

Кучина С. А. Совместный сетевой литературный проект : структура и элементы жанровой контаминации / С. А. Кучина // Научный диалог. — 2016. — № 4 (52). — С. 143—155.



УДК 82.0:004.9

Совместный сетевой литературный проект: структура и элементы жанровой контаминации

© Кучина Светлана Анатольевна (2016), кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков гуманитарного факультета, Новосибирский государственный технический университет (Новосибирск, Россия), svkuchina@yandex.ru.

Рассматриваются основные жанровые признаки нетпрова (netprov), или совместного сетевого литературного проекта по созданию художественного повествования. Актуальность исследования обусловлена необходимостью осмысления и системного описания основных жанровых форм современного электронного художественного творчества. Научная новизна исследования заключается в комплексном системном подходе, применяемом автором исследования в описании и классификации жанров современного электронного творчества. Выделяются ключевые структурные, тематические, формообразующие и функциональные признаки для всех форм реализации произведений в жанре нетпров, а также характеризуются элементы творческой активности адресата. Показано, что нетпров представляет собой синтетический жанр электронного художественного творчества, допускающий включение в нарративную структуру не только текстовой, но и аудиовизуальной, графической, анимационной составляющих. Указывается, что, с точки зрения интерактивной концепции электронных художественных текстов, нетпров реализует продуктивный тип селективной интерактивности, предполагающий активное участие реципиента в конструировании электронного нарратива. Отмечается, что все элементы полисемиотической структуры нетпрова, в частности, электронные данные, процесс активации и др., работают на формирование и раскрытие общей идеи электронного повествования: осмысления проблемы личностной идентификации современного человека в социальных медиа.

Ключевые слова: нетпров; нарративная концепция; микроблог; импровизация; медиасреда; интерфейс.

1. Введение

Нетпров (Netprov), или совместный сетевой литературный проект по созданию художественного повествования (Networked Improvised Narrative), впервые был описан как жанр электронной литературы теоретиком и практиком электронного творчества Р. Виттингом в 2011 году [Marino ...].

Основными компонентами полисемиотической структуры нетпрова, генерирующими в совокупности основной смысл электронного произведения, являются:

- все электронные данные (текстовое повествование; графика, анимация, аудио / видео компоненты; инструкции для читателя / пользователя);
- процесс активации электронного произведения (автономный запуск или активация при непосредственном участии читателя / пользователя как часть художественной концепции произведения);
- характер взаимодействия читателя / пользователя и электронного произведения;
- интерфейс (внешний уровень электронного художественного произведения, то, что видит читатель / пользователь непосредственно в момент восприятия электронного текста) [Wardrip-Fruin].

Организация, внутренняя структура нетпрова имеет две составляющие. С одной стороны, это автор проекта или авторская группа, его действия сродни действиям организатора, который разрабатывает общую сюжетную схему и активно вовлекает остальных участников в литературную игру. С другой стороны — внешний круг пользователей социальных медиа, которые не знают о сценарии проекта и принимают фиктивное событие, описываемое в нетпрове на этапе старта, за некое действительное происшествие в реальном мире, нашедшее свое отражение в виртуальной реальности. Таким образом, внешний круг реципиентов действует, не подзревая того, по определенной схеме, но вместе с тем характер их действий является импровизационным.

В качестве электронных данных в нетпрове используется переписка зарегистрированных в различных социальных медиа пользователей на основе заданной темы (или инициированная определенным событием, в том числе и фиктивным), на основе которой и складывается нарративная концепция произведения. Процесс активации зависит от фазы нетпрова, электронное произведение может быть прочитано и воспринято реципиентом непосредственно в момент создания и публикации совместного фикционального повествования, а также после того, как заканчивается активная фаза литературного проекта, в архивной публикации. Характер взаимодействия читателя / пользователя и электронного нарратива также зависит от фазы нетпрова. В интерактивной части читателя / участники нетпрова совершают активные действия в виртуальной реальности: читают обновления на странице социальных сетей, где размещен нетпров; публикуют собственные текстовые сообщения; принимают активное участие в мероприятиях нетпрова, вынесенных в реальную действительность (флэш-мобы,

инсталляции и т. д.). В неинтерактивной — читатели просто знакомятся с текстом произведения в архивных публикациях. В интерактивной части нетпрова представлен стандартный интерфейс микроблога или социальной сети. В неинтерактивной — проект представляет собой публикацию на сайте основных элементов нетпрова.

