

СОБЫТИЯ И НАРРАЦИЯ В СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ПРАКТИКАХ

С. В. Герасимов¹

¹ Санкт-Петербургский государственный экономический университет
191023, Россия, Санкт-Петербург, ул. Садовая, 21

Поступила в редакцию 15.12.2020 г.

doi: 10.5922/2225-5346-2021-2-2

Рассмотрен динамический процесс взаимодействия событий и нарративов. В результате взаимодействия возникают устойчивые связи «событие – нарратив», которые оказывают влияние на формирование и трансформацию социально-культурных процессов, протекающих в обществе. Связки подобного типа становятся основой нормативно-ценностной системы социума. Сформированный корпус связей «событие-нарратив» создает поведенческие паттерны, служит мотиватором участников социума, поводом для поступков и инициатором событий-террасок, неизбежно наступающих в результате реакции отклика такого корпуса на события в действительности. Возникающие связи «событие – нарратив – поступок» представляют собой систему с управляемой обратной связью. В зависимости от изменения факторов возникновения и протекания событий такая система может как усиливать, так и уменьшать результат и последствия наступления событий. В этих системах событие выполняет функцию триггера, запускающего социально-культурные процессы и создающего социальную реальность.

Ключевые слова: событие, нарратив, социально-культурный процесс, социальная реальность, поступок

Что такое событие

Событие – понятие, смысл которого постигается в основном интуитивно, им оперируют мыслители с эпохи Древнего мира до современности, оно используется во всех гуманитарных, естественных и точных науках. При рассмотрении феномена «событие» можно выделить несколько предикаций, составляющих возможную будущую дефиницию. В первую очередь необходимо рассмотреть роль события в запуске, изменении и завершении социально-культурных процессов. Основная гипотеза заключается в том, что событие представляет собой триггер, управляющий динамикой социокультурных процессов. Ранее были рассмотрены математические модели семантической основы конструирования реальности (Герасимов, Тульчинский, 2018).

Социальная реальность представляет собой пазл, собранный из сущностей и событий, которые связывают социально-культурное пространство по многим векторам, создают связь времен. События могут иметь свои события-причины и события-последствия. Такие события



могут аналогично сущностям формировать родовидовые системы и таксономии. В зависимости от масштаба события, его влияния на систему причин и следствий события могут генерировать последовательности детерминированных событий-террасок (Воробьев, 2007). Множество событий, их ветвление и последовательности составляют физическую действительность мира, в том числе и социально-культурное пространство, определяют динамику социокультурных процессов.

При рассмотрении родового понятия «событие» и его разновидности «специальное событие» необходимо отметить, что в их связи присутствует квазипарадокс. Многие мыслители (Кант, Делёз, Пеги, Арндт и другие) выделяют у события такие субстанциональные признаки, как внезапность, непредсказуемость (Кант, 2002, с. 100–101), неуправляемость, экстраординарность, катастрофичность, революционность (Магун, 2008) и пугающую неизбежность. В отличие от «события», «специальное событие» рукотворно, планируемо, организуемо и управляемо (Гульчинский, Герасимов, Лохина, 2019). Ощущение конфликта возникает из-за того, что для зрителя или слушателя специальное событие по-прежнему несет характер внезапности. Этого нельзя сказать об организаторах, для них специальное событие — это отработанное до мелочей действие, в котором нет места случайностям и неожиданностям. Для определения возможностей взаимодействия событий и нарративов следует рассмотреть механизмы возникновения нарратива, скрытый перформатизм наррации, процесс возникновения поступка-события, основанного на нарративе.

В социальной и тем более в культурной реальности события могут выстраиваться в прямой последовательности, создавая прямой сюжет наррации, а могут идти ретроспективно или произвольно, переходить из одной причинно-следственной цепочки в другую. Угроза неизбежного наступления событий или последствий событий создает драматический момент художественного произведения. Фабула произведения представляет собой сумму событий, а сюжет — «художественно построенное распределение событий в произведении» (Томашевский 1996, с. 181). Свойственная человеку интенционность разделяет события на важные и второстепенные, заслуживающие памяти или забвения. Какие-то события нужно воспроизводить, другие — забывать (Гуссерль, 2001). Можно предположить, что отношения человека и событий в истории, сопричастность человека тем или иным событиям помогают его самоидентификации, служат источником поступков. Отношение к событию, его оценка в общественном мнении социума во многом определяют аналитический профиль культуры, ее барьеры и потенциалы (Гульчинский, 2012). Специальные события — не только маркер принадлежности к той или иной социальной группе, но и инструмент манипуляции: развлечения, воспитания, инкультурации, маркетинга, религии, брендинга, символической политики (Герасимов, 2015; 2017).

Все прошлые события, осмысленные и упакованные в социально-культурную реальность, создают нормативно-ценностную модель (Гульчинский, 2018), которая фиксируется социумом, сохраняется в памяти в виде нарративов и других артефактов культуры. В этом смысле следу-



ющее событие — это трансгрессия, выход за пределы пережитого опыта, перенос человека за границу семантического поля (Лотман, 1970, с. 282). Событие, которое всегда является трансгрессией, может быть трансцендентальным выходом за пределы предыдущего состояния.

