

Ануш СЕДРАКЯН

Ереванский государственный университет

ПОСТРОЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СОЦСЕТЯХ (ФЕЙСБУК) ПО ПРИНЦИПУ ПОСТРОЕНИЯ КАРНАВАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ПО М. БАХТИНУ

В статье делается попытка сопоставить виртуальную и карнавальную реальности по принципу М. Бахтина. В этом контексте по-новому раскрывается понятие «площади» «публичной площадки», а также принцип карнавального смеха применительно к виртуальному.

***Ключевые слова:** карнавал, виртуальная реальность, фейсбук, реальность, площадь, смех, брань, иерархические связи*

Социальные сети прочно вошли в жизнь современного человека, закрепив за собой право альтернативной (виртуальной) реальности, которая подчас перестает быть вторичной и претендует на роль первичной и доминирующей. Можно сказать, что социальные сети воплотили мечту сюрреалистов о торжестве фантазии в повседневности, о превалирующем принципе построения равносильных когнитивных структур вне зависимости от их смыслового содержания, формы построения, жанровой принадлежности.

Это «виртуальное равенство», тем не менее, при внешней хаотичности базируется на неких принципах, которые нередко совпадают с принципами построения мистерии и карнавальной действительности, изложенными М. Бахтиным в книге «Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса» /Бахтин, 1990/

Некоторые из этих принципов в логической последовательности мы представим ниже на примерах из Фейсбука, где эти принципы ясно просматриваются:

Фейсбук – социальное и, следовательно, народное явление. Для участия в этом действии ничего не требуется, недаром с самого начала ФБ оповещает: “It is free and it always will be”. Карнавал тоже абсолютно «бескорыстно» охватывает все слои населения, объединяя их в едином действии. Однако карнавал требует четкого выполнения особых «карнавальных» условий, подгонки под карнавальную реальность, также как и ФБ, и невыполнение этих условий грозит «изгнанием» из альтернативной реальности.

Так карнавал подразумевает распределение ролей и «сокрытие под маской и/или специальным костюмом», так же как ФБ рекомендует человеку носить аватарку. Причем очень часто участники социальных сетей

используют анималистические или графические аватарки, т.е надевают маски. Эти категории часто классифицируемые как «фейк» (ложный) занимаются «троллингом», то есть высмеиванием личностей, идей, ценностей и т.д. Карнавальный смех тоже содержит в себе элементы площадной брани, это не простое высмеивание, а, как писал М.М. Бахтин, развенчание: *«Брань – это смерть, это бывшая молодость, ставшая старостью, это живое тело, ставшее теперь трупом. Брань – это «зеркало комедии», поставленное перед лицом уходящей жизни, перед лицом того, что должно умереть историческою смертью. Но за смертью в той же системе образов следует и возрождение, новый год, новая молодость, новая весна. Поэтому ругательству отвечает хвала. Поэтому ругательство и хвала – два аспекта одного и того же двутелого мира. Ругательство-развенчание, как правда о старой власти, об умирающем мире, органически входит в раблезианскую систему образов, сочетаясь здесь с карнавальными побоями и с переодеваниями, травестиями. Рабле черпает эти образы из живой народно-праздничной традиции своего времени, но он отлично знал и античную книжную традицию сатурналий с их обрядами переодеваний, развенчаний и избивений (он знал те же самые источники, которые знаем и мы, – прежде всего «Сатурналии» Макробия). В связи с шутком Трибуле Рабле приводит слова Сенеки (не называя его и цитируя, по-видимому, по Эразму) о том, что у короля и шута одинаковый гороскоп (кн. III, гл. XXXVII) [123]. Само собой разумеется, он знал и евангельскую историю шутовского увенчания и развенчания, избивения и осмеяния «царя иудейского» /Бахтин 1990: 35/.*

Виртуальное развенчание проявляется, в частности, в обсуждении политиков и деятелей искусств, где присутствует также и ненормативная лексика. И политики, и блоггеры, и непредвзятые посетители виртуального пространства не чураются ненормативной лексики, причем в основном диалог ведется с упоминанием сексуальных и телесных подробностей, концентрируясь на материально-телесной части тела.