Процесс создания нетпрова имеет двухчастную структуру. Первая часть — это интерактивная фаза проекта, в которой участники (как авторская группа, так и реципиенты) активно публикуют части повествования в социальных сетях (в зависимости от сетевой платформы это могут быть твитты, сообщения на стене в фейсбук и т. д.). В этот период допустимо появление / выступление тех или иных персонажей (реальных или вымышленных героев) нетпрова на любых платформах (инсталляционные проекты, театральная сцена, видеотрансляции и т. д.). Текстовые части нетпрова появляются и обновляются каждый день в социальных медиа, используемых в проекте в интерактивной фазе. В то же время не предполагается, что для постижения произведения реципиент должен прочитать (увидеть) все части совместного повествования.

Вторая часть нетпрова — неинтерактивная фаза литературного проекта, в которой все повествовательные элементы (твитты, сообщения на форуме, на стене в фейсбук и т. д.) представлены в виде архивных данных (например, файлы в формате pdf) и доступны более широкой публике (всем тем, кто не имеет учетных записей в используемых в проекте социальных медиа).

2. Нетпров: элементы жанровой контаминации

Смесь вышеописанных признаков рождает определенные трудности в однозначной интерпретации жанровой принадлежности нетпрова. В части художественной концепции нетпров весьма близок к жанру литературной мистификации, объединяющему литературные произведения, приписываемые действительным автором иному реальному писателю, вымышленному лицу (или лицу действительному, но не написавшему его), а также выдаваемые за произведения народного творчества [Ланн].

Будучи по форме обменом репликами (короткими сообщениями), инициированными определенным виртуальным событием (мистификацией), между пользователями социальных медиа, нетпров представляет собой отчасти драматическую структуру, поскольку короткие сообщения (форум, твитты) в большей степени напоминают устный диалог, нежели письменное сообщение. В этом случае можно говорить о принадлежности нетпрова к миметическим нарративным текстам, согласно классификации

С. Четмана, подразделяющего все тексты на «диетические» и «миметические» [Chatman]. Безусловно, рассуждая в этом ключе, мы ближе к структуралистскому определению нарративности, которое включает в область нарративных текстов все виды произведений, излагающие тем или иным образом историю. С этой точки зрения, нарративными являются не только роман, повесть и рассказ, но также и пьеса, кинофильм, балет и т. д., поскольку изображаемое в них обладает временной структурой и содержит некое изменение ситуации [Шмид]. Сам характер мистификации, его событийная природа (релевантность, непредсказуемость, консеквентность, необратимость, неповторяемость описываемых событий) дают основание предполагать наличие определенной нарративной концепции нетпрова.

Игровая природа импровизаций нетпрова основана на некоем фиктивном событии, предполагающем определенные правила действия для тех реципиентов, которые желают принять участие в интерактивной фазе проекта (зарегистрировать учетную запись, читать обновления в микроблоге, публиковать собственные сообщения). Концепции некоторых нетпровов подразумевают инструкции для читателей, предполагающие выполнение активных действий в реальном мире с последующим их описанием и публикацией в микроблоге.

По форме и характеру представления читателям нетпров отчасти восходит к комедии дель арте, а именно соотносим с этим жанром в элементах импровизационных действий актеров, в случае с нетпровом — читателей / пользователей. Как мы знаем, основой спектакля в комедии дель арте является сценарий, представляющий собой краткое изложение сюжета с описанием действующих лиц и их действий. Для нетпрова характерна похожая организация, а именно, как уже говорилось, две составляющие. С одной стороны, это автор или несколько авторов и актеров / мемов проекта, действия которых имеют сходство с действиями организаторов театрального действия, с другой — пользователи социальных медиа, которые образуют «внешний круг» и действуют в рамках схемы, но характер их действий (переписка в социальных сетях, которая образует основную часть повествовательной структуры нетпрова) является импровизационным. По сути, метафора театральной импровизации на заданную тему в случае с нетпровом перенесена на другую платформу (сетевая интернет среда), которая дала жизнь новому синтетическому жанру электронного творчества.

