

©2024 Д.В. ШУЛЯТЬЕВА

НАРРАТИВЫ БУДУЩЕГО В СОВРЕМЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ И КИНО: ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ МНОЖЕСТВЕННОСТИ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ МИРОВ



Шулятьева Дина Владимировна — кандидат филологических наук, доцент школы философии и культурологии факультета гуманитарных наук. Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Российская Федерация, 101000 Москва, ул. Мясницкая, д. 20.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7498-7395>
dshulyatyeva@hse.ru

Аннотация. В 2000–2020 годах в литературе и кино получает распространение тот тип повествования, который отдельные исследователи (К. Боде, Ф. Майфер-Менхард, С. Домш, К. Синглс) предлагают называть «нарративами будущего». Подобные нарративы отличны от предшественников (нарративов прошлого) проблематизацией фабулы, события, самого понятия повествования; они перераспределяют соотношение актуального и виртуальных миров внутри себя, делая ставку на множественность альтернативных возможных миров, отношения между которыми представляются сложными, неопределенными. Специфичен и читательский/зрительский опыт, моделируемый такими нарративами, поскольку они не только формируют образ будущего повествовательно (не тематически), но и транслируют это темпоральное переживание зрителю. Создание темпорального переживания, его динамика могут быть рассмотрены в том числе в энактивистской перспективе, задействованной нарратологами в последнее десятилетие. Нарративы будущего производят телесное воздействие, имитирующее непосредственность,

проблематизируя тем самым экспериенциальное измерение повествования. Они также наделяют зрителя агентностью, связанной с возможностью/невозможностью осуществления выбора в пределах повествования: интерактивные формы предлагают такой выбор зрителю непосредственно, неинтерактивные — активизируют у него опциональное и контрфактуальное мышление. Становление и развитие нарративов будущего в литературе и кино вписывается и в более широкий культурный контекст: они испытывают влияние цифровой культуры и следствия этого влияния демонстрируют. Для нарративов будущего характерны нелинейность, дискретность, избыточность и одновременно парадоксальная темпоральность, соединяющая попытку предложить зрителю множественное и неопределенное будущее, а вместе с ним — переживание нереализованности разных его вариантов, а также погружение в длящееся незавершенное настоящее.

Ключевые слова: нарративы будущего, альтернативные возможные миры, виртуальность, интерактивность, цифровая культура, опциональное мышление, контрфактуальное мышление, посткинематограф, повествовательный мир.

Ссылка для цитирования: Шулятьева Д.В. Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров // Человек. 2024. Т. 35, № 4. С. 169–185. DOI: 10.31857/S0236200724040109

Теория возможных миров, получив развитие в философии, по-своему была воспринята и осмыслена и в теории литературы (благодаря работам Т. Паведа, Л. Долежела, У. Эко), и в нарратологии (М.-Л. Райан, А. Белл, Р. Барони, Х. Данненберг). Развитие постклассической нарратологии оказалось тесно связано с понятийным аппаратом философии, культурологии, литературоведения и с тем инструментарием, который разрабатывался в этих предметных областях, а затем был воспринят и трансформирован нарратологами. Так произошло и с теорией возможных миров: будучи на пересечении сразу нескольких предметных областей, она послужила в нарратологическом контексте для описания специфики повествовательных форм. Последние понимаются с этой точки зрения не как воплощение одного-единственного повествовательного мира, но как совокупность нескольких. Повествование рассматривается как принципиальная множественность миров, среди которых один является актуальным, а все остальные — виртуальными (в терминологии М.-Л. Райан) [см.: Bell, 2019: 18], с разной и подвижной иерархией этих миров внутри повествований разных эпох.

К рассмотрению иерархии возможных миров внутри повествований исследователи обращаются начиная с 1980-х годов. Явно большее внимание они уделяют нарративам XIX — начала XX века, оставляя в стороне развитие повествовательности на рубеже XX–XXI веков. Для описания нарративной множественности миров предлагаются разные понятия. Так, М.-Л. Райан говорит о «встроенных нарративах» [Ryan, 1986; 1991], понимая под ними те повествовательные элементы, которые указывают на все нереализованное в пределах рассказанной истории. Таким «нереализованным» могут оказываться желания, намерения, воспоминания, иллюзии, фантазии героев, а также указания на альтернативные варианты развития событий. «Встроенные нарративы», по Райан, описывают прежде всего персонажей и их представления об альтернативных версиях будущего. Дж. Принс же, развивая идеи Райан, распространяет исследование возможных миров уже на всю повествовательную форму (не ограниченную только персонажами). Вслед за Принсом более подробно иерархию актуальных и альтернативных возможных миров в повествованиях XIX–XX веков рассматривает Х. Данненберг. В фокусе внимания исследовательницы — контрфактуальные элементы повествования, которые позволяют утвердить множественность миров внутри него, обеспечивая и сюжетную динамику, и создание правдоподобия, а также наделяются множеством иных функций [Dannenberg, 2008]. Данненберг не рассматривает нарративы последних десятилетий, но ее размышления можно продолжить, связав специфику функционирования возможных миров в современных нарративах с особенностями нарративов прошлых столетий, прочертив преемственность одних по отношению к другим и зафиксировав различия в их функционировании. Скажем, множественность миров характерна как для современных повествований, так и для повествований предшествующих эпох, при этом их соотношение разнится и меняется принципиально, попутно трансформируя представление и о внутреннем устройстве повествования, и о том, как это повествование может быть описано.