С наступлением информационного общества процессы формирования связи событий и нарративов увеличились кратно. Переход к цифровым счетным машинам сделал «событие переключения системы» минимальной единицей информации. В этом смысле события — это работа триггеров в процессорах счетных устройств, которые происходят постоянно в неисчислимом количестве. В информационном обществе событие и бытие можно интерпретировать в терминах булевой алгебры как квазибесконечный набор единиц и нулей, который представляет собой текст нового информационного общества. Подобная репрезентация физической реальности повлияла на динамику социокультурных процессов, сделала возможными быстрое получение, сохранение, обработку и распространение информации. Кроме того, новые возможности повлияли на роли членов социума, переведя большинство из них из статуса получателя информации в статус журналиста, автора, спикера, режиссера, критика, политика и т. д. Наличие интерактивной игровой инфраструктуры позволило всем желающим реализовать для себя персональные реальности со своими коммуникационными параметрами, логиками, физическими, культурными, социальными, юридическими, нормативно-ценностными моделями и особенностями. В этом смысле событие можно использовать в исследовании динамики событийной онтологии (Герасимов, Тульчинский, 2018).

Событие представляет собой разновидность информации, оно не существует без материального носителя. Нет «бестелесных событий», событие не может быть абстрактной и не воплощенной ни во что сущностью. Оно всегда предполагает наличие материальной репрезентации — это знак, электромагнитная волна, поток частиц, величина намагниченности, перепад давления, спин электрона и т. д. На события распространяются ограничения физического мира с его законами и ресурсами. Об этом пишут Р. Ландауэр (Landauer, 1996), П. У. Бриджмен (Bridgman, 1934) и другие.

В процессе создания и воспроизведения наррации в ней проявляется явное или скрытое побуждение к поступку. При этом поступок — это синтез «лично-самостного» и «социально-культурного» проявления человека (Тульчинский, 2020), в котором нарратив запускает через внутреннее воздействие на человека его внешние проявления. Это механизм основан на поведенческих паттернах, которые формируются двумя способами. Во-первых, как набор безусловных рефлексов, результат выживания человека как вида. Во-вторых, как личный опыт каждого человека, представленный выработанным за время жизни множеством реакций на события. Личный опыт, результат воспитания, инкультурации и социализации ложатся на инстинкты, ослабляя или укрепляя их, а иногда и упаковывая их в правила и обычаи конкретной культуры. Эволюционируя от простых («животных») уровней к уровням «человеческим» (по Гартману), человек переживает конфликт по-



веденческих паттернов. Если на животном уровне все оправдывается желаниями сна, еды, размножения и безопасности, то уже на уровнях сравнения и деловой активности ими можно пренебречь и сублимировать их. Создаваемые традиции и правила делают животное поведение недопустимым. В результате в человеке складывается сложная конфликтная система противоречивых поведенческих паттернов, которые дают противоположные рекомендации по совершению поступков, создавая систему ограничений и запретов, производя «тот самый» драматизм человеческой жизни.

Процесс осознания причин для поступка (как рефлексорных, так и осознанных) происходит в форме слов. Таким образом, создаются событийные смысловые ансамбли, массивы нарративов. «Для выражения поступка изнутри и единственного бытия-события, в котором совершается поступок, нужна вся полнота слова: и его содержательно-смысловая сторона (слово-понятие), и наглядно-выразительная (слово-образ) и эмоционально-волевая (интонация слова) в их единстве» (Бахтин, 2003, с. 31). В результате нарративного воздействия на личностные качества в силу внутреннего перформативного ядра каждого нарратива происходит поступок-событие (Герасимов, 2020).

Ощущая принципиальный разрыв между природными и антропогенными событиями, авторы нарративов пытались интегрировать их в единый процесс путем очеловечивания природных событий. Герои обращаются к ветру, воде, огню, земле и т. д. по аналогии с инициацией антропогенных событий. Таким образом, во многих религиозных текстах человек разговаривает с источником событий, пытается объяснить произошедший и изменить будущий событийный ряд. Так силы природы обретают в сознании человека человеческие свойства: им можно помолиться, с ними можно договориться, принеся в жертву трансцендентному пространству причин нечто ценное (Герасимов, 2013). Такой источник всех сил может быть представлен в зависимости от традиций конкретных культурных групп, которых в истории различных культов и верований насчитывалось великое множество (Фрэнгер, 2006). В некоторых культурах роль источника событий была перенесена с самого источника в тексты, где он сформировал нормы права, морали и религии. До настоящего времени религиозные тексты остаются непосредственной инструкцией к действиям миллионов людей. В нерелигиозной сфере также существует большой массив текстов, который предписывает наступление событий: уставы, конструкторская документация, должностные инструкции, правила безопасности и т. д. Как и в религиозных текстах, человек обязан верить, что предписываемое действие верно и служит во благо человеку и обществу.