Прообразы нетпрова на театральной сцене появились в Соединенных Штатах Америки еще в 1950-х. Этот жанр, смесь стэндап-комеди (stand up comedy) и импровизации, впервые был реализован театральными группа-

ми *Compass Players* [Compass Players] и *Second City* [Second City] в 1955—1958 годах. Т. Урен, анализируя жанр импровизаций на театральной сцене, описывает его как серию / последовательность вербальных реакций, подчиняющихся определенному набору правил [Uren]. Вербальные реакции в данном случае стоит понимать как словесные высказывания пародийного, сатирического и импровизационного характера и обмен репликами актеров в рамках их ролевых позиций, предполагаемых общей сценарной формой. Импровизационный характер действий актеров распространяется в основном на развитие действия, в то время как завязка и развязка спектакля предопределены сценарной формой.

Несколько позже, начиная с 1980-х, импровизационное начало проникает в кинематограф. Можно предположить, что прообразом нетпрова в кинематографе была псевдодокументалистика (*mockumentary*), жанр, который вобрал в себя многие элементы театра импровизации, в частности игровую, пародийную и подчас сатирическую природу художественного действия с имитацией документальности, фальсификацией и мистификацией реальных или вымышленных событий. Фильмы в жанре псевдодокументалистики по внешним критериям соответствуют документальному кино, но предмет изображения в них не имеет отношения к реальности, а является вымышленным. Иногда в кинофильмах подобного рода иллюзия реальности подчеркивается за счет участия в них известных медиаперсон, а также посредством импровизационного характера актерских действий и реакций, которые создают ощущение правдивости предмета изображения [A Mighty Wind].

3. Нетпров: игровая и социальная основы литературного проекта

В электронной среде прообразом нетпрова можно считать MUD (Multi User Dungeon) — многопользовательские сюжетные текстовые игровые платформы и их последующие модификации MMPORPG (Massively Multi-Player Online Role-Playing Games), а также ролевые игры LARP (Live Action Role Playing), появившиеся в середине 1970 годов, и игры в альтернативной реальности (Alternative Reality Games / ARG), получившие свое развитие несколько позже, в 2000-е.

MUD представляет собой многопользовательский виртуальный мир, существующий в реальном времени и полностью описываемый текстом. В этом жанре смешаны элементы ролевых игр, интерактивной литературы, в которой читатели используют текстовые команды для контроля над персонажами и влияния на фикциональный мир; обмена текстовыми сообщениями между игроками в реальном времени (чат). Традиционно

большинство MUD реализуют фэнтезийный мир, населенный вымышленными персонажами. Участники MUD, имеющие учетную запись на сетевой платформе, погружаются в виртуальную реальность фикционального мира, конструируют свою виртуальную личность, выбрав определенную сюжетную роль, выстраивают свое поведение, в том числе и речевое, в соответствие с сюжетной концепцией MUD.

Участники LARP выполняют схожие действия, что и пользователи MUD, но при этом совершают их в реальном, а не виртуальном мире. А. ЛаФарж описал MUD как театральное интернет-пространство для онлайн-импровизаций [LaFarge]. Читатель / пользователь воспринимает MUD как форму совместного художественного проекта. Игры в альтернативной реальности (ARG) представляют собой интерактивное повествование с игровыми элементами, использующее в качестве платформы реальный мир. По сути, ARG — это гигантские многопользовательские головоломки, своеобразный микс ролевых и компьютерных игр, флешмобов, журналистских расследований, фантастики и мистификаций. Ход игр ARG контролируется непосредственно разработчиками, а не искусственным интеллектом, как в компьютерных играх. Участники напрямую взаимодействуют с персонажами игры посредством общения в сети, помогая им решать различные задачи и головоломки. Несмотря на то что основной платформой ARG является Интернет, часто они имеют продолжение в реальном мире. Например, игрокам предлагается собраться в определенном месте для получения какой-либо информации. В основном ARG создаются в рекламных целях для поддержания интереса к известному бренду или продвижения на рынок нового продукта. Например, игра «Lost Experience» была направлена на поддержание интереса к телевизионному сериалу «Lost» и проводилась в промежутки времени между завершением одного и началом следующего сезона.