В повествованиях второй половины XX века актуальный мир перестает быть центральным, на первый план выходит множественность альтернативных возможных миров, которые пытаются размыть привычные границы между фактуальным и контрфактуальным в повествовании. Появляется и цифровая литература, для которой порождение альтернативных миров (благодаря специфической активности читателя) становится более чем значимо. На это указывает А. Белл [Bell, 2010], анализируя (ставшие каноническими) примеры из гипертекстовой литературы: активность читателя в конструировании отдельных сюжетных линий в таком

Д.В. Шулятьева
 Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров

случае устраняет иммерсивный характер взаимодействия между читателем и гипертекстовым повествованием, зато интенсифицирует метафикциональность гипертекстового нарратива (поскольку читатель сам участвует в создании одного из повествовательных миров, его внимание в большей степени направлено на границы этого мира).

Изменения в соотношении актуального и виртуальных миров в повествованиях XIX–XX веков позволяют задуматься и о способе описания таких нарративов, а также о требованиях, которые данные повествовательные изменения как будто бы сами предъявляют к современной нарратологии. На это отчасти указывает Р. Барони, последователь М.-Л. Райан, когда говорит, что смена исследовательского фокуса, внимание, переключенное на виртуальные миры внутри повествования, неизбежно ведут и к переосмыслению самого нарратологического аппарата [Baroni, 2017: 260–261; 2016]. И действительно, развитие нарративов (с этой точки зрения) как будто бы подталкивает современную нарратологию к переопределению ее базовых понятий — события, фабулы, повествовательного мира, самого повествования (подробнее об исследованиях альтернативных возможных миров в современной нарратологии сказано в нашей статье [см.: Шулятьева, 2024]).

Как происходит переопределение упомянутых понятий? Как трансформируется соотношение актуального и альтернативных возможных миров в современных повествованиях? В чем заключена повествовательная особенность современных повествований — тех, что некоторыми исследователями определяются теперь как нарративы будущего? Какой (обновленный) опыт эти нарративы предлагают и читателю, и зрителю?

Нарративы будущего: онтологическая множественность, интерактивность, поворот к переживанию

На обозначенные в конце предыдущего раздела вопросы пытаются ответить представители исследовательской группы «Нарративы будущего» [см.: Bode, 2013; Meifert-Menhard, 2013; Domsch, 2013]. Они заявляют о принципиальных изменениях, происходящих в современной повествовательности, которая порывает с тем способом рассказывания, что был предложен традиционным повествованием и хорошо знаком и читателю, и зрителю. В чем заключается специфика фиксируемых этими исследователями изменений? К нарративам прошлого (традиционным повествованиям) они относят все те, что ведут рассказ об уже произошедших событиях. Такие

нарративы предполагают как обязательную медиацию (присутствие нарратора, например), так и наличие в них уже завершенных событий. Такие нарративы могут «вести речь» о будущем (в рамках фантастического дискурса, например), но не могут «создавать» его самой повествовательной формой. «Создание будущего» (англ. *staging*) доступно иным типам нарративов, получающим развитие в последние десятилетия. Подобные нарративы исследователи и предлагают называть «нарративами будущего», концептуально противопоставляя их нарративам прошлого. Нарративы будущего, по К. Боде, Р. Дитрих, Ф. Майферт-Менхард и С. Домшу, встречаются в традиционной, интерактивной и цифровой литературе, в видеоиграх и в кино и отличаются стремлением переопределить само понятие повествования, воплотить в себе будущее повествовательных форм. Они специфичны тем, что ослабляют роль нарратора, не предполагают обязательной завершенности событий, о которых идет речь в повествовании, требуют от читателя/зрителя большей интерактивности, наконец позволяют ему самому выбирать, что из предложенного в повествовании станет актуальным, а что останется альтернативно возможным или превратится в несвершившееся (контрфактуальное).

Если традиционное повествование предполагает обязательный переход «еще возможного» в «актуальное» или «нереализованное» [Ryan, 2005: 628], то нарративы будущего не подчиняются такой повествовательной динамике, трансформируют ее.

Концепция, предложенная К. Боде, Р. Дитрих, Ф. Майферт-Менхард и С. Домшем, может быть рассмотрена подробнее — в нарратологической перспективе. Нарративы будущего (в том их понимании, которое предлагает одноименная исследовательская группа) пока не были подробно изучены российскими исследователями, хотя рассмотрению образов будущего в современной культуре отечественная гуманитаристика уделяет немалое внимание. Так, за последнее десятилетие были выпущены монографии и сборники трудов [см., напр.: Желтикова, 2021], в которых исследователи обращаются к проблематизации «образа будущего». В последние годы состоялись крупные международные конференции*, объединившие философов, культурологов, филологов в их интересе к изучению образов будущего и воплощения последних

* Первая и Вторая Международные научно-практические конференции «Образ будущего» (Орел, 2021, 2022); XIV Международная конференция Школы философии и культурологии НИУ ВШЭ «Мир/миры будущего» (Москва, 2023); Международная научная конференция «Образ будущего в русской литературе XX–XXI веков» (Москва, 2023).

