актеров. Именования классических грехов — Жадности, Чревоугодия, Лени, Зависти, Гнева, Гордыни и Похоти — расположены на экране в виде парящей интерактивной ленты и, как опция для зрителя, в виде списка тем для навигации. Каждый «грех» содержит видеомонолог известной персоны. Фолк-певец Билли Брэгт признается, что не стал бы известным сочинителем песен, если бы в годы его юности был ютьюб, в котором он сейчас проводит дни напролет, просматривая «провальные» видеоклипы. Американский писатель Гари Штейнгарт признается в том, что передал все свое литературное производство в Бангалор и тем самым избавил себя от издательских дел, комедийная актриса Джози Лонг — в том, что прогнала своего бойфренда, чтобы он не мешал ей предаваться твиттеру. Каждое видео окружено тремя-четырьмя ссылками на исповедальные истории рассказчиков от первого лица об их моделях греховного поведения: «Я шпионю за своими детьми», «Я кликаю на ссылки, чтобы разозлиться», «Я занималась кибербуллингом», «Я пользуюсь сайтом знакомств для внебрачного секса» и подобных привычках, которые изменили их образ мыслей, суждений и действий.

Каждая история сопровождается выразительным рисунком справа и одним-двумя фактами слева, которые обновляются онлайн, например: «Число селфи, выложенных в инстаграме⁷ на данный момент: 35 миллионов» или «42% обновленных статусов в фейсбуке составляют истории о путешествиях».

Интерактивность веб-сайта заявлена на первой же открывающейся странице: «Watch. Read. Participate. Share». Стратегически важны три встроенные в каждый раздел онлайн-опроса, которые приглашают зрителя войти в роль судьи, предлагая ему «осудить» или «отпустить» то или иное греховное поведение, что незаметно укоренилось в нашем сознании через онлайн-коммуникации.

Через интерактивный анонимный опрос мнений генерируется собирательная статистика, проясняющая схему нашего коллективного постцифрового сознания и растущего расхождения между двумя жизнями, которыми мы живем — между жизнью онлайн и той, что остается в реальном мире. Предусмотрены и опции для того, чтобы зрители могли делиться видео, историями, результатами опросов, а также самим веб-сайтом в целом в социальных сетях.

6 Ibid.

7 Деятельность компании «Meta Platforms Inc.» по реализации продуктов — социальных сетей «Facebook» и «Instagram» запрещена на территории Российской Федерации Тверским районным судом 22.03.2022 г. по основаниям осуществления экстремистской деятельности. — *Примеч. ред.*

Читатель/зритель может «погрузиться» на выбор в любой из грехов, ограничиться только видео, голосованием в опросе или системно изучать каждый раздел. Наконец, встроенная серия музыкальных треков создает спокойную атмосферу для изучения частей веб-сайта, но пользователь может нажать и на опцию «Mute», если музыка ему мешает.

Суммарный эффект «Семи цифровых смертных грехов» определяется продуманным совмещением названных выше технологий, каждая из которых играет важную коммуникативную функцию. Аналогично социальной сети, этот интерактивный веб-сайт создает нарративную среду, в которой пользователя тянет читать, что пишут другие, потому что он, как психоаналитик, хочет узнать, о чем они думают, что они чувствуют. Несоответствие между эмоциональным ожиданием и исповедальной экспрессией историй других пользователей, довольно характерной для фейсбука и инстаграма, может способствовать появлению экзистенциальной тревоги или, наоборот, вызвать смех. С эстетической точки зрения это иллюстрация схемы обманутого ожидания, иронии, заложенной в последовательности двух эпизодов события — предвкушения события и его результата. Интерактивная среда и смешение семиотических кодов оптимальны для активизации схемы ожиданий интернет-пользователей, которую М. Флудерник назвала «нарративностью как опосредованным проживанием опыта». Постоянный обмен даже самыми непритязательными сообщениями пользователей в социальных сетях конкретизирует ее теорию «естественных нарративов» — даже простые сообщения о местонахождении пользователя (в аэропорту, в горах) обретают экспрессию «квалиа», способность опосредованно передать опыт читателю («Каково это — оказаться здесь?», «О чем ты думаешь?») только благодаря техническим возможностям той или иной платформы, активирующим настройку читателя на «квалиа», на восприятие маленьких историй о чьих-то опытах жизни.