Нетпров заимствовал у MUD, LARP, MMPORPG и ARG (игр в альтернативной реальности) импровизационный характер совместных действий, в том числе и речевых, участников при общем следовании принятой авторами сюжетной схеме. Будучи предшественниками нетпрова в электронной среде, MUD и их последователи предлагают своим реципиентам интерактивную платформу, на которой читатели / пользователи совместно конструируют художественный мир (текстовый, графический, аудиовизуальный, анимированный).

Вместе с тем разница между этими жанрами также весьма очевидна. Нетпров ориентирован на восприятие аудитории, в то время как MUD, LARP, MMPORPG и ARG больше специфицируются на игровом действии

(в различных целях, в том числе рекламных). Иными словами, основной целью интерактивных платформ является вовлечение игроков / пользователей в конструирование фикционального мира в соответствии с определенными сюжетными концепциями этого мира, представленными разработчиками интерактивных сред, в то время как нетпров имеет своей целью в первую очередь публичное представление произведения (публикация в социальных сетях), в котором имеет место пародийное (с элементами сатиры) осмысление современной действительности (проблемы личностной идентификации в медиапространстве) с элементами псевдодокументальности и мистификации.

По большому счету нетпров является также частью той линии развития электронных художественных произведений, к которой относятся интерактивные повествования разного объема (рассказы, новеллы, романы), интерактивные драмы и чатботы. Интерактивные драмы и чатботы — самые близкие родственники нетпрова, поскольку в их структуре подразумевается наличие готовых реплик в рамках развития сюжетных линий почти всех персонажей, а также оба этих жанра электронной литературы требуют вмешательства реципиента для инициирования интерактивного действия.

Основными медиасредами для публикации нетпрова являются блоги, микроблоги и социальные сети. Самый популярный и удобный для размещения нетпрова микроблог — Twitter (Твиттер). Размер одного текстового сообщения данного микроблога не должен превышать 140 печатных знаков, возможно также размещать ссылки на фото- и видеофрагменты в Instagram. Публикационная активность пользователей Twitter подразумевает как представление собственного контента, так и публикации посредством ReTweet (repeated Tweet) — акта копирования чужого твита в свою ленту на Твиттере.

Twitter предоставляет очень удобную среду для размещения основного контента нетпрова, которая соответствует всем жанровым и структурным требованиям импровизированного совместного сетевого литературного проекта по созданию художественного повествования. Первая часть публичного представления нетпрова может быть организована с помощью хэштегов (специальных словесных или фразовых меток, которым предшествует знак #, так пользователи объединяют группу сообщений по теме). Таким образом, любой пользователь Интернет (даже не зарегистрированный в социальных сетях) может набрать определенный хэштег и получить набор сообщений, которые его содержат. Обычно хэштеги — это названия публичных мероприятий (конференций, семинаров, конгрессов, выставок и т. д.), имена или фамилии известных медиаперсон и т. д.

4. *Grace, Wit & Charm*: жанровые и структурные особенности

Рассмотрим один из проектов нетпрова *Grace, Wit & Charm* [Witting], который сочетает в себе все ключевые признаки жанра. В качестве электронных данных в *Grace, Wit & Charm* использованы сообщения в различных социальных сетях:

1. Facebook.
2. Специально разработанный вебсайт с промоинформацией по литературному проекту *Grace, Wit & Charm*.
3. Специально разработанный вебсайт, который освещает деятельность фиктивной компании, где якобы работают главные герои *Grace, Wit & Charm*.
4. Акаунты Twitter пяти главных героев *Grace, Wit & Charm*.
5. Хэштег Twitter #GWandC.
6. Блог с комментариями к основным разделам профессионального сайта фиктивной компании *Grace, Wit & Charm*, где работают главные герои.
7. Ссылка на группу в Twitter, на которую подписаны главные герои *Grace, Wit & Charm*.
8. Ссылка на хэштег архивов на сайте TwapperKeeper.
9. Два представления в театре TeatroZuccone (Даллас, Миннесота).
10. Прямой эфир с показа спектаклей в театре TeatroZuccone (Даллас, Миннесота).
11. Архив записи спектаклей в театре TeatroZuccone (Даллас, Миннесота).

