5.9.9.

А.В. Рубцова, М.В. Рубцова, Н.А. Мартьянова

Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, rubcovaanna42@gmail.com,
Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,
Санкт-Петербург, abc33@yandex.ru,
Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена,
Санкт-Петербург, nmart@bk.ru

ОНТОЛОГИЧЕСКИЙ ПОВОРОТ В НАРРАТОЛОГИИ: КОНЦЕПЦИЯ АВТОНОМНОСТИ МИРА В ТЕОРИИ М. ДЖ. П. ВУЛЬФА

В статье рассматривается концепция воображаемых миров Марка Дж. П. Вульфа в контексте междисциплинарного «онтологического поворота» начала XXI века, охватившего литературоведение, антропологию, социологию и медиаисследования. Анализируется сдвиг парадигмы от классического нарратоцентризма, где мир трактуется как функциональный фон сюжета, к онтологическому подходу, утверждающему автономность воображаемого мира в медиатекстах. Проводится параллель между концепцией воображаемых миров Вульфа и положениями онтологической социальной антропологии. Делается вывод о том, что теория Вульфа, несмотря на ее недостатки, вносит существенный вклад в развитие медиаисследований.

Ключевые слова: *Марк Дж. П. Вульф, воображаемые миры, субкреация, онтологический поворот, нарратология, миростроительство.*

Традиционный подход к созданию сюжета часто опирается на аристотелевские принципы создания трагедии, изложенные в «Поэтике»: «Итак, начало и как бы душа трагедии – это фабула, а второе – характеры» [1, с. 48] и «Кроме того, без действия трагедия невозможна, а без характеров возможна» [1, с. 48]. При таком подходе пространственно-временная организация произведения (мир вокруг) трактуется как вторичная категория, подчиненная сюжету и персонажам.

В отечественном литературоведении данный подход был существенно преодолен учением М. Бахтина, который определил время и пространство как основные координаты художественной картины мира (теория хронотопа) [2, с. 6]. Вместе с тем, более широкий пласт медиадисциплин продолжил придерживаться аристотелевского взгляда на поэтику, подкрепленную теорией Дж. Кэмпбелла, согласно которой современный сторителлинг, особенно в видеоиграх преимущественно строится на изложении «мономифа» - схемы странствия героя, включающей исход, инициацию и возвращение. Эта схема подробно проанализирована в первой главе известной книги Дж. Кэмпбелла «Тысячеликий герой» [3]. В парадигме «мономифа» мир существования героев выполняет лишь функцию декорации, необходимой для обоснования действия в ходе путешествия.

Вместе с тем бурное развитие фантастических жанров в конце XX — начале XXI века требовало пересмотра этого подхода. Вымышленные вселенные стали восприниматься аудиторией как самостоятельные ценности, существующие вне зависимости от конкретных историй, в них рассказанных. История (лор) этих вселенных была предметом ожесточенных споров фанатов, а персонажи стали довольно часто заменяться на других, как например, в современных гача-играх (Геншин, Honkai: Star Rail и другие). Возникла потребность в онтологическом повороте в нарратологии, когда именно мир, а не герой оказываются в центре повествования.

К рубежу XX-XXI веков сильный интерес к анализу онтологического статуса культурно-обусловленных различий проявился в социологии и антропологии [4]. При анализе этнографических явлений с позиций современных взглядов на множественность и принципиальное равенство культур, социальные антропологи столкнулись с недостаточностью методологического инструментария культурологии. Она позволяла просто зафиксировать разницу, но не могла объяснить ее причины. Ответ был найден в утверждении, что культурные различия – это не просто способы по-разному видеть мир, а реальное пребывание в разных мирах. С данной точки зрения, папуасы просто живут в другом мире, их мир имеет равный онтологический статус с нашим, но все понятия в нем другие. Например, понятие «природа» не существует вовсе, так как оно предполагает выделение человека из природы и противопоставление животным. Анимизм не является первобытной формой религии, а совершенно буквально показывает реальность этого мира, где человек и животное – это одно и то же. Взгляды человека и нечеловеческих существ не могут отличаться по своему онтологическому статусу, нечеловеческие существа также имеют свои взгляды. Определенную поддержку своей теории сторонники онтологического поворота нашли во взглядах социолога Бруно Латура, который считал, что вместо того, чтобы заранее определять, что относится к обществу, а что - к природе, социологи должны рассматривать эти категории как результат сложных взаимодействий между людьми и окружающим их миром [5].

Начавшись в социальной антропологии, онтологический поворот стал быстро распространяться среди других гуманитарных дисциплин. Часть литературоведов и особенно медиакритиков подхватила идею об автономности разных социальных миров, увидев в ней плодотворную концепцию для преодоления упрощенных схем «мономифа», продолжающих доминировать при создании медиасценариев, но противоречащих как новым формам монетизации медиапродуктов (например, пауэркриппингу в гача-играх, побочным сюжетным аркам в сериалах), так и самим способам функционирования фандома, уже группирующегося вокруг «вселенной», а не конкретного персонажа.