Мы полагаем тем не менее, что все технологические средства вторичны по отношению к вербальной основе проекта — к автоповествованию двадцати интернет-пользователей, канадцев и британцев.

Художественность vs. достоверность опыта в историях цифровых грешников

Если в социальных сетях в большинстве случаев нарративизируются внешне малоинтересные, эпизодические, спонтанные записи, то тексты на веб-сайте «Семь цифровых смертных грехов» обладают цельными сюжетами, которые описаны с использованием техник, близких к художественным способам повествования.

Простой коммутационный тест, который позволит категоризировать их как авторефлексивные нарративы, будет состоять из двух вопросов: «О чем ты думаешь? Что ты чувствуешь?» Мы будем каждый раз вставлять эти вопросы в текст, чтобы увидеть в нем закономерность чередования событий и состояний, которая нарративизирует представляемую в нем реальность.

Начнем с двух историй из раздела «Гнев».

Автор, назвав себя Оливером, начинает с экспозиции, в которой отвечает на вопрос «Что гипотетически должен чувствовать стереотипный злодей в интернете? Как он может демонстрировать свой гнев?»

Для стереотипа злодея — вспыльчивого, крикливого, постоянно нарывающегося на ссору, — современный интернет должен казаться раем. Столько возможностей! <...>

Я ими не пользуюсь, ведь сам я не злой человек. Однако признаю себя виновным в одном сетевом типе гнева, тихом и уединенном, который редко оставляет после себя какие-либо следы <...> Я читаю хейты (I'm a hate-reader). Кликаю на ссылки, которые приведут меня в ярость, причем знаю это. А потом делаю это снова и снова.

Нарративная стратегия работает в этом монологе по схеме обманутого ожидания и градации, давая два результата: «Я вовсе не такой» и «Я все же онлайн-злодей». Затем — кульминация и развязка: «Я читаю ссылки, которые приво-дят меня в ярость».

Создав завершённый интригующий сюжет в двух коротких абзацах, Оливер посвящает два остальных ответу на вопрос, который уже включился в схеме ожиданий читателя: «Что ты думаешь о своей странной привычке?» Его авторефлексия содержит беспощадный самоанализ, подкреплённый терминологией: он использует понятия «schadenfreude» (злорадство), «downwards comparison» (сравнение в сторону уменьшения — так психологи называют «жалкий способ почувствовать свое превосходство»), «an ego boost, a reinforcement of my sense of self» (повышение самооценки, подкрепление чувства собственного достоинства). Перечисление причин, объясняющих странное поведение автора — навязчивое чтение сообщений, вызывающих в нем гнев, — поражает мазохистским самобичеванием и саморазоблачением. Чувствуется, что Оливер, отдав должное греховному поведению, не только читает работы по психоанализу, но и владеет техниками писательского мастерства: он варьирует длину предложений и повторы, создает напряженный поток перечислений, эпитетов, приводит цитату из статьи психотерапевта и умело выстраивает композицию, доводя эмоциональный градус саморазоблачения до гневного вердикта себе и снижая его в последнем абзаце аналитическим вердиктом сетевой экономике, загоняющей пользователей в «самозатягивающуюся петлю гнева» от чтения «ненавистных материалов».

История пользователя, назвавшего себя Уолтером, разворачивается по другой нарративной схеме, подходящей для комедии положений. Она действует на читателя не столько качеством проживания опыта и техникой внутреннего монолога, сколько своей несомненной «рассказываемостью». Уолтер разворачивает интригу с классической завязки:

Несколько лет назад премьер-министр провинции Ньюфаундленд и Лабрадор Кэти Дандердейл угодила в передрыгу из-за своего твиттер-аккаунта. Тот тип, что вел его, умудрился запустить в него отвратительную порнографию. В результате Дандердейл свой аккаунт заблокировала.