Механизм нарратогенеза

Ж. Делёз отметил: «Между событиями-эффектами и языком — самой возможностью языка — имеется существенная связь. Именно события выражаются, или могут быть выражены, высказываются или могут быть высказаны — по крайней мере, в возможных предложениях» (Де-



лѐз, 1998, с. 28). Создание нарративов – результат коммуникационных процессов. В процессе общения у коммуникантов возникает описание событий и сущностей, которые иногда совпадают, а иногда разнятся между собой. Если в случае совпадения коллективный взгляд формируется достаточно быстро и становится аксиомой, то в результате несовпадения оценки или наблюдения окружающей действительности возникает процесс обсуждения, рассуждения, исследования, поиска общего знаменателя. Этот процесс оптимизируется достижением стремления к созданию единого для всех участников определения, описания, отношения к внешнему миру. По причине разного осмысления событий и сущностей как у отдельных людей, так и у социальных групп возникают несовместимые между собой точки зрения на создаваемые конвенциональные концепты, на поступки, на последствия таких поступков и событий. Для разрешения несоответствий используется широкий набор практик – от отнесения «невыясненного» на счет непознаваемых сил различного происхождения до вооруженных конфликтов. В современном пространстве публичных коммуникаций могут сосуществовать реальные герои, враги и друзья, вымышленные персонажи и истории, несуществующие сущности и события. Находясь в едином нарративе, несуществующее и реальное становятся одинаковыми по силе воздействия на человека, на события, на поступки. Таким образом, источником некоторых событий могут служить созданные коллективными соглашениями нормы и правила, которые зависят не столько от реальной необходимости, сколько от соответствия установкам конкретной социальной группы, их уровню постижения действительности, их представлениям о мире, их коллективному опыту.

В каждой социально-культурной среде существует процесс фильтрации событий от наиболее важных к менее важным. При этом происходит их систематизация, оптимизация и минимизация, сведение к понятной для всех истории или песне в удобном для воспроизведения и ретрансляции формате. Важное свойство нарратива – доступность каждому дееспособному члену социума, в том числе и через массовую культуру. Нарративы в процессах социально-культурного отражения реальности находятся в постоянной динамике, они могут притягивать в себя модные обороты речи, актуальные сюжеты, современных героев. В результате большого количества повторов, коррекций и обсуждений формируется фиксированный на определенное время канон. Он используется в целях воспитания ребенка (и инкультурации иностранца) на примере «другого».

После того как создается нарратив, он служит отправной точкой для событийной идентификации. Каждый участник социально-культурного процесса поверяет себя относительно нарратива. Либо он согласился, понял и принял десигнацию и логику, содержащуюся в тексте, либо нет. В случае неприятия конвенционального нарратива у человека есть выбор в зависимости от типа культуры и традиции внести коррективы в коллективный договор – убежать, согласиться, попытаться изменить существующее положение. Показателен пример Галилео Галилея, который пытался доказать, что Земля вращается вокруг



Солнца. Противоречие с коллективным нарративом едва не стоило ему жизни. Современное общество также склонно к насилию в отношении персонажей, продвигающих ревизионистские подходы к устоявшимся канонам и коллективной памяти. Несмотря на современную науку, в частности астрономию, большинство людей современного «продвинутого» общества по-прежнему использует в своей речи оборот «восход солнца», а не «поворот земли вокруг своей оси», несмотря на очевидное несоответствие названия события реальности.

Нарратив готовит слушателя к будущим событиям с помощью советов, рекомендаций и примеров поступков в различных аналогичных ситуациях. Кроме этого, в работах кинематографистов, литераторов, футурологов совершается работа по предвидению будущих событий и возможных последствий их наступления. Нарратив выступает в роли тренажера для проверки возможных сценариев будущего.

Кроме событийного полигона нарратив играет роль учителя при смене социального статуса, при взрослении читателя, при переезде в другие страны и культуры. Нарратив помещает читателя или зрителя в условия возможных ситуаций, которые требуют нестандартных решений, и чем сложнее ситуации (например, в детективе), тем больший интерес они вызывают у аудитории.

Благодаря тому, что связи нарративов и событий широко комментируются в публичном пространстве они становятся элементом коллективной памяти. Нарративы, созданные как реакция на события, представляют собой необходимый элемент для вхождения в социальное пространство, создают социально-культурный контекст реальности.

События и нарративы как система с положительной обратной связью Проблема выхода за уровень «шума»

Событийная генерация нарративов приводит в движение процесс формирования поведенческих паттернов. Поскольку человек всегда обеспокоен проблемой, как поступить в той или иной ситуации, ему интересен опыт других людей в стандартных и необычных ситуациях. Весь процесс обучения, социализации и инкультурации состоит в формировании стандартных реакций на стандартные события, сформированных в культуре. При этом с помощью наглядных примеров (поступков литературных героев или реальных исторических персонажей) демонстрируется отклик социальной системы на каждое действие или бездействие. На этой основе строятся технологии управления поведенческими паттернами, такими как символическая политика, историческая память (Гульчинский, 2015), а в случае разделения мнений и конфликта интересов манипулирующих возникают информационные (Бухарин, 2007) и гибридные войны (Hoffman, 2009).