Бахтин представлял происхождение этой традиции, восходящей к средневековому карнавалу следующим образом: *«Мы говорили до сих пор о «цинизме», о «непристойностях», о «площадных элементах» в романе Рабле, – но все эти термины условны и далеко не адекватны тому, что требуется ими обозначить. Прежде всего элементы эти вовсе не являются чем-то изолированным в романе Рабле: они – органическая часть всей системы его образов и его стиля. Изолированными и специфическими эти элементы стали только для нового литературного сознания. В системе гротескного реализма и народно-праздничных форм они были существенными моментами в образах материально-телесного нониза. Они были, правда, неофициальными элементами, но ведь таковой была и вся народно-праздничная литература средневековья, таковым был и смех. Поэтому мы выделяем “площадные”*

элементы лишь условно. Под ними мы разумеем все то, что непосредственно связано с жизнью площади, что несет на себе печать площадной неофициальности и свободы, но что в то же время не может быть отнесено к формам народно-праздничной литературы в строгом смысле слова. /М. Бахтин «Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса». Москва, 1990, стр. 84/

Поверхностный анализ виртуальной реальности выявляет следующие конструкты:

- Скрытая личность (маска) позволяет играть роль шута (осуществлять троллинг) по закону вседозволенности карнавальной действительности:

- Как и положено, параллельной карнавальной реальности в социальных сетях отражается «реальная жизнь»: то есть площадь (общее виртуальное пространство), занимая подавляющую часть «социального карнавала», сочетается с индивидуальными эмоциональными проявлениями и серьезными философскими измышлениями и с бытовой тематикой.

Однако проявления и отражения реального социума, как правило, носят единичный характер, не собирая аудитории. Выступления индивидуального артистического толка собирают вокруг себя наименьшее количество ценителей и единомышленников, тогда как эпатажность (задиранье, провокация) обеспечивают массовость, необходимую для четкого функционирования социальных сетей, а также и карнавала (ибо какой же карнавал без толпы).

Также отдельно достойно упоминания нарушение иерархических связей, как на карнавальной площади, так и на виртуальной площадке фейсбука. Так, высмеивание и порицание, главным образом, охватывает высшие политические эшелоны (президенты и премьер-министры), которые в карнавальном восприятии позиционируются как короли, с которых «надо сорвать корону».

Политические деятели более низкого ранга упоминаются в контексте «реальной жизни», т.е. в зависимости от конкретной, жизненной ситуации. Можно сказать, что это уже текущая параллельно карнавальной жизни реальная жизнь, так как виртуальность тоже подвержена подобной классификации.

Виртуальная реальность формирует новый «площадный жанр» подачи информации, шуточного высказывания или публичной критики. Также создается особый вид «сетевой» поэзии, который понятен только в контексте зрелищной массовости, в атмосфере саркастического глумления. Эти паражанры проникают в реальную жизнь, в прессу, в народ, в литературу, а иногда в редких случаях и в прокуратуру.

Такое проникновение карнавальности в культуру присуще и периоду Средневековья. М. М. Бахтин по этому поводу высказывает следующее мнение:

«Мы уже указывали на громадное значение школьных праздников и рекреаций в истории средневековой культуры и литературы. Веселая рекреативная литература школяров ко времени Рабле уже поднялась в большую литературу и играла в ней существенную роль. Эта рекреативная литература была также связана с площадью. Школьные пародии, травестики, фацетии, как на латинском, так в особенности на народных языках, обнаруживают генетическое родство и внутреннеесходство с площадными формами. Целый же ряд школьных увеселений непосредственно проходил на площади. Так, в Монпелье во времена Рабле в праздник королей студенты совершали карнавальные процессии, устраивали танцы на площади. Часто университет ставил моралите и фарсы вне своих стен» /М. Бахтин «Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса». Москва, 1990, стр. 100/.

Достоинны упоминания также подчас вызывающие недоумение экспозиции различных блюд в виртуальном пространстве. Виртуальные участники старательно фотографируют и выкладывают еду, неосознанно участвуя в карнавально - мистерической демонстрации чревоугодия, как символа материально-телесного низа.

В том же ключе представляются и фотографии (свадьбы, дни рождения) празднеств, которые визуализируют вынос персонального праздника на площадь, и помещение праздника в контекст карнавальности.

Отдельного внимания заслуживает и трактовка «амбиций» соцсетей по замене реальной жизни. Альтернативная реальность заменяет событие «знаком» события как, например, «замужем», «в разводе», так же как и карнавальная ментальность заменяет событие знаком; в обеих плоскостях ничего не происходит, то есть само событие отодвигается на задний план, а вместо него появляется знак, маска, ритуал, что в совокупности и формирует объединяющую составляющую карнавальных и виртуальных плоскостей.

Очень часто в соцсетях зарождается спор, который накаляется и перерастает в «площадную перепалку», как часто характеризуют этот процесс и сами участники.

Именно открытость (площадность) дискуссии позволяет выстроить «карнавальную» схему доступности для посторонних, «зевак», с одновременной константой действующих лиц. Согласно карнавальной концепции, это как правило диалог с участием «сильной» и «слабой» стороны /Пьеро и Арлекин/.