Д.В. Шулятьева
 Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров

в культуре. Концепция нарративов будущего указанных исследователей, однако, в большей степени фокусируется на рассмотрении будущего посредством проблематизации нарративной формы. Такой нарратив имитирует незавершенность сюжета и благодаря этому производит эффект «незавершенной истории», в которой окончательный вариант будущего выбирает сам читатель/зритель. В данной работе нас интересует, таким образом, концепция нарративов будущего, которая позволяет зафиксировать изменения в современной повествовательности, а именно в том, как эти нарративы проблематизируют соотношение актуального и виртуальных миров в них, как соотносят себя с современным культурным контекстом и какой опыт предлагают читателю и зрителю.

Во внимании нуждаются и те примеры нарративов будущего, которые представители исследовательской группы (К. Боде, Р. Дитрих и др.) рассматривают в меньшей степени. Они подробно анализируют примеры книг-игр, видеоигр, альтернативной истории (среди изученных ими произведений — знаменитая серия книг «Выбери себе приключение», появившаяся в 1980-е годы и получившая широкое распространение в более поздней издательской практике), тогда как в стороне остаются те повествования, которые внешне по-прежнему напоминают традиционные, но все-таки испытывают заметное влияние интерактивных форм, осуществляя постепенный переход от нарративов прошлого к нарративам будущего, воплощая — повествовательно — те изменения, что происходят с нарративами в относительно новой для них цифровой среде.

Современные повествовательные формы М.-Л. Райан предлагает описывать при помощи соотношения трех понятий: *история* — *мир* — *текст* (под последним понимается скорее медиум, в котором оказываются и история, и мир(ы), то есть таким «текстом», по Райан, могут быть и фильм, и видеоигра, и комикс, и пр.) [Ryan, 2017: 32]. Среди обилия современных форм внимание привлекают те, которые можно отнести к нарративам будущего, по К. Боде, Ф. Майферт-Менхард и Р. Дитрих. Подобные нарративы предполагают сочетание «одной истории» и «множества миров» внутри нее, причем акцент с актуального мира переносится на множественность миров виртуальных, вступающих в сложные, подчас противоречивые, иногда даже взаимоисключающие отношения. Такая множественность виртуальных миров отлична от нарративов прошлого (и предшествующих эпох), поскольку по умолчанию избыточна ввиду попыток имитировать бесконечность варьирования событий и бесконечность предъявляемых (герою и, как следствие, читателю и зрителю) возможностей. Она характерна для нарративов будущего и может быть описана при

помощи понятий «онтологическая пролиферация» [ibid., 2017: 36] и «онтологическая множественность» [Dannenberg, 2004: 167]. Читателю/зрителю/пользователю в данном случае предлагается пребывание сразу в нескольких (не совместимых друг с другом) мирах, варьирование которых не завершается, и выбор одного из них всегда остается за самим читателем/зрителем/пользователем.

Спецификой означенных нарративов будущего, находящихся себе «приют» в кино и в традиционной (не цифровой) литературе, становится сочетание сразу нескольких логик: нарративной, игровой, логики базы данных. Они делают принципиальный акцент на возможностях, которые в пределах такого повествования остаются нереализованными. Актуальный мир (а вместе с ним и в действительности произошедшие в пределах повествования события) как будто бы отходит на второй план и в меньшей степени интересует подобный тип повествования.

Среди особенностей нарративов будущего исследователи также выделяют: акцент на том, что еще не свершилось (в пределах повествовательного мира); проблематизацию опциональности (предъявление сразу нескольких версий событий); проблематизацию интерактивности повествования и (как следствие) активности читателя/зрителя; мультифуркацию (по аналогии с бифуркацией) [Meifert-Menhard, 2013]. Кроме того, исследователи отмечают влияние логики базы данных на современные нарративы [см.: Film, 2012] — такой контекст тоже можно считать значимым для исследования нарративов будущего.

Одним из ключевых параметров нарративов будущего (хотя он как таковой не определяется К. Боде) становится выбор, предоставляемый читателю/зрителю. В нарративах будущего выбор нередко осуществляется пользователем непосредственно — без возможности «солидаризоваться» с выбором героя или нарратора, как это происходит в традиционных нарративах. Большое внимание проблематике выбора в нарративах будущего уделяет С. Домш. Он рассматривает видеоигровые нарративы, прочерчивая связь выбора, предоставляемого игроку, с различными механизмами, демонстрирующими следствия этого выбора (как мгновенные, так и «отложенные»), и указывая в том числе на зависимость выбора от того знания о повествовательном мире, которым игрок обладает и которое при этом динамично меняется в процессе движения последнего по видеоигровому нарративу [Domsch, 2013].