Это событие — закрытие премьером канадского штата своего твиттера из-за скабрёзной ситуации — вызывает гневную реакцию Уолтера, хотя степень его гнева далеко не столь интенсивна, как у Оливера. Его самоанализ («Что я подумал? Что я почувствовал?») существенно экономнее:

...Ее реакция показалась мне чрезмерной. Она меня взбесила. Не знаю, не то чтоб я разозлился, скорее это меня раздосадовало. По-моему, политик обязан поддерживать контакт с людьми, для которых он работает.

Читательские ожидания нарушаются самим началом исповеди, когда поводом для гнева оказывается забавный случай с политиком, и, как будто закрепляя эффект, автор делает еще более неожиданный разворот сюжета. Досада имеет важное последствие для его жизни: он «переодевается» в оскандалившуюся женщину-политика, подменяя ее закрытый твиттер-аккаунт своим и публикуя твиты от ее имени. Правила твиттера потребовали небольшой модификации имени профиля: «В своем профиле я написал: “НЕ премьер-министр Ньюфаундленда и Лабрадора”», и вскоре герой «входит в роль», создавая образ женщины-премьера на свой лад. Игра имеет большой успех: «За девять месяцев у меня набралось 10,9 тысяч подписчиков. Очень скоро... меня пригласили рассказать об этом на радио СВС, и эфир со мной получил большой резонанс».

Комедийная линия, однако, завершается серьезной рефлексией, в которой есть и драматизм. Сначала автор задается второстепенным вопросом: «Не получилось ли так, что я кибербуллил Кэти Дандердейл?» и убежденно доказывает, что не впал в этот грех — не высмеивал ее внешность. Винит ли он себя в принципе за «переодевание» в сети, которое могло нанести вред репутации политика? И снова рассказ удивляет неожиданным переключением на скрытую до этого личную драму автора, от которой игра в социальной сети его спасает:

Тот опыт оказался для меня настоящей терапией. Я смог выразить свою фрустрацию из-за места, в котором рос, из-за своей провинции, причем так, что многие люди нашли это прикольным. Хочу сказать, что я искренне благодарю Бога за то, что родился в это время, когда мое поколение просто живет за компьютерами. Я гей, который вырос в сельской провинции Ньюфаундленд, в местечке Каллс Харбор с населением в 33 человека. Если бы не было соцсетей, неизвестно, кем бы я стал. Наверно, каким-нибудь несчастным хикканом⁸.

В историях, объединенных темой похоти, мы также находим эстетизацию двойственных отношений между событием, опытом и нарратией, представляющих темные и благотворные стороны проживания опыта в сети.

Автор по имени Джейн признается в прелюбодеянии, которое она практикует благодаря сайту знакомств: «Я пользуюсь сайтом внебрачных знакомств». Сюжет предопределяет высокую степень «рассказываемости», однако автор не акцентирует детали своих измен, создавая благоприятную схему нарративных ожиданий иначе. Ее исповедь строится на ритме регулярных чередований событий и состояний:

[Экспозиция]: Я никогда не думала, что буду изменять мужу. Мой отец изменял матери, и я с тех пор с ним не разговариваю.

[Что ты чувствовала?] Я была в ужасе. Тогда мне казалось, что это самая аморальная вещь, какую можно себе представить. Сейчас я смотрю на это иначе.

[Событие]: Я уже семь лет замужем. <...>

[Что ты чувствуешь?] Муж не проявляет ко мне ни малейшего сексуального интереса. И я глубоко несчастна.

[Завязка действия]: После того как я создала профиль (на сайте знакомств. — Л.К.), на меня посыпались подмигивания и сообщения...

8 А hick — «хикки» или «хиккан»: тип современного молодого человека, живущего затворником в своей комнате и отказывающегося от социальной жизни.

[Что ты почувствовала?] ...это лестно, когда ты в подавленном настроении. <...> Анонимность дает чувство безопасности, ведь ты практически становишься невидимой.

Такая схема нарративизации проживания опыта закрепляет отношение к реальности как к узнаваемой череде разочарований, бессобытийности и боли, а к виртуальному миру — как к пространству свободы и обретения радостей. Она напоминает флюберовскую технику письма, романную нарративизацию скуки Эммы Бовари, которая ищет спасения от пошлой реальности в супружеских изменах. Автор нашей истории интуитивно использует те же приемы репрезентации темпоральности, что и классик французской литературы. События повседневности, которые делают ее несчастной, Джейн изображает с помощью обобщений больших временных периодов («Я годами с ним не разговаривала»; «Я уже семь лет замужем»), а переход на радикально новую модель жизни отмечен приемом частотности.