Процесс событийного нарратогенеза можно описать как **систему с обратной связью**. Результат работы системы влияет на систему таким образом, что система учитывает его в качестве входящего сигнала. Событие оценочного описания может спровоцировать усиление значения незначимых или малозначимых событий, влияет на всю систему оцен-



ки реальности. В случае положительной обратной связи (ПОС) система после многократного повторения самовозбуждается и переходит к автогенерации событий — террасок, а также групп нарративов, иногда слабо связанных с реальностью. Это наблюдается на примере лавинообразного возникновения и распространения сплетен, слухов, страшилок и т. д. Процесс автогенерации может вызвать разрушение смысловой и нормативно-ценностной основ нарративов. При этом разрушается и ПОС, нарративы создаются заново. Подобное действие происходит в результате глобальных стрессов — войн, революций, эпидемий и т. д.

Самые ранние примеры создания из событий и нарративов систем с положительной обратной связью представляют собой агитацию и пропаганду (Почепцов, 2018). Их главная задача — выйти за уровень информационного «шума». Понятие шума в информационной среде связано с ежедневным присутствием в коммуникационном пространстве описания множества событий. Человек информационного общества тратит большое количество времени и усилий для фильтрации событийного ряда и отбора важной для него информации. В результате накопления опыта существования в коммуникационном пространстве вырабатывается система защиты от избыточной и ненужной информации (Герасимов, 2015). Для «пробития» защиты от манипуляторов с каждым годом требуется все большее мастерство проведения информационной атаки. По мере совершенствования искусства привлекать внимание эволюционировали и защитные реакции человека. Градиент изменения степени недоверия и безразличия нелинейно изменяется от мегаполисов с высоким количеством коммуникаций к небольшим городам и поселкам, где плотность коммуникаций ниже, а доверие, соответственно, выше. Коммуникационная среда исторически развивается ступенчато, каждый раз «взрыву» коммуникационной активности способствуют глобальные события-изобретения. Вот наиболее значимые из них: распространение письменности, изобретение печатного станка, организация системы почтовых коммуникаций, последовательные изобретения телеграфа, телефона, радио и телевидения, широкое распространение Интернета.

Событийный «шум»

В электронике понятие «шум» связывается с фоном, на котором полупроводник информации пытается выделить полезный сигнал. Информационный шум — это совокупность событий, происходящих в период выделения события из общего ряда происходящего.

С наступлением информационного общества количество информации растет экспоненциально. Растет и плотность, и количество потоков / каналов информации. Каждая информация — это событие, и его величина зависит от степени новизны, специфики относительно конкретного человека и социальной группы, способности выделяться на фоне других сообщений.

Постоянный поток информации, состоящий из событий, вырабатывает у человека ожидание новостей. Если информации не хватает, то



человек испытывает голод по информации (Taylor, 1962) (*information needs*, согласно терминологии Роберта Тейлора). В случае, когда человеку не хватает какой-то конкретной информации, он тратит ресурсы на ее поиск.

Современный человек находится в ситуации избытка информации и дефицита необходимой информации одновременно. Именно поэтому пользователи социальных сетей большую часть свободного, а иногда и рабочего / учебного времени «скролят» (от англ. *scrolling*, просматривание) ленты новостей в поисках информационного повода, которым можно поделиться с подписчиками, привлечь внимание к себе, поднять свой статус в сетевых сообществах. Поскольку порождение, распространение, хранение и обработка информации в информационном обществе — субстанциональный признак, мы можем наблюдать массовый поиск такой информации. Спрос рождает предложение, и на пространства информационных лент выносятся большое количество событий, которое множится и тиражируется в цифровой среде СМИ, информационными агентствами, активными пользователями социальных сетей.

Событие как отношение «сигнала» к «шуму»

В ситуации, когда интенсивность события превышает шумовой порог, происходит восприятие события как явления, выходящего за рамки математического ожидания. В случае, когда событие не может преодолеть шумовой порог, оно остается незамеченным в массиве информации.

$$\Pi = A_c / \text{Ш при } \Pi > 1,$$

где Π — порог события; A_c — амплитуда события; Ш — информационный шум.

В этой формуле в случае, когда значения Π больше 1, мы наблюдаем событие. Эта простая формула создает возможности для управления событием через управление шумом.

В условиях, когда информационный поток ослаблен, любое происшествие становится событием. В период информационного затишья информационные ленты начинают репостить малоинтересные и не имеющие большого значения для целевой аудитории события. Такие события формируют бэкграунд и информируют, что источник сообщения «жив и здоров», находится в состоянии *bypass*, готов при первом стоящем событии наполнить ленты актуальной информацией.

Существует технология подавления высокого значения события путем увеличения уровня шума. Обычно шум нарастает на фоне событий большого масштаба. К ним относятся спортивные соревнования, культурные форумы, маркетинговые кампании, фестивали, военные действия, яркие политические события, массовые праздники и т.д. На фоне ярких событий события меньшего характера «тонут» в информационном шуме. В период ярких событий можно «спрятать» какое-нибудь непопулярное событие, на которое возможна непрогнозируемая реакция целевой аудитории. Технологией апробации пользуются в по-



литике и шоу-бизнесе. Артисту с новой программой, музыкальной группе, начинающему политику проводят гастрольный тур по небольшим поселениям. В таких местах любое мероприятие — это громкое событие, поэтому критики почти нет, и испытуемый может попрактиковаться в своем репертуаре, изменить или отредактировать свои тексты или другие элементы шоу.