При этом нельзя сказать, что подобная проблематика не была представлена в более ранних повествовательных формах. Напротив, последовательный нарративный эксперимент в основном во второй половине XX века только и был направлен на проблематизацию выбора, сообщающего теперь читателю или зрителю большую

Д.В. Шулятьева
 Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров

агентность (способность к действию), а повествованию — интерактивность. Так функционировала эргодическая литература, проводившая эксперимент с материальностью текста и через него — с активностью читателя. В этом направлении осуществляла движение такая нарративная форма, как «ты-повествование», тоже смещавшая акцент с героя (как субъекта действия и переживания) на читателя [Fludernik, 1994; Bell, 2011]. Гипертекстовая литература также подхватила эту «эстафету», открывая читателю множество «путей», по которым он может пройти. Можно вспомнить в этом контексте художественные работы Х. Кортасара, Р. Кено, М. Бютора, Б.С. Джонсона, М. Джойса. Так, наконец, выбор проблематизировали и различные нарративные «аномалии», которые исследователями-нарратологами описывались при помощи понятий «неестественный финал», «неестественный порядок событий» и пр. [A Poetics, 2013]. Все эти повествовательные элементы, воплощенные уже в XX веке, предчувствовали и подготавливали те изменения, которые произойдут позже, уже в XXI веке, и попытаются принципиально изменить и нарративный «ландшафт», и то темпоральное переживание, которое этими повествованиями будет создаваться и предлагаться читателю и зрителю.

Нарративы будущего развиваются в контексте интерактивности (как возможного свойства повествования), а также в не менее значимом контексте «поворота к переживанию» (англ. *experiential turn*) [Hantelmann, 2014], который тоже — уже в свою очередь — влияет на развитие современной повествовательности. Поворот к переживанию, как его определяют исследователи самых разных направлений, включая энактивизм, предполагает, что без участия зрителя функционирование повествования оказывается невозможным. Понятно, что читатель/зритель и прежде подразумевался нарративом, но в новом контексте его роль оказывается куда более значительной. Так, имитируемая нарративами будущего незавершенность описываемых событий — один из возможных тому примеров. Читатель/зритель «достраивает» историю или вовсе ее создает, совершая серию тех или иных выборов или отказываясь от такого выбора. Значимо его действие — и не воображаемое, а вполне непосредственное.

Но воображаемое, конечно, тоже имеет значение — проблематика выбора, столь характерная для нарративов будущего, вступает в заочный диалог с предшествующими формами и с этой точки зрения. Нарративы будущего проблематизируют то, что исследователи называют «опциональным мышлением». Последнее задействовало и нарративами прошлого, например: представитель немецкой рецептивной эстетики В. Изер называл чтение «процессом постоянного выбора», а Р. Герриг описывал взаимодействие

с повествованием при помощи понятия «реплоттинг» [Gerrig, 1993]. Герриг полагал, что читатель, хоть и не совершает выбор за героя или нарратора, все равно проигрывает разные варианты развития событий, совершает этот выбор в своем воображении. Следовательно, нарративы будущего проблематизируют не только опциональное мышление, но и мышление контрфактуальное [Birke, 2012]. Контрфактуальность — одна из реализаций виртуального в нарративе — тоже характеризует нарративы будущего, причем как с точки зрения соотношения актуального и виртуального внутри повествований, так и с точки зрения читательского/зрительского взаимодействия с ними.

С точки зрения опционального мышления такие повествования рассматривает Н.Б. Шауль [Shaul, 2015]. Под опциональным мышлением он понимает «когнитивную способность генерировать, воспринимать или сравнивать и оценивать альтернативные гипотезы, предлагающие объяснения реальным или правдоподобным событиям» [ibid.: 2]. Шауль и сам режиссер, автор интерактивного фильма «Турбулентность» (2010), а также книги об интерактивном кино, поэтому его интерес к развитию и трансформации повествовательных форм (в особенности в условиях цифрового влияния) объясним. Шауль сравнивает киноповествования, появившиеся в последние десятилетия, с классическими голливудскими нарративными структурами и приходит к выводу, что «новый» тип повествования активизирует способность зрителя к порождению вариаций и альтернатив (представленных событий), требует от него более интенсивного размышления о множестве возможных следствий, которые непосредственно в повествовании не представлены, но (благодаря зрительскому взаимодействию с такой повествовательной формой) могут сформировать у него образ «множественного и неопределенного» будущего.

К нарративам будущего в современной литературе и кино можно отнести множество произведений. Среди них — популярные фильмы «Исходный код» (реж. Д. Джонс, 2011), «Осторожно, двери закрываются» (реж. П. Хауитт, 1998), «Господин Никто» (реж. Ж. Дормель, 2009), «Мелинда и Мелинда» (реж. В. Аллен, 2004); фильмы более ранние и экспериментальные «Куриль/не куриль» (реж. А. Рене, 1993) и «Случай» (реж. К. Кесьлевский, 1981); недавние российские сериалы «Бег улитки» (реж. С. Иванов, 2021), «Пробуждение» (реж. Э. Парри, 2021) и др. Но и литературные повествования последних 10–15 лет тоже подключаются к такому переосмыслению нарративной формы. Они находят воплощение в разных жанрах (так, например, С. Тёртон создает детектив, а Л. Барнетт — любовную историю), принадлежат разным национальным традициям, сами вступают в диалог

Д.В. Шулятьева
 Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров

с фильмами-предшественниками, но едины в том, как пытаются переопределить и понятие события, и понятие фабулы, и понятие нарратива, меняя одновременно и то переживание, которое предлагают читателю. Меняясь повествовательно («изнутри»), эти нарративные формы не только сами создают образ будущего, но и проблематизируют темпоральность повествования. В их «арсенал» входит и попытка осмыслить переживание современности (с учетом цифровизации последней) и транслировать это переживание читателю.