В этом плане вышедшая в 2012 году книга Марка Вульфа «Создание вымышленных миров» быстро обрела популярность. Марк Дж. П. Вульф – профессор Университета Конкордия в США, ранее известный как медиакритик в индустрии компьютерных игр, обобщил свои предыдущие наработки и создал своего рода манифест онтологического подхода в нарратологии: «Миры могут существовать без нарративов, но нарративы не могут существовать без миров» [6, p. 85]. По мнению Марка Вульфа, «Воображаемые миры - это междисциплинарная область, ... но медиаисследования обеспечивают наилучшую основу для их изучения как самостоятельных сущностей, закладывая фундамент для вклада других дисциплин» [6, p. 19-20]. Поэтому книга Марка Вульфа прежде всего позиционирует себя как новый вклад в медиаисследования.

Вульф вводит различие между Narrative World (минимально необходимым пространством для понимания сюжета) и Imaginary World (полной онтологической структурой). Согласно автору, мир обладает «онтологической глубиной»: даже если текст описывает лишь три дня из жизни героя, подразумеваемая реальность имеет историю длиной в тысячелетия и географию за пределами маршрута персонажа. Сюжет в этой модели становится лишь частным случаем актуализации потенциала мира, способом взаимодействия с ним, но не условием его существования. В качестве примера можно привести компьютерные игры Bethesda, позволяющие создавать собственные моды – полноценные квестовые цепочки с новыми персонажами.

В интерактивных медиа пользователь не просто «потребляет» сюжет, а осуществляет онтологическое присутствие внутри сконструированной реальности. Исследование пространства превалирует над линейным повествованием. В этом автономном мире игрок может игнорировать основной квест, но мир продолжит функционировать как система правил и пространств (как это происходит в последних играх франшизы Assassin Creed, сериях «Древних свитков» Bethesda и других играх с большим открытым миром).

Главная заслуга Марка Вульфа заключается в определенной легитимизации объекта исследования. До выхода этой книги анализ «лора» (lore) или энциклопедических данных вселенной часто считался уделом фанатских сообществ, а не академической науки. Вульф продемонстрировал, что вымышленный мир обладает собственной структурой, историей и логикой, независимыми от конкретного произведения. Особенно продуктивной представляется концепция «неполноты». Вульф утверждает, что ни один текст не может исчерпать мир полностью. Реципиент вынужден ментально достраивать онтологию там, где текст молчит (например, предполагать, что находится за горизонтом карты). «Пустоты» в описании заполняются воображением реципиента, что превращает читателя/зрителя в со-создателя мира (субкреатора).

Несмотря на фундаментальность труда Марка Вульфа, ряд положений, предложенного им онтологического поворота в нарратологии требует дальнейшей дискуссии. Предложенная Вульфом систематизация вымышленных миров местами кажется излишне эклектичной. Смешение онтологических категорий с социальными и нарративными в едином списке без четкой иерархии может затруднять ее применение в конкретных медиаисследованиях. Утверждение об автономности мира от сюжета, конечно интересно, но может применяться к медиатекстам, предполагающим довольно большой открытый мир. А если мы хотим снять небольшой рекламный ролик, не предполагающий серию продолжений, то критикуемая концепция «мономифа» может оказаться продуктивнее.

Книга европоцентрична, тогда как современная массовая культура во многом уже захвачена восточноазиатскими продуктами. Если уж буквально следовать онтологическому повороту, столь отличные от западных культур такие как японская или китайская также являются особыми мирами. Как именно это обстоятельство может повлиять на концепцию со-создания (субкреации) мира? И, наконец, для отечественного литературоведения концепция диалога автора с читателем не нова. Она подробно разработана М.М. Бахтиным. В связи с этими суждениями концепция автономности мира Марка Вульфа не может рассматриваться как окончательное решение «миростроительных» вопросов в вымышленных мирах, но она, безусловно, является важным шагом в развитии медиаисследований и вносит определенный вклад в междисциплинарный онтологический поворот.

Список литературы

1. Аристотель. Поэтика. Ленинград: Academia, 1927. - 120 с.
2. *Бахтин М.М.* Эстетика словесного творчества. Москва: Просвещение, 1986. - 445 с.
3. *Кэмпбелл Дж.* Тысячеликий герой. М: АСТ, Ваклер, 1997. - 384 с.
4. *Holbraad M., Pedersen M.* The Ontological Turn: An Anthropological Exposition. Cambridge: Cambridge University Press, 2017. - 338 с.
5. *Latour B.* We Have Never Been Modern; translated by Catherine Porter. — Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1993. - 156 p.
6. *Wolf M.J.P.* Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge, 2012. - 537 с.