Внесение изменений в нарративы коллективной памяти и в традиции сопровождается естественным отторжением нововведений. В технологиях PR существует много методик управления нововведением. На первых этапах целевой аудитории показывают, что возможно противоречие с существующим каноном. Первое знакомство должно произойти, даже если это будет преподнесено как шутка. При этом противоречие между сложившейся традицией может порицаться, а может никак не комментироваться. На втором этапе происходит разъяснение, которое объясняет, почему новое лучше или не хуже старого. На третьем этапе происходит интенсивное манипуляционное воздействие через рекламу, PR, лидеров общественного мнения — публичных людей (спортсменов, политиков и представителей творческой интеллигенции). В этот период технологи-манипуляторы раскалывают единое отношение к нововведению на две группы участников или больше. В результате наступает противостояние пропозиции и оппозиции. Представители сторон уже сами, по своей воле, бесплатно вступают в дискуссию, не только привлекая внимание к проблеме, но и втягивая в новую кампанию все больше участников. На четвертой стадии происходит фиксация результата в восприятии целевой аудитории, демонстрация положительных результатов нововведения. После этого тиражируются символы и атрибуты, возникают мемы, происходит создание маркеров и памятников в широком смысле. Такой алгоритм эффективен в продвижении не только товаров и услуг, но и идей, концептов, верований, брендов, образа жизни и других нарративов, формирующих поведенческие паттерны.

Особенностью технологий по работе с коллективной памятью становится система переосмысления опорных, ключевых событий в прошлом, по которым ориентируется и идентифицирует себя аудитория. Для внесения изменений в систему современной оценки событий интересанты — операторы символической политикой предлагают переосмотреть сложившуюся реакцию на исторические события. Наиболее рельефно можно наблюдать попытки использовать события из прошлого для создания событий в настоящем в сфере политики (Малинова, 2015). В практиках по коррекции отношения к прошлому используют изменение акцентов, смысла произошедших событий; акцентирование внимания на тех событиях, которые не попали в фокус внимания в предыдущие периоды; создание противоречивых нарративов, которые способны вернуть дискуссии, завершенные в прошлом; установку новых памятников; воскрешение забытых текстов, лозунгов, песен и т. д. Поскольку система «события — нарратив — поступок» всегда находится в каком-то историческом контексте, то изменение оценок в прошлом неизбежно влечет за собой изменение реакции в настоящем. В резуль-



тате осмысленной символической политики происходит изменение в системе принятия решений, переносятся акценты, меняется восприятие текущих событий вплоть до их переоценки.

Скорость нарастания события

Появление сигнала в системе, читаемое получателем как событие, может наступить резко и скачкообразно, когда можно сказать, что во время t_0 события не было, а в момент t_1 оно уже есть, и тогда можно говорить о скачкообразном наступлении события. Каждый раз оно может идти по разным траекториям — равномерно, экспоненциально или в каком-то другом виде (Герасимов, Тульчинский, 2018).

Для запуска системы связи между нарративом и событием критичны время наступления события и его продолжительность, регистрируемая в системе. Например, возникновение военного конфликта — событие. Но если событие протекает достаточно долгое время, то его внезапность и выпадение из мирного информационного фона становится малозаметным (Герасимов, 2020). На фоне такого затяжного шума окончание войны, как и значимое изменение *status quo ante bellum*, будет событием.

По мере усиления сопротивления человека давлению нарративов в виде явной или скрытой манипуляции эволюционировали и формы манипуляции. В этом смысле XX век стал наиболее урожайным. Системы возбуждения общественного интереса к проблемам использовались и используются в сфере культуры, в политике, науке, но самые наглядные модели можно встретить в сфере деловой активности, в возникновении и развитии маркетинговых технологий. Традиционное воздействие на покупателей в виде рекламных текстов снизилось в период Великой депрессии в США 1930-х годов. Именно это событие привело к возникновению технологий привлечения внимания к товару, услуге, персонажу или идее, основанной не на прямом информационном перформатива «купи» / «возьми», а на формировании вокруг продвигаемого системы отношений, которые создавали память о товаре, услуге, делали его узнаваемым через комплекты историй. Так возникла технология *publicity*. Использование общественного мнения, демонстрация публичного отношения к продукту у лидеров общественного мнения становятся основанием для складывания технологий *public relations*, в основании которых находятся специальные события и PR-тексты. Сами же специальные события — уже не просто составная часть комплекса *promotion*, они создаются и проводятся специально для СМИ. «Журналисты собирают не более 15 % информации. Основной же массив циркулирующей в СМИ информации — сведения, предоставленные или инициированные кем-то. Более 45 % событий, о которых сообщается в СМИ, не просто произошли, а были организованы именно для того, чтобы о них сообщилось» (Тульчинский, Герасимов, Лохина, 2019, с. 18). Создается технология информационного повода. Во второй поло-



вине XX века в системе 4P Маккартни – Котлера события (конкурс, лотерея, ярмарка, народное гуляние, выставка, презентация, дегустация, тест, показ и т. д.) были частью рекламной и PR-кампаний, создавались для коммуникации продукт – клиент. С наступлением XXI столетия специальное событие становится поводом для новостей, информационным поводом для СМИ. Без поддержки СМИ, подтверждения в сети Интернет уже сложно что-либо продать, создать бизнес. Связка «событие – нарратив», становится базовым инструментом продвижения не только в маркетинге, но и в сфере культуры, политике (Герасимов, Терещенко, 2020) и в формировании концепта реальности (Герасимов, 2017).