Нарративы будущего могут быть рассмотрены с разных точек зрения, в том числе и в энактивистской перспективе, пока менее «опробованной» на таком материале. Темпоральность, создаваемая самой повествовательной структурой, порождает в них и специфический читательский/зрительский опыт, нуждающийся в описании. Внимания требует и тот культурный контекст, в котором нарративы будущего неизбежно оказываются, формируясь и развиваясь. Как они взаимодействуют с этим контекстом? Какое влияние испытывают? Какую темпоральность создают и какое переживание моделируют для читателя и зрителя?

Проблематизация читательского и зрительского переживания в нарративах будущего

Характерной особенностью нарративов будущего становится проблематизация скорости в них — скорости репрезентации событий и скорости переживания, предлагаемого зрителю. В такой работе со скоростью и ритмом нарративы будущего по-своему преломляют измерение той современной цифровой эстетики, которую некоторые исследователи медиа называют «акселерационной» [Vernallis, 2013: 277]. В подобных повествованиях создание скоростного рассказа выходит на первый план: количество «поворотных моментов» (в терминах Фр. Моретти) значительно нарастает, тогда как количество «филлеров» уменьшается; сокращается и объем дескриптивов, традиционно снижающих скорость повествования, тогда как «эллипсисы» (в терминах Ж. Женетта) расширяют собственное присутствие.

Создание скоростного переживания поддерживается и ритмически. Особенно это становится заметно в кинематографических работах, где временная прогрессия предопределена изначально. Так происходит, например, в фильме Т. Тыквера «Беги, Лола, беги» (1998): бег главной героини, акцент на котором ставится уже в названии фильма, сам по себе задает идею высокоскоростного

движения, но это переживание интенсифицировано и музыкальным ритмом (над саунд-дизайном фильма тоже работал сам Тыквер), и временным ограничением, определенным и сюжетно (каждая попытка длится 20 минут экранного времени, и время, предоставленное героине, совпадает с тем, что «проживает» вместе с ней зритель), и визуально (на экране то и дело появляются часы, указывающие зрителю на необходимость «помнить о времени»). Усиливается это переживание и за счет предлагаемого зрителю соотношения с бегущим телом героини: большую часть фильма она бежит, соединяя своим бегом разные части города, происходящие события, нередко отдельных персонажей, которые (в ином случае) соединены бы не были. Такая репрезентация героини в фильме направлена, по выражению М. Карачоло, на создание «резонанса» [Caracciolo, 2014a: 66] между телом зрителя и телом героини. Но к созданию этого переживания подключается и «тело» фильма. Так, бег героини нередко сменяется резкими остановками, «обрывами», которым вторит и ритмичная музыка, тоже иногда останавливающаяся, интенсифицирующая контраст между движением и его отсутствием (замедлением). Телесное воздействие на зрителя только усиливается теми звуковыми эффектами, что, дополняя визуальное присутствие бегущей героини на экране, репрезентируют ее дыхание и сердцебиение. В результате темпоральное переживание, транслируемое зрителю, становится «многослойным» [Hven, 2017: 173], то есть не менее множественным, чем альтернативные возможные миры, представленные в фильме повествовательно.

Бег имеет место и в «Случае» К. Кесьлевского, и в более поздних фильмах такого типа: события «Исходного кода» Д. Джонса тоже, как и у Кесьлевского, происходят в поезде, его присутствие ставит акцент на идее скоростного движения, которое синхронизируется с высокой скоростью смены сюжетных событий. Так происходит и в фильме «Осторожно, двери закрываются». Высокая скорость повествования характерна и для произведения П. Остера «4321» (2017), и для недавнего примера нарратива будущего — романа Б. Жиро «Жить быстро» (2022). Роман этот, как и «Лола» Т. Тыквера, уже своим названием указывает на тот тип переживания, который будет создан повествовательно. Последний поддерживается и сюжетно: в романе речь идет о гибели мужа главной героини, разбившегося на мотоцикле. Этой «губительной» скоростью пронизан весь нарратив: он стремится представить все возможные «если» (роман состоит из 23 глав, и название каждой начинается с «Si...»), пройти по всем возможным «вариантам», рассмотреть все версии произошедшего и открыть читателю все пути, которые могли бы быть пройдены, но таковыми не

Д.В. Шулятьева
 Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров

стали. Постоянное вынужденное переключение с одного варианта на другой только усиливает это «скоростное» переживание.