Все социальные сети, задействованные в проекте, должны были представить тяжелые будни сотрудников кол-центра *Grace, Wit & Charm* (Даллас, Миннесота): Сони, Лоры, Деб, Нейла и их босса Боба. Вся команда работает двенадцать часов в сутки, семь дней в неделю, такое положение вещей сложилось по причине общего экономического кризиса. Конечно же, тот факт, что все переговоры Сони, Лауры, Деб и Нейла в социальных медиа (Twitter, Facebook и т. д.) стали достоянием общественности, оказался для всех сотрудников большим сюрпризом. Команда кол-центра состоит из профессионалов своего дела, но все они очень устали от своих рабочих обязанностей и хотят жить своей собственной жизнью. Именно поэтому в рабочее время, помимо проблем своих клиентов, сотрудники *Grace, Wit & Charm* пытаются совместно обсудить и решить личные проблемы каждого из героев: разобраться с романом Лоры; решить вопросы воспитания детей Деб; помочь Нейлу принять факт неверности его жены и т. д. Так, сценарий, рассчитанный на представление в течение трех дней, оказался

наполнен различными второстепенными персонажами со сложными переплетениями второстепенных сюжетных линий, а срок представления публике в различных формах и на разных платформах увеличился до двухнедельного периода.

Первое театральное представление на сцене театра TeatroZuccone (Даллас, Миннесота) было посвящено разрешению романтических проблем Лоры. После ссор со своим возлюбленным Лора решила сама стать клиентом кол-центра *Grace, Wit & Charm* и попросить сотрудников помочь ей разобраться в сложившейся ситуации. Второе представление на сцене TeatroZuccone было связано с темой здравоохранения в США, весьма злободневной в момент публикации *Grace, Wit & Charm*.

Сценарная форма *Grace, Wit & Charm* была реализована автором проекта и четырьмя профессиональными актерами. Процесс активации *Grace, Wit & Charm* и характер взаимодействия с аудиторией (читателями, зрителями) зависит от формы представления. В социальных сетях осуществляется с помощью подписки на аккаунты Twitter пяти главных героев *Grace, Wit & Charm* и следования хэштегу #GWandC, который позволяет читать все сообщения по данной теме. Театральные представления были открыты для публики театра TeatroZuccone. Архивные публикации и трансляции доступны любым заинтересованным пользователям. Доступ к вебсайтам также не имел ограничений. Интерфейс социальных медиа интуитивно понятен зарегистрированным пользователям.

Безусловно, самый большой интерес в художественном плане в *Grace, Wit & Charm* представляет импровизационная часть, в то время как архивные публикации теряют эмоциональную остроту тех переживаний, которые передают актеры с театральной и виртуальной сцены. В *Grace, Wit & Charm* большая часть диалогов была подготовлена авторской группой заранее (60 % — готовый текст, и 40 процентов — импровизация актеров на театральной сцене или в социальных сетях). Общая повествовательная концепция *Grace, Wit & Charm* складывается не только за счет реализации прескрипта, но и в импровизационной части, выполняемой актерами / авторами нетпрова. Вместе с тем подписчики *Grace, Wit & Charm* в Twitter, Facebook (внешний круг реципиентов), публикующие свои комментарии в указанных выше социальных медиа, осуществляют собственный вклад в реализацию нарративной концепции нетпрова.

В идейно-тематическом плане в *Grace, Wit & Charm* происходит пародийное и сатирическое осмысление проблемы погружения современного человека в виртуальную реальность социальных медиа, которые становятся платформой для решения очень личных, порой интимных проблем.

Вместе с тем более широкий круг проблематики связан с неоднозначной ситуацией в области здравоохранения США.