Градация создается описанием свиданий с их не особенно точной статистикой: «Я встречалась с двадцатью мужчинами или около того, и по крайней мере с пятнадцатью из них вступала в отношения». Примечательно, что перемена в жизни приводит к смене авторефлексии на описание состояний других, то есть новых мужчин: «Большинство из них были просто невероятно одиноки».

То есть новая жизнь сразу превращается в рутину, даже встречи с единственным партнером, которого Джейн выделяет из «двадцати или около того мужчин», изображаются не крупным планом, а через флюберовскую частотность, правда этот персонаж удостаивается и мини-анализа:

Я еще встречаюсь, и довольно часто, с одним парнем, с которым спала раза два за полгода. <...> Ему просто не хватает элементарных вещей — чтобы кто-то взял его за руку, поцеловал. И это то, что даю ему я.

Если новая мадам Бовари напоминает образ своей предшественницы итеративной моделью повествования, в конечных оценках своих греховных моделей поведения они расходятся. Наша современница не испытывает никакого морального кризиса и не собирается расставаться с жизнью. Напротив, она отмечает перемены к лучшему:

Я стала намного спокойнее. Отношения с мужем наладились... Я стала счастливее, а потребности, которые он не удовлетворяет, я удовлетворяю в другом месте. Могу с уверенностью сказать, что общение на этом сайте в корне изменило мою жизнь.

Следующий нарратив, который мы рассмотрим, взят из тематического раздела «Зависть» и называется «В фейсбуке я всегда надеваю счастливый образ». Журналистка по имени Эрика рассказывает историю, важную для нее самой, но малоинтересную для читателя — историю обретения «работы мечты» в Таиланде, которая оказалась для нее неподходящей. Типичность ситуации существенно понижает порог «рассказываемости» этой исповеди, но она ценна как показательный случай репрезентации «голоса нашего времени», выдающего тщету, жажду внимания и одиночество человека в социальной сети, которая мыслилась как среда сближения людей через дистанционные технологии коммуникации.

Как все, Эрика публиковала фотографии пляжей Таиланда и Вьетнама. Действие банальное, но нарративный фрейм позволяет автору передать на-

пряжение между внутренним коллапсом и стремлением «создать красивый фасад», которого требует этика фейсбука:

Глядя на них, люди не представляли, насколько я потеряна, какой страх я чувствовала. Я позволяла им думать, что моя жизнь великолепна. В то время я не совсем понимала, зачем делаю это, просто делала так из гордости. <...> Я не хотела афишировать тот факт, что остаюсь неудачницей. Мне было стыдно, неловко, я чувствовала себя незащищенной, потому что сравнивала себя с друзьями и сверстниками.

Этот внутренний монолог вполне сопоставим с джойсовскими эпифаниями — скетчами, в которых тривиальные моменты жизни вызывают откровение, позволяют уловить суть вещей. Для Джойса тривиальная правда жизни, постигаемая героем в момент эпифании, была связана с понятием красоты. Рассказы в сборнике «Дублинцы» заканчиваются такими скетчами, особенно проникновенными в детском цикле:

Я постоял у киоска, чтобы мой интерес к ее товару показался правдоподобнее, но знал, что все это ни к чему. <...> В верхней части здания было теперь совершенно темно.

Глядя вверх, в темноту, я увидел себя, существо, влекомое тщеславием и посрамленное, и глаза мне обожгло обидой и гневом [Джойс 1982].

Это финальный эпизод рассказа «Аравия», в котором юный герой переживает момент болезненного осознания тщеты своих романтических мечтаний о рыцарском служении «даме сердца», которые наталкиваются на обыденность. Сходная схема нарративизации незначительных событий как контекста, в котором происходит эпифаническое постижение правды о себе, делает и неприязнительную историю нашей современницы достойной читательского внимания. Ее опыт проживания имеет значение для читателя как урок критического восприятия внешнего антуража коммуникации в фейсбуке:

Фейсбук — это когда вы выставляете себя на всеобщее обозрение, хотите представить лучшую версию себя. <...> Это своего рода социальная вежливость. Фейсбук возводит любезность человека, спрашивающего вас, как дела, в ранг искусства.