Высокоскоростное движение, однако, нисколько не приближает ни читателя, ни зрителя к наступлению того будущего, которого они, по всей видимости, от нарративов будущего ждут. Напротив, повествовательная структура этих нарративов все время возвращает читателя и зрителя к той точке отсчета, из которой расходятся разные варианты, все время обращает движение вспять, а бег героя/героини и их собственное переживание превращает в «бег по кругу». Потому такое навязчивое переживание скорости в нарративах будущего соседствует с замедлением [Кепник, 2023] — остановкой во времени, которая фиксирует тот «решающий момент», когда все может измениться, когда открываются те «варианты будущего», впоследствии предложенные читателю и зрителю.

«Поворот к переживанию», характерный, по мнению некоторых исследователей, для развития современной повествовательности (как в кино, так и в литературе), находит отражение и в таких повествовательных формах, которые проблематизируют экспериенциальность нарратива (в терминах М. Караччолю [Caracciolo, 2014в]), превращают зрителя и читателя в «центр» переживания. Как отмечают К. Боде, Р. Дитрих, Ф. Майферт-Менхард и С. Домш, зритель не только наделяется агентностью за счет способности влиять на сюжет (в интерактивных формах нарративов будущего) — переживание современности транслируется ему самой повествовательной формой, что воздействует на него аффективно, производя это переживание и присутствие за счет имитации неопосредованного воздействия (скоростью, ритмом, эрго-звуками), в свою очередь требующего от зрителя «подражания», подобного телесному отклику, на который указывала Л. Уильямс [Williams, 1991: 4], или тому переопределению мимесиса, о котором говорила В. Собчак [Sobchack, 2004: 76].

Нарративы будущего в контексте современной цифровой культуры

Трансформацией повествования нарративы будущего переключаются и с теми изменениями, что происходят в цифровой культуре в целом — например, в цифровом кино, свойствами которого выступают нелинейность, модульность, принцип пазла [Cameron, 2008; Puzzle Films, 2009]. По мнению С. Шавиро, нелинейность как свойство посткинематографа соседствует с другим его свойством — поворотом к переживанию зрителя, который оказывается теперь в центре этого переживания (в том числе благодаря специфическим визуальным и звуковым приемам, характерным для

такого типа кинематографа). В. Собчак, тоже размышляя о специфике цифрового кино, отмечает особую роль эффекта присутствия в нем, по-своему концентрирующего зрителя на переживании настоящего, того, что происходит «здесь и сейчас» [Sobchack, 2016]. С. Шавиро обнаруживает (среди прочих приемов) «экстремальные и даже невозможные ракурсы и точки съемки» [Shaviro, 2016: 51], а Б. Ричардсон говорит об «экстремальных» нарративах современности [Richardson, 2006], в заочный диалог с ними вступает и исследовательница К. Вернеллис, для которой современные медиа тоже оказываются «экстремальными», «непокорными» [Vernallis, 2013]. «Хаотическим» называет посткинематограф М. Сторк, а С. Диллон отдельные литературные произведения (к примеру, Д. Митчелла) именует «хаотическими нарративами» [Dillon, 2011]. Подобные «странные сближения» в терминологии указывают на то, как нарративы будущего трансформируются в цифровой среде, вбирая в себя некоторые из ее свойств и качеств. И не только на уровне репрезентации или моделируемого переживания, но и в работе с концепцией времени, которую они предлагают.

Смещая акцент с актуального на множественность виртуального, нарративы будущего явным образом переключают внимание читателя и зрителя на будущее в его становлении, в его еще не застывшем и не оформившемся виде — этим они отличаются от нарративов прошлого. Неизбежным возвратом к «исходной точке», своеобразным реплеем (повествовательный эксперимент К. Гримвуда, например, так и называется — «Replay»), нарративы будущего не дают, в сущности, продвинуться читателю и зрителю далеко вперед, оставить прошлое позади, все время возвращая их к нему. И вместе с тем погружают в не что иное, как длящееся настоящее, делая ставку на эффект присутствия в нем, подчиняя созданию этого эффекта скоростные, ритмические, аффективные возможности повествования, превращая его (настоящее), если пользоваться термином С. Хвена (работающего с кино в энактивистской перспективе), в «среду» [Hven, 2022] и таким образом совмещая две категории, которые прежде, казалось бы, противопоставлялись, — иммерсивность и интерактивность.

Для рассматриваемых примеров нарративов будущего характерно и переосмысление категории интерактивности. Они неинтерактивны в буквальном смысле — читатель/зритель не может ни на что повлиять, не может изменить сюжет, непосредственно осуществить выбор. Но повествовательная их структура такова, что этот выбор не делается и героем, а читатель/зритель оказывается «в плену» множества вариаций, открытых и к «проживанию», и к возможному их осуществлению. Такой тип нарративов проводит эксперимент и с тем, как применяется опциональное и контрфактуальное мышление при

Д.В. Шулятьева
 Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров

взаимодействии читателя/зрителя с аналогичными формами: ему уже предложено несколько вариантов «на выбор», но и он сам пребывает в состоянии постоянного выбора, который (в пределах взаимодействия с повествованием) не завершается, поскольку ни один из вариантов (в отличие от интерактивных форм) не актуализован.