Отдельно следует рассмотреть и соотношение «маска» и «иконка». Причем виртуальная реальность, прямо копирует карнавальную в контексте «застывших эмоций», но карнавальный аспект гораздо сложнее, так как там живые эмоции применимы на практике, без ограничений, однако «находящийся в маске» четко следует поведенческому стереотипу данной

роли. То есть, в соцсетях знак следует за текстом; т.е. текст определяет знак, тогда как в карнавальной реальности знак определяет текст.

Классическим примером сканирования и совмещения карнавальных и виртуальных реалий может послужить активность нынешнего президента США в Твиттере, где президент (король) добровольно смещается на функции короля карнавала, т.е. шута. Это уже закреплено прозвищем «Оранжевый клоун», которым нарекли президента США его недоброжелатели. На стыке карнавальной и виртуальной реальностей можно наблюдать как политические фигуры, и события преобразуются в карнавальной плоскости в карнавальные маски.

Таким образом можно смело заявить, что Средневековье с его мистическими архетипами, и Возрождение со своим зарождающимся социальным конструктом определяют метод построения новой виртуальной реальности 21-ого века. Библийско-мистический антураж виртуальной реальности проявляется также в раскладках фейсбука, где «поделиться», «любить», «нравиться» несут в себе информацию о всеобщем единении людей на площадке равенства и вседозволенности, хотя и относительной.

Виртуальная площадка карнавальной реальности полностью спроецировалась в реальное действие на примере только что произошедшей армянской «бархатной революции».

Карнавальная площадь дезавуирует старых королей и назначает новых, перекрывает привычные коммуникации, по примеру воскресших архетипов, которые модернизируются, согласно законам настоящего времени, тем не менее сохраняя свою средневековую идентичность.

Ярким примером могут послужить «шумовые эффекты» -«вувузелы», «сигналы», которые были неотъемлемой частью революции.

Карнавал средневековый также подразумевал шумное «свержение» всех старых устоев и замены согласно принципу «полярности».

Перевернутая иерархическая пирамида, замена «кровеносов» «честными людьми», «стариков»-«молодыми» проецируется с карнавальных архетипов на виртуальное пространство.

Карнавал сам по себе подразумевал открытость, но не транспарантность, поэтому и на современной площади и на средневековой арене практиковались маски во всех своих проявлениях.

Надо отметить принцип виртуальной демократии, который успешно реализовался и в виртуальном пространстве, и на карнавальной площади.

Стихия, подобная революции, демократии толпы, стирает грани между социальными группами в отличие от демократии, построенной по строгим иерархическим принципам. И идентичность площадно-карнавальной реальности уже приводит не к виртуальному или игровому развенчанию бывших властителей, а именно к реальной смене власти. Карнавальные маски, трубы, и другие знаковые спутники мистерии, а также проявления коллективного

мышления в парадигме революционной карнавальности, отрицание структур старой реальности и построение новых заслуживает дальнейшего рассмотрения по мере их развития.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990.
2. Паныков Н. А. М. М.Бахтин и теория романа // *Вопросы литературы*, № 3, 2007.

Ա. ՍԵԴՐԱԿՅԱՆ – Այլընտրական իրականության կառուցումը ֆեյսբուքում ըստ Մ. Բախտինի կառնավալային իրականության սկզբունքի. – Հոդվածը մշակութաբանական առաջին փորձն է համատեղելու կառնավալային և վիրտուալ իրականությունները՝ հիմք ընդունելով հայտնի գրականագետ Մ. Բախտինի սկզբունքը: Հոդվածում կատարված է ֆեյսբուք սոցիալական ցանցի ուսումնասիրություն և զուգահեռ իրականությունների նույնականացման փորձ, որտեղ վերանում են հիերարխիկ կապերն ու հասարակական պայմանականությունները:

Բանալի բաներ. կառնավալ, վիրտուալ իրականություն, ֆեյսբուք իրականություն, ծիծաղ, հրապարակ, հայիոյանք, հիերարխիկ կապեր

A. SEDRAKYAN – *The Principle of Constructing Virtual Realty on the Facebook According to M. Bakhtin's Carnival Reality Study.* – The paper is a unique attempt to analyze the principle of constructing the virtual reality in social networks according to M. Bakhtin's conceptualization of carnival reality. The paper browses the social networks, mainly Facebook, to reveal the types of intertwined interactions between those of the Facebook and carnival realities and to construe their practical applications. The paper also reveals the bondage between medieval behavioral patterns, vocabulary and present day virtual reality.

Key words: carnival, virtual reality, FB reality, laughter, square, bilingsgate, hierarchic connections