Четыре исповедальных истории, взятые для анализа методом случайной выборки из двадцати других, достаточно показательны для того, чтобы составить представление о «малых историях» постцифрового мира. Они отчетливо выражают потребность «рассказать о себе» и показывают, как автобиографическое сообщение дает доступ к пониманию идентичности автора. Они показывают, что у событий есть разные уровни или пороги «рассказываемости», но специфичная коммуникативная среда медиапространства, особенно среда социальных сетей, делает возможным превращение малоинтересных для большинства событий чьей-то жизни в нарратив, и не только за счет экспрессивности. Включение в повествование триггеров «О чем ты думаешь?», «Что ты чувствуешь?» создает нарративный фрейм, который высвечивает внутреннюю событийность и делает излагаемый фрагмент жизни достойным рассказа.

Наконец, истории о цифровых грехах повествуют о том, как под влиянием цифрового поведения изменились ценности и мораль, веками формировавшиеся традиционными мифами — для большинства «исповедующихся» авторов опыт прегрешений, прожитых благодаря возможностям социальных сетей,

оказывается позитивным. «Семь цифровых смертных грехов» показывают, насколько медиа поглощают нас — многие из этих историй заставляют задуматься, действительно ли новые модели поведения являются греховными. Практикуя их, авторы в результате не испытывают ужасных угрызений совести, а, наоборот, чувствуют себя лучше.

Подводя итоги: литературный потенциал цифровых нарративов

Истории о жизни в цифровых пространствах представляют собой теоретически значимый материал для изучения взаимовлияния техник художественного повествования и спонтанной нарративизации опыта. Постклассическая нарратология вооружает читателя критериями восприимчивого чтения онлайн-историй с учетом проявления в них литературных традиций, усиливаемых или ограничиваемых мультимедийными платформами. Более того, сопоставление литературных техник с техниками рассказывания историй из социальных сетей дает понимание эффектов как собственно художественного повествования, так и автоповествования как «проживания субъективного опыта» интернет-пользователей, влияющего сегодня на литературу.

Истории «цифровых грешников», по крайней мере, показывают, как в них невольно или интуитивно проявляются литературные традиции, порождая новые нарративные практики. Восприятие «голосов из фейсбука» с позиции литературоведчески осведомленного читателя позволяет услышать в них разнообразные конфигурации «рассказываемости», экспрессивности, темпоральности, эмоциональности и репрезентации сознания.

Библиография / References

- [Джойс 1982] — *Джойс Дж. Аравия* // Джойс Дж. Дублинцы / Пер. с англ. Е.Д. Калашниковой; сост., предисл. и коммент. Е. Гениевой. М.: Известия, 1982 (<http://www.james-joyce.ru/works/joyce-dubliners-text4.htm> (дата обращения: 28.12.2022)).
- (Joyce J. Araby // Joyce J. Dubliners. Comp., forew. and comment. by E. Genieva. Moscow, 1982 (<http://www.james-joyce.ru/works/joyce-dubliners-text4.htm> (accessed: 28.12.2022)). — In Russ.)
- [Маклюэн 2003] — *Маклюэн Г.М. Средство коммуникации есть сообщение* // Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева. М.; Жуковский: КАНОН-прес-Ц, Кучково поле, 2003. С. 6—14.
- (McLuhan M. The medium is the message // Poinimanie media: Vneshnie rasshireniya cheloveka. Moscow, 2003. P. 6—14. — In Russ.)
- [Оробий 2013] — *Оробий С.П. «Все что угодно, только не роман»: Джойс, Джобс и поэтика флуда* // Семиосфера нарратологии: диалог языков и культур / Отв. ред. Л.В. Татару. Балашов: Николаев, 2013. С. 160—164.
- (Orobij S.P. "Vse chto ugodno, tol'ko ne roman": Dzhoyes, Dzhobs i poetika fluda // Semiosfera narratologii: dialog yazykov i kul'tur / Ed. by L.V. Tataru. Balashov, 2013. P. 160—164.)
- [Хабермас 2003] — *Хабермас Ю. Философский дискурс о модерне* / Пер. с нем. М.М. Беляева, К. В. Костина, Е.Л. Петренко, И.В. Розанова, Г.М. Северской;