События и нарративы как система с отрицательной обратной связью Проблема турбулентности

В случае, когда событие формирует нарративы, которые приводят к успокаиванию событийной реакции, наблюдается эффект отрицательной обратной связи (ООС). ООС – система связи результатов работы системы с входящим сигналом, при которой выходной сигнал уменьшает значение входного. Такого рода обратная связь вырабатывается как защитный механизм привыкания, адаптации к любым, даже самым острым проблемам, возникающим в публичной коммуникации. Подобный сюжет использован в басне Эзопа «Лгун», когда мальчик кричал: «Волки!». При этом алармизация и хорроризация текстов нарративов приводит сначала к возбуждению системы (нарастающий отклик), а потом к игнорированию (затухающий отклик) новостного потенциала последующих «кошмарных» новостей. Нарративный массив способен сформировать у человека мотивацию, которая будет сильнее, чем естественные инстинкты к здоровью, сну, еде, комфорту, жизни и другим, но при постоянном давлении человек перестает реагировать соответственно тексту и даже может выдать противоположную реакцию (Герасимов, 2019).

Управление социально-культурными процессами через создание систем с обратной связью

Управление социально-культурными процессами с учетом их динамики в системах «событие – нарратив – событие» возможно в случае управления факторами возникновения и исчезновения специальных событий – скоростью наступления события, его релевантностью ситуации, уровнем информационного шума и силой воздействия события на целевую аудиторию. В истории цивилизации можно наблюдать много примеров функционирования связки события и нарратива. Самый известный случай системы с положительной обратной связью – это события, связанные с Иисусом Христом, которые были отражены во многих нарративах, которые, в свою очередь, послужили источниками для неисчислимого количества событий и поступков различного харак-



тера и различной интенсивности. В наше время примеров таких связей большое количество: событие изобретения — конструкторская документация — производство изделий, преступление — запись прецедента в сборник законов — судебный процесс, событие в армии — устав — унификация поведения бойцов.

Наиболее эффективными с точки зрения ранних предупреждений негативных событий, их моделирования и прогнозирования развития служат *системы с управляемой обратной связью*, способной на большом промежутке времени контролировать скорость и саму возможность наступления событий через наррацию. Из описанных выше систем наиболее ярким, во всех смыслах, является средневековый карнавал как система «выпуска пара» из перегретого общества. В ситуации существования в обществе социальной стратификации, закрепленной законодательно и продолжающейся веками, неизбежно нарастает потенциал для протестных выступлений «низов» против «верхов». Чтобы не спровоцировать восстание, бунт или революцию, устраивается ежегодный карнавал, массовый праздник, спортивное зрелище, во время которого разрешается выход за пределы дозволенного в рабочее, не праздничное время. Смысл раздачи «хлеба и зрелищ» состоит в том, чтобы дать возможность горожанам и гостям города сбросить накопившиеся взаимные претензии и социальную напряженность в коллективном позитивном времяпровождении. С помощью карнавала удается избежать турбулентности информационного пространства и сохранить ламинарное течение социально-культурных процессов. С точки зрения М. М. Бахтина, карнавал — это сочетание несовместимых эмоциональных состояний (Бахтин, 1990). Например, в комедии дель арте, которая ежегодно разыгрывается на карнавале в Венеции, в едином действии существуют такие персонажи-маски, как судьба, судья, офицер, влюбленный, арлекин, смерть, слуга, священник и др. Роли каждого участника предписаны сложившимися нарративами. Любой горожанин или гость венецианского карнавала, надев соответствующую маску и костюм, обязан играть обозначенную роль. Карнавал длится две недели в феврале, и каждый раз участники становятся героями постоянных импровизаций, разыгрываемых на улицах и площадях.

Заключение

В статье проанализированы механизмы возникновения нарративного описания событийного ряда и возникновения системы последовательного порождения «событие — нарратив — событие/поступок». Также рассмотрены две системы связи нарратива и события — с положительной и отрицательной обратной связью. Первая усиливает реакцию на события, вторая, напротив, успокаивает волнение, вызываемое первичным событием. Обе системы служат триггерами социально-культурных процессов, образуют механизм порождения последующих событий. Изучена возможность с помощью воздействия на причины возникновения и прекращения специальных событий планировать социально-культурные процессы и управлять ими.