Р. Кувер, сам некогда экспериментировавший с подобной нарративной формой, написал эссе, в котором размышляет о «конце книг» [Coover, 1992], а исследовательница Й. Дуглас, продолжая его рассуждение, — о «книгах без конца» (возможны ли истории, не имеющие завершения, возможна ли экспликация, в том или ином виде, альтернативных возможных миров безо всяких ограничений) [Douglas, 2000]. Рассматриваемые нами нарративы будущего, скованные принципами функционирования традиционного повествования, могут предъявить читателю/зрителю лишь ограниченное количество альтернатив, но еще большее (в результате) приходится на долю читательского/зрительского воображения.

* * *

Нарративы будущего, получающие развитие в современной литературе и кино, парадоксальны в том, что соединяют сразу несколько, казалось бы, несовместимых идей и переживаний, — они открывают перед читателем/зрителем множественное, открытое, неопределенное будущее, в котором статусом «еще возможного» (в терминологии М.-Л. Райан) обладает каждая из фабульных линий. Но в то же время, храня ограничения традиционного повествования, подобные нарративы превращают для читателя/зрителя переживание будущего в переживание «вечного настоящего», которое никогда не свершается до конца и не находит конкретного воплощения (актуализации). Такие нарративы, в отличие от их интерактивных «собратьев», говорят не столько о будущем, сколько об утраченных вариантах будущего, именно этим переживанием отличаясь от интерактивных форм, именно так производя эффект «длящегося, незавершаемого настоящего», именно в таком воплощении времени пересекаясь с концепцией, предложенной культурологом М. Фишером, — хонтологическим представлением о современном состоянии культуры [Фишер, 2021].

Future Narratives in Contemporary Fiction and Film: Challenging the Multiplicity of Alternative Possible Worlds

Dina V. Shulyatyeva

CSc in Philology, Associate Professor of the School of Philosophy and Cultural Studies, Faculty of Humanities.

National Research University Higher School of Economics.
 20 Myasnitskaya Str., Moscow 101000, Russian Federation.
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7498-7395>
 dshulyatyeva@hse.ru

Abstract. In the 21st century narrative complexity is widespread in fiction and film, and some of these narratives can be understood within the framework of “future narratives”, as proposed by several researchers (K. Bode, F. Meiffert-Menhard, S. Domsch, K. Singles). They differ from past narratives in that they problematize the fabula, the event, the concept of narration itself, and make the relationship between the actual and virtual worlds in the narrative more complex. They bet on the possibility of multiple alternative worlds, whose relations seem to be challenged and uncertain. The reader/viewer's experience that such narratives aim to model is also specified: they problematize the image of the future narratively (not thematically), but also communicate this temporal experience to the viewer. The creation of this experience and its dynamic can be researched, among other methods, in the enactivist perspective applied by narratologists in the past decade. Future narratives produce a bodily effect that imitates non-mediation, thereby challenging the experiential dimension of the narrative. They also endow the viewer with the agency associated with the possibility/impossibility of making a choice within the narrative: interactive forms provide such a choice to the viewer directly, while non-interactive forms activate his optional and counterfactual thinking. Future narratives in fiction and film can be understood within a broader cultural context, as they are influenced by digital media. Future narratives are characterized by nonlinearity, discontinuity, and excessiveness, as well as paradoxical temporality. This results in an attempt to present a multi-faceted and uncertain future to the viewer, as well as the experience of not being able to fully realize various possibilities. At the same time, the narratives immerse the viewer in the ongoing and unfinished present, creating an experience that is both present and future-oriented.

Keywords: future narratives, alternative possible worlds, virtuality, interactivity, digital culture, optional thinking, counterfactual thinking, post-cinema, storyworld.

For citation: Shulyatyeva D.V. Future Narratives in Contemporary Fiction and Film: Challenging the Multiplicity of Alternative Possible Worlds // *Chelovek*. 2024. Vol. 35, N 4. P. 169–185. DOI: 10.31857/S0236200724040109

Литература/References

Желтикова И.В. Образ будущего. Орел: Картуш, 2021.

Zheltikova I.V. *Obraz budushchego* [Image of the Future]. Orel: Kartush Publ., 2021.

Кепник Л. О медленности / пер. с англ. Н. Ставрогиной. М.: Новое литературное обозрение, 2023.