- науч. ред. Е.Л. Петренко; ред. Е.И. Солдаткина. М.: Весь мир, 2003.
- (*Habermas J. Der philosophische Diskurs der Moderne / Ed. by E.L. Petrenko, E.I. Soldatkina. Moscow, 2003. — In Russ.*)
- [Barthes 1984] — *Barthes R. Myth Today // Mythologies by Roland Barthes / Transl. by A. Lavers. New York: Hill and Wang, 1984.*
- [Baynham, De Fina 2016] — *Baynham M., De Fina A. Narrative analysis in migrant and transnational contexts // Researching Multilingualism. Critical and ethnographic perspectives / Ed. by M. Martin-Jones. Routledge, 2016. P 31—45.*
- [Dawson 2017] — *Dawson P. Delving into the narratological “toolbox”: Concepts and categories in narrative theory // Style. 2017. № 51 (2). P. 228—245.*
- [Fludernik 1996] — *Fludernik M. Towards a “Natural” Narratology. London: Routledge, 1996.*
- [Georgakopoulou 2013] — *Georgakopoulou A. Storytelling on the Go: Breaking News as a Travelling Narrative Genre // The Travelling Concepts of Narrative / Ed. by M. Hatavara, L. Christer Hydén, M. Hyvärinen. Amsterdam: John Benjamins, 2013. P. 201—224.*
- [Georgakopoulou 2017] — *Georgakopoulou A. Narrative/Life of the Moment: From Telling a Story to Taking a Narrative Stance // Life and Narrative: The Risks and Responsibilities of Storying Experience / Ed. by B. Schiff, A. Elizabeth McKim, S. Patron. Oxford: Oxford University Press, 2017. P. 29—54.*
- [Jenkins 2006] — *Jenkins H. Convergence culture: where old and new media collide. New York; London: New York University Press, 2006.*
- [Jenkins 2009a] — *Jenkins H. The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). Confessions of an Aca-Fan. 2009. December 12. (http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (accessed: 20.11.2022)).*
- [Jenkins 2009b] — *Jenkins H. Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. Confessions of an Aca-Fan. Weblog. 2009. December 12 (http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html (accessed: 20.11.2022)).*
- [Jensen 2015] — *Jensen J.Ch. The Power of Personal Narrative / TEDxBYU (<https://www.youtube.com/watch?v=TuCUgD3Si-M> (accessed: 20.11.2022)).*
- [Mäkelä 2013] — *Mäkelä M. Realism and the Unnatural // A Poetics of Unnatural Narratology / Ed. by J. Alber, H. Skov Nielsen, B. Richardson. Columbus: Ohio State University Press, 2013. P. 142—166.*
- [Mäkelä 2019] — *Mäkelä M. Literary Facebook Narratology: Experientiality, Simultaneity, Tellability // Partial Answers. 2019. Vol. 17. Iss. 1. P. 159—182.*
- [McLuhan 1995] — *McLuhan M. Essential McLuhan / Ed. by E. McLuhan, F. Zingrone. London: Routledge, 1995.*
- [Meyrowitz 1993] — *Meyrowitz J. Images of Media: Hidden Ferment — and Harmony — in the Field // Journal of Communication. 1993. № 43 (3). P. 55—66.*
- [Moloney 2012] — *Moloney K. Transmedia Journalism as a Post-Digital Narrative. Technical Report № ATLAS-2012-11-02. Boulder, CO: University of Colorado, 2012 (https://www.researchgate.net/publication/330887913_Transmedia_Journalism_as_a_Post-Digital_Narrative (accessed: 20.11.2022)).*
- [Ryan 2006] — *Ryan M.-L. Avatars of Story // Electronic Mediations. 2006. Vol. 17. P. 97—108.*
- [Wolf 2011] — *Wolf W. Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences // Current Trends in Narratology / Ed. by G. Olson. Berlin: De Gruyter, 2011. P. 145—180.*