Список литературы

- Бахтин М.М. Собр. соч. : в 7 т. М., 2003. Т. 1 : Философская эстетика 1920-х годов.
- Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990.
- Бухарин С.Н., Цыганов В.В. Методы и технологии информационных войн. М., 2007.
- Воробьев О.Ю. Эвентология. Красноярск, 2007.
- Герасимов С.В. Разум и вера: постсекулярность и после // Философские науки. 2013. №12. С. 89–100.
- Герасимов С.В. Замыкая круг манипуляций // Философские науки. 2015. №5. С. 34–41.
- Герасимов С.В. Событие как управленческая функция генерации социальной реальности // Человек. Культура. Образование. 2017. №1. С. 68–83.
- Герасимов С.В. Конструирование социальной реальности: нарративы и перформативы // Человек. Культура. Образование. 2019. №4 (34). С. 9–23.
- Герасимов С.В. Формирование нарратива из перформатива в публичных коммуникациях // Слово.ру: балтийский акцент. 2020. Т. 11, №1. С. 34–49.
- Герасимов С.В., Терещенко П.А. Сторителлинг политических лидеров как инструмент символической политики // Дискурс. 2020. Т. 6, №3. С. 5–20.
- Герасимов С.В., Тульчинский Г.Л. События как семантическая основа конструирования реальности: перспективы перехода к динамической онтологии // Слово.ру: балтийский акцент. 2018. Т. 9, №3. С. 5–25.
- Гуссерль Э. Картезианские размышления. СПб., 2001.
- Делёз Ж. Логика смысла ; Фуко М. *Theatrum philosophicum* / пер. с фр. Я.И. Свирского. М. ; Екатеринбург, 1998.
- Кант И. Спор факультетов / пер. с нем. Ц.Г. Арзаканяна, И.Д. Копцева, М.И. Левиной. Калининград, 2002.
- Лотман Ю.М. Структура художественного текста. М., 1970.
- Магун А.В. Отрицательная революция: к деконструкции политического субъекта. СПб., 2008.
- Малинова О.Ю. Актуальное прошлое: Символическая политика властвующей элиты и дилеммы российской идентичности. М., 2015.
- Почепцов Г.Г. Пропаганда 2.0. Харьков, 2018.
- Томашевский Б.В. Теория литературы. Поэтика : учеб. пособие. М., 1996.
- Тульчинский Г.Л. Культура как ресурс и барьер инновационного развития // Инновации. 2012. №5. С. 74–79.
- Тульчинский Г.Л. Историческая память в символической политике и информационные войны // Философские науки. 2015. №5. С. 24–33.
- Тульчинский Г.Л. Оценочно-эмоциональные факторы смыслообразования: нормативно-ценностные паттерны нарративов культуры // Человек, культура, образование. 2018. №4. С. 175–193.
- Тульчинский Г.Л., Герасимов С.В., Лохина Т.Е. Менеджмент специальных событий в сфере культуры : учеб. пособие. 5-е изд. СПб., 2019.
- Тульчинский Г.Л. Философия поступка: самоопределение личности в современном обществе. СПб., 2020.
- Фрэйзер Дж. Дж. Золотая ветвь. Исследование магии и религии / пер. с англ. М.К. Рыклина. М., 2006.
- Bridgman P.W. A Physicist's Second Reaction to Mengenlehre // Scripta Mathematica. 1934. Vol. 2. P. 101–117; 224–234.
- Hoffman F.G. Hybrid warfare and challenges // Joint Force Quarterly. 2009. №52. P. 34–39.



Landauer R. The Physical Nature of Information // Physics Letters A. 1996. Vol. 217, №4-5. P. 188 – 193.

Taylor R. S. The Process of Asking Questions // American Documentation. 1962. №13. P. 391 – 396.

Об авторе

Сергей Викторович Герасимов, кандидат педагогических наук, доцент, Санкт-Петербургский государственный экономический университет, Россия.

E-mail: votje82@mail.ru

Для цитирования:

Герасимов С. В. События и наррация в социально-культурных практиках // Слово.ру: балтийский акцент. 2021. Т. 12, №2. С. 29 – 44. doi: 10.5922/2225-5346-2021-2-2.

EVENTS AND NARRATION IN SOCIO-CULTURAL PRACTICES

S. V. Gerasimov¹

¹ Saint Petersburg State University of Economics
21 Sadovaya street, St. Petersburg, 191023, Russia
Submitted on December 15, 2020
doi: 10.5922/2225-5346-2021-2-2

The article deals with the dynamic interaction of events and narratives. As a result of this interaction, stable links 'events-narratives' appear; they influence the formation and transformation of social and cultural processes in society. Event-narrative links form the basis of the system of norms and values of society. The corpus of 'event-narrative' links creates behavioural patterns, serves as a motivator for members of society, a cause and reason for actions and an initiator of terraced events that inevitably occur as a response to events in reality. The emerging connections 'event – narrative – action (special event)' represent a system with a controlled feedback. Depending on a change in the factors of the occurrence and course of events, such a system can both enhance and reduce the result and consequences of events. In these systems, an event triggers social and cultural processes and creates social reality.

Keywords: event, narrative, socio-cultural process, social reality, deed

References

Bakhtin, M. M., 1990. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaja kul'tura Srednevekov'ja i Renescansa* [Francois Rabelais' creativity and folk culture of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow (in Russ.).

Bakhtin, M. M., 1997 – 2012. *Sobranie sochinenij* [Collected Works]. Moscow (in Russ.).

Bridgman, P. W., 1934. A Physicist's Second Reaction to Mengenlehre. *Scripta Mathematica*, 2, pp. 101 – 117; 224 – 234.

Buharin, S. N. and Cyganov, V. V., 2007. *Metody i tehnologii informacionnyh vojn* [Methods and technologies of information warfare]. Moscow (in Russ.).