Д.В. Шулятьева
 Нарративы будущего в современной литературе и кино: проблематизация множественности альтернативных миров

- Коепник Л. *O medlennosti* [On Slowness], transl. from Engl. by N. Stavrogina. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 2023.
- Фишер М. Призраки моей жизни: Тексты о депрессии, хонтологии и утраченном будущем / пер. с англ. М. Ермаковой. М.: Новое литературное обозрение, 2021.
- Fisher M. *Prizraki moei zhizni: Teksty o depressii, khontologii i utrachenom budushchem* [Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures], transl. from Engl. by M. Ermakova. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 2021.
- Шулятьева Д.В. К теории разветвленного повествования // Новое литературное обозрение. 2024. № 186. С. 311–320.
- Shulyatyeva D.V. K teorii razvetvlenogo povestvovaniya [Towards a Theory of Forking-Path Narrative]. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 2024. N 186. P. 311–320.
- A *Poetics of Unnatural Narrative*, ed. by J. Alber, H.S. Nielsen, B. Richardson. Columbus: Ohio State University Press, 2013.
- Baroni R. The Garden of Forking Paths: Virtualities and Challenges for Contemporary Narratology. *Emerging Vectors of Narratology*, ed. by P. Hansen, J. Pier, P. Roussin, W. Schmid. Berlin; Boston: Walter de Gruyter, 2017. P. 247–264.
- Baroni R. Virtualities of Plot and Dynamics of Re-Reading. *Narrative Sequence in Contemporary Narratologies*, ed. by R. Baroni, F. Revaz. Columbus: Ohio State University Press, 2016. P. 87–103.
- Bell A. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. Basingstoke, UK; New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- Bell A., Ensslin A. “I know what it was. You know what it was”: Second-Person Narration in Hypertext Fiction. *Narrative*. 2011. Vol. 19(3). P. 311–329.
- Bell A., Ryan M.-L. Introduction: Possible Worlds Theory Revisited. *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, ed. by A. Bell, M.-L. Ryan. Lincoln; London: University of Nebraska Press, 2019. P. 1–44.
- Birke D., Butter M., Köppe T. *Counterfactual Thinking — Counterfactual Writing*. Berlin, Boston: Walter de Gruyter, 2012.
- Bode C., Dietrich R. *Future Narratives: Theory, Poetics, and Media-historical Moment*. Berlin; Boston: Walter de Gruyter, 2013.
- Cameron A. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Basingstoke, UK; New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Caracciolo M. Tell-Tale Rhythms: Embodiment and Narrative Discourse. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. 2014a. Vol. 6(2). P. 49–73.
- Caracciolo M. *The Experientiality of Narrative: An Enactivist Approach*. Berlin; Boston: Walter de Gruyter, 2014b.
- Coover R. The End of Books. *New York Times Book Review*. 1992. June 21. P. 23–24.
- Dannenberg H. *Coincidence and Counterfactuality: Plotting Time and Space in Narrative Fiction*. Lincoln; London: University of Nebraska Press, 2008.
- Dannenberg H. Ontological Plotting. Narrative As a Multiplicity of Temporal Dimensions. *The Dynamics of Narrative Form. Studies in Anglo-American Narratology*. J. Pier (ed.). Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2004. P. 159–189.

- Dillon S. Chaotic Narrative: Complexity, Causality, Time, and Autopoiesis in David Mitchell’s “Ghostwritten”. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*. 2011. Vol. 52, Iss. 2. P. 135–162.
- Domsch S. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin; Boston: Walter de Gruyter, 2013.
- Douglas J. *The End of Books — or Books Without End? Reading Interactive Narratives*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2000.
- Film in the Post-Media Age*, ed. by A. Pethő. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2012.
- Fludernik M. Second-Person Narrative As a Test Case for Narratology: The Limits of Realism. *Style*. 1994. Vol. 28(3). P. 445–479.
- Gerrig R.J. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven, CT: Yale University Press, 1993.
- Hantelmann D. The Experiential Turn. *On Performativity*, ed. by E. Carpenter. Vol. 1. Minneapolis: Walker Art Center, 2014.
- Hven S. *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.
- Hven S. *Enacting the Worlds of Cinema*. New York: Oxford University Press, 2022.
- Meifert-Menhard F. *Playing the Text, Performing the Future: Future Narratives in Print and Digiture*. Berlin; Boston: Walter de Gruyter, 2013.
- Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. by W. Buckland. Chichester, West Sussex, UK; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.
- Richardson B. *Unnatural Voices: Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction*. Columbus: The Ohio State University Press, 2006.
- Ryan M.-L. Embedded Narratives and Tellability. *Style*. 1986. Vol. 20, N 3. P. 319–340.
- Ryan M.-L. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: University of Indiana Press, 1991.
- Ryan M.-L. The Aesthetics of Proliferation. *World Building*, M. Boni (ed.). Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017. P. 31–46.
- Ryan M.-L. Virtuality. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, ed. by D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. London; New York: Routledge, 2005.
- Shaul N.B. *Cinema of Choice: Optional Thinking and Narrative Movies*. New York: Berghahn Books, 2015.
- Shaviro S. Post-Continuity: An Introduction. *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, ed. by S. Denson, J. Leyda. Falmer: Reframe Books, 2016.
- Sobchack V. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, 2004.
- Sobchack V. The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic “Presence”. *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, ed. by S. Denson, J. Leyda. Falmer: Reframe Books, 2016.
- Vernallis C. *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*. New York: Oxford University Press, 2013.
- Williams L. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly*. 1991. Vol. 44, N 4. P. 2–13.

Д.В. Шулятьева
 Нарративы бу-
 дущего в со-
 временной
 литературе и
 кино: пробле-
 матизация мно-
 жественности
 альтернативных
 миров