5. Выводы

Нетпров представляет собой синтетический жанр электронного художественного творчества, допускающий включение в нарративную концепцию не только текстовой, но и аудиовизуальной, графической, анимационной составляющих. Текстовая часть литературного прозаического художественного произведения в жанре нетпров носит импровизационный характер, публикуется авторской группой одновременно в различных социальных медиа (микроблоги, социальные сети и т. д.). Нетпров имеет две стадии реализации: интерактивную (публикации в режиме реального времени) и архивную. В создании произведения в жанре нетпров предполагается активное участие реципиентов, формирующих и дополняющих нарративную концепцию произведения за счет собственных комментариев и сообщений в микроблоге. Помимо текстовой составляющей, представленной в социальных сетях, авторская группа и читатели могут принимать активное участие в публичных мероприятиях (ТВ-шоу, рекламные акции, инсталляции и т. д.), описание которых найдет свое отражение на страницах нетпрова. Процесс чтения нетпрова не является линейным, реципиент может прочитать лишь часть сообщений в ленте Twitter / Facebook или принять участие в ряде мероприятий нетпрова, перенесенных из виртуальной в реальную действительность.

В плане интерактивной концепции электронных художественных текстов нетпров реализует в своей структуре продуктивный тип селективной интерактивности [Кучина, 2015б], к которому, помимо данного жанра, относятся интерактивная драма, совместные литературные проекты, интерактивные виртуальные среды MUD, MOO и их преемники. В нарративной стратегии нетпров реализует древовидную нарративную структуру электронного художественного текста [Кучина, 2015а], которая представляет собой художественный текст с единственной завязкой, с нее начинается развиваться одна сюжетная линия или несколько основных, независимых друг от друга линий. Однако после такого почти однозначного старта каждая из сюжетных линий допускает разветвление, «боковой» сюжетный ход, для которого свойственно собственное развитие, кульминация и развязка. Все сюжетные линии входят в авторскую концепцию представляемой художественной действительности, имеют завершенную структуру и могут иметь точки соприкосновения, выраженные основными компонентами повествовательной системы (общий герой, пространство, время). Все сюжет-

ные линии (как основные, так и производные от них) однонаправленные и предполагают собственный финал.

Источники

1. *Instagram* [Electronic resource]. — Access mode: <https://www.instagram.com/>.
2. *LARP* [Electronic resource]. — Access mode: <http://www.larping.org/>.
3. *Twitter* [Electronic resource]. — Access mode: <https://twitter.com/>.
4. *Witting R. Grace, Wit & Charm* [Electronic resource] / R. Witting. — Access mode: <http://robwit.net/?project=grace-wit-charm>.

Литература

1. *Кветна И.* Игры с реальностью [Электронный ресурс] / И Кветна. — Режим доступа : <http://blog.orz.com.ua/igy-s-real-nost-yu/>.
2. *Кучина С. А.* Электронный художественный текст : повествовательная структура и нарративный потенциал / С. А. Кучина // В мире научных открытий. — 2015. — № 7/8 (67). — С. 2955—2965.
3. *Кучина С. А.* Основные типы селективной и продуктивной интерактивности художественных и учебных текстов и виды деятельности адресата / С. А. Кучина // Сибирский педагогический журнал. — 2015. — № 3. — С. 61—67.
4. *Ланн Е.* Литературная мистификация [Электронный ресурс] / Е. Ланн. — Режим доступа : http://www.imwerden.info/belousenko/books/litera/lann_mistification.htm.
5. *Шмид В.* Нарратология [Электронный ресурс] / В. Шмид. — Режим доступа : http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/shmid/01.php.
6. *A Mighty Wind* [Electronic resource]. — Access mode : https://en.wikipedia.org/wiki/A_Mighty_Wind.
7. *Compass Players* [Electronic resource]. — Access mode : https://en.wikipedia.org/wiki/Compass_Players.
8. *Chatman S.* What novels can do that films cant (and vice versa) [Electronic resource] / S. Chatman. — Access mode : <http://academic.uprm.edu/mleonard/theorydocs/readings/Chatman%20text.pdf>.
9. *The Second City* [Electronic resource]. — Access mode : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Second_City.
10. *LaFarge A.* A World Exhilarating and Wrong : Theatrical Improvisation on the Internet [Electronic resource] / A. LaFarge. — Access mode : <http://antoinettelafarge.com/pdfs/LaFarge-World.pdf>.
11. *Marino M.* Netprov : Elements of an Emerging Form [Electronic resource] / M. Marino, R. Witting. — Access mode : <http://www.dichtung-digital.de/en/journal/aktuelle-nummer/?postID=577>.
12. *Uren T.* Finding the Game in Improvised Theatre [Electronic resource] / T. Uren. — Access mode : <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/diligent>.