Deleuze, G., 1998. *Logika smysla* [The logic of meaning]. Translated from French by Ya. I. Svirsky. Ekaterinburg (in Russ.).



- Frazer, J.G., 2006. *Zolotaya veto'. Issledovanie magii i religii* [Golden bough. Study of magic and religion]. Translated from English by M.K. Ryklina. Moscow (in Russ.).
- Gerasimov S.V., 2017. Event as a managerial function of generating social reality. *Chelovek. Kul'tura. Obrazovanie* [Human. Culture. Education], 1 (23), pp. 68–83 (in Russ.).
- Gerasimov, S.V. and Tereshhenko, P.A., 2020. Storytelling of political leaders as an instrument of symbolic politics. *Diskurs* [Discourse], 6 (3), pp. 5–20 (in Russ.).
- Gerasimov, S.V. and Tul'chinskij, G.L., 2018. Events as a Semantic Basis for the Construction of Reality: Prospects for the Transition to a Dynamic Ontology. *Slovo.ru: Baltic accent*, 9(3), pp. 5–25 (in Russ.).
- Gerasimov, S.V., 2013. Closing the circle of manipulation. *Filosofskie nauki* [Philosophical Sciences], 5, pp. 34–41 (in Russ.).
- Gerasimov, S.V., 2015. Closing the circle of manipulation. *Filosofskie nauki* [Philosophical Sciences], 5, pp. 34–41 (in Russ.).
- Gerasimov, S.V., 2019. Construction of social reality: narratives and performances. *Chelovek. Kul'tura. Obrazovanie* [Human. Culture. Education], 4 (34), pp. 9–23 (in Russ.).
- Gerasimov, S.V., 2020. Formation of a narrative from a performative in public communications. *Slovo.ru: Baltic accent*, 11 (1), pp. 34–49 (in Russ.).
- Hoffman, F.G., 2009. Hybrid warfare and challenges. *Joint Force Quarterly*, 52, pp. 34–39.
- Husserl, E., 2001. *Kartezianskie razmyshleniya* [Cartesian reflections]. St. Petersburg (in Russ.).
- Kant, I., 2002. *Spor fakul'tetov* [Faculty dispute]. Translated from German by T.G. Arzakanyan, I. D. Koptsev and M.I. Levina. Kaliningrad (in Russ.).
- Landauer, R., 1996. The Physical Nature of Information. *Physics Letters. A*, 217 (4–5), pp. 188–193.
- Lotman, M. Ju., 1970. *Struktura khudozhestvennogo teksta* [The structure of artistic text]. Moscow (in Russ.).
- Magun, A.V., 2008. *Otritsatel'naya revolyutsiya: k dekonstruktsii politicheskogo sub'ekta* [Negative revolution: towards the deconstruction of the political subject]. St. Petersburg (in Russ.).
- Malinova, O.Yu., 2015. *Aktual'noe proshloe: Simvolicheskaya politika vlastouyushchei elity i dilemmy rossiiskoi identichnosti* [Current Past: Symbolic Politics of the Ruling Elite and the Dilemmas of Russian Identity]. Moscow (in Russ.).
- Pocheptsov, G.G., 2018. *Propaganda 2.0* [Advocacy 2.0]. Kharkov (in Russ.).
- Taylor, R.S., 1962. The Process of Asking Questions. *American Documentation*, 13, pp. 391–396.
- Tomashevskii, B.V., 1996. *Teoriya literatury. Poetika: ucheb. posobie* [Literature theory. Poetics: textbook]. Moscow (in Russ.).
- Tul'chinskii, G.L., 2012. Culture as a resource and a barrier to innovative development. *Innovatsii* [Innovation], 5, pp. 74–79 (in Russ.).
- Tul'chinskii, G.L., 2015. Historical memory in symbolic politics and information wars. *Filosofskie nauki* [Philosophical Sciences], (5), pp. 24–33 (in Russ.).
- Tul'chinskii, G.L., 2018. Evaluative and emotional factors of meaning formation: normative and value patterns of cultural narratives. *Chelovek, kul'tura, obrazovanie* [Human, culture, education], 4 (30), pp. 175–193 (in Russ.).
- Tul'chinskii, G.L., 2020. *Filosofiya postupka: samoopredelenie lichnosti v sovremennom obshchestve* [Philosophy of action: self-determination of personality in modern society]. St. Petersburg (in Russ.).



Tul'chinskii, G. L., Gerasimov, S. V. and Lokhina, T. E., 2019. *Menedzhment spetsial'nykh sobytii v sfere kul'tury: ucheb. posobie* [Management of special events in the field of culture: textbook]. Vol. 5. St. Petersburg (in Russ.).

Vorob'ev, O. Ju., 2007. *Jeventologija* [Eventology]. Krasnoyarsk (in Russ.).

The author

Dr Sergey V. Gerasimov, Associate Professor, Saint Petersburg State University of Economics, Russia.

E-mail: votje82@mail.ru

To cite this article:

Gerasimov, S. V. 2021, Events and narration in socio-cultural practices, *Slovo.ru: baltic accent*, Vol. 12, no. 2, p. 29–44. doi: 10.5922/2225-5346-2021-2-2.