13. *Wardrip-Fruin N.* Five elements of digital literature [Electronic resource] / N. Wardrip-Fruin. — Access mode : <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/nwf-BC5-FiveElementsOfDigitalLiterature.pdf>.

Collaborative Networked Narrative Project: Structure and Elements of Genre Contamination

© **Kuchina Svetlana Anatolyevna (2016)**, PhD in Philology, associate professor, Department of Foreign Languages, Faculty for Humanities, Novosibirsk State Technical University (Novosibirsk, Russia), svkuchina@yandex.ru.

The article deals with the main genre features of netprov, or collaborative networked narrative project. The relevance of research is determined by necessity of understanding and systematic describing major genres of modern electronic art. Scientific novelty of the study lies in the complex systematic approach used by the author in the description and classification of genres of contemporary electronic creativity. There are several key structural, thematic, formative and functional traits for all forms of realization of works in netprov genre. The elements of creative activity of the recipient are characterised. It is shown that netprov is a synthetic genre of electronic art, which narrative structure includes not only textual but also audio-visual, graphical and animation components. It is indicated that, from the point of view of the concept of interactive electronic fiction, netprov implements productive type of selective interactivity, involving the active participation of the recipient in the construction of electronic narrative. It is noted that all elements of poly-thematic netprov structure, in particular, electronic information, activation process, etc., work on the formation and disclosure of the general idea of electronic narrative: reflection on the problems of personal identity of modern man in social media.

Key words: netprov; narrative conception; microblog; improvisation; media-sphere; interface.

Material resources

Instagram. Available at: <https://www.instagram.com/>.

LARP. Available at: <http://www.larping.org/>.

Twitter. Available at: <https://twitter.com/>.

Witting R. *Grace, Wit & Charm.* Available at: <http://robwit.net/?project=grace-wit-charm>.

References

A Mighty Wind. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/A_Mighty_Wind.

Chatman S. *What novels can do that films cant (and vice versa).* Available at: <http://academic.uprm.edu/mleonard/theorydocs/readings/Chatman%20text.pdf>.

Compass Players. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Compass_Players.

Kuchina, S. A. 2015. Elektronnyy khudozhestvennyy tekst: povestvovatel'naya struktura i narrativnyy potentsial. *V mire nauchnykh otkrytiy*, 7 / 8 (67): 2955—2965. (In Russ.).

- Kuchina, S. A. 2015. Osnovnyye tipy selektivnoy i produktivnoy interaktivnosti khudozhestvennykh i uchebnykh tekstov i vidy deyatelnosti adresata. *Sibirskiy pedagogicheskiy zhurnal*, 3: 61—67. (In Russ.).
- Kvetna, I. *Igry s realnostyu*. Available at: <http://blog.orz.com.ua/igry-s-real-nost-yu/>. (In Russ.).
- LaFarge A. *A World Exhilarating and Wrong: Theatrical Improvisation on the Internet*. Available at: <http://antoinettelafarge.com/pdfs/LaFarge-World.pdf>.
- Lann, E. *Literaturnaya mistifikatsiya*. Available at: http://www.imwerden.info/belousenko/books/litera/lann_mistification.htm. (In Russ.).
- Marino M., Witting, R. *Netprov: Elements of an Emerging Form*. Available at: <http://www.dichtung-digital.de/en/journal/aktuelle-nummer/?postID=577>.
- Shmid, V. *Narratologiya*. Available at: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Liter. (In Russ.).
- The Second City*. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Second_City.
- Uren T. *Finding the Game in Improvised Theatre*. Available at: <http://www.electronic-bookreview.com/thread/firstperson/diligent>.
- Wardrip-Fruin N. *Five elements of digital literature*. Available at: <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/nwf-BC5-FiveElementsOfDigitalLiterature.pdf>.