

Милена Рублева

Высшая школа экономики, Москва

Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, бакалавр

mefito23@gmail.com

ЛИЧНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ИСТОРИИ В РОССИЙСКИХ МЕМОРИАЛЬНЫХ МЕДИАПРОЕКТАХ:

ПАМЯТЬ И ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ

В ситуации цифровой культуры единый исторический метанарратив не может быть безальтернативным источником знаний о прошлом и, следовательно, отправной точкой конструирования личных воспоминаний: в «единой версии истории» отбрасывается все второстепенное, но именно эти элементы часто являются основой индивидуальных историй и, следовательно, культурных идентичностей человека.

Представить более широкий спектр разнородных репрезентаций прошлого помогают цифровые архивы, электронные базы данных и другие типы мемориальных проектов, которые появляются в российском медиaprостранстве в последние десять лет. Постепенно становясь заметной частью медиаландшафта, мемориальные проекты в России остаются мало изученными, несмотря на то, что являются важным объектом изучения для digital anthropology, медиа исследований и memory studies. В немногочисленных существующих работах, где исследуются репрезентации прошлого в социальных сетях, не применяются положения такой области гуманитарных исследований, как media memory [Hoskins 2009; Garde-Hansen 2011].

Без сомнения, возникновение подобных медиапроектов стало возможным благодаря технологическим изменениям последних десятилетий, которые принято объединять понятием «дигитализация». Как пишут Хорст и Миллер, «технология определяет наше понимание того, что значит быть человеком, а не наоборот» [Horst, Miller 2012: 13]. Делиться своими воспоминаниями и слушать воспоминания других было и остается важным элементом «человеческого». Медиатизация памяти, социальной и культурной, дает не новое, но иное цифровое пространство для формирования идентичности и ее проявления в публичной сфере [Horst, Miller 2012: 13]. Быть человеком – значит иметь память, которая не существует вне горизонтальной коммуникации. Соответственно, для «реализации» памяти в цифровом пространстве нужны специфические культурные формы.

Исходя из этих положений и работ в направлении media memory [Neiger, Meyers, Zandberg 2011: 16], я формулирую исследовательский вопрос исследования так: какова роль конкретного медиума с его технологическими особенностями в формировании памяти? Соответственно, цель моего доклада - определить, какие новые возможности репрезентации прошлого в медиа дают мемориальные медиапроекты, аккумулирующие личные цифровые истории. В качестве объекта исследования был выбран российский проект Relikva [URL: <https://relikva.com/>].

Гипотеза работы: персональные цифровые истории создают основу для специфической формы коммуникации, которая позволяет пользователям конструировать полифоническую картину прошлого.

Методологическая основа исследования опирается на подходы digital anthropology и media memory, которые за счет анализа технологий коммуникации позволяют определить, в каком качестве аудитория воспринимает и интерпретирует медиаконтент [Neiger, Meyers, Zandberg 2011: 15]. В эмпирической части исследования использован анализ экспертного интервью с основателем Relikva Д. Перушевым.

Репрезентации прошлого в проекте «Реликва», что заметно даже при самом беглом анализе, принципиально отличаются от традиционных медиа - TV, кино, радио, печатной прессы. В них роли непосредственных создателей контента (журналисты) и его потребителей (аудитория) четко разделены. «Реликва» же осуществляет партисипативную модель: здесь аудитория состоит из просьюмеров, одновременно создающих и потребляющих контент [Hors, Miller 2012: 20]. От прочих мемориальных медиапроектов, также

созданных для сохранения индивидуальных историй, «Реликву» отличает специфика содержания: эти проекты транслируют свидетельства прошлого, первоначально созданные без намерения публиковать их в цифровом пространстве: личные дневники (URL: <http://prozhito.org/>), ретро-фотографии (URL: <https://pastvu.com/>), письма с фронта (URL: <http://pisma.may9.ru/#/>).

Единицу контента «Реликвы» создатели в рамках проекта предложили называть «реликвой» - это «одна (или несколько) фотографий предмета и сопровождающая ее история» [9]. Предмет должен быть дорог пользователю, активизировать механизмы «меня-памяти» [Ассман 2014: 75], служить триггером воспоминаний, которые пользователь излагает в тексте, создаваемом специально для публикации на сайте.

Обращает на себя внимание «предметная материальность» воспоминаний на «Реликве». Она выражается визуально – через фотографию или серию фотографий, намеренно демонстрирующих фактуру, детали, надписи на предмете. Кроме того, пользователи описывают бытовые практики, связанные с предметом – например, обсуждают, как использовали рубель в их детстве [11]. Цифровизация памяти не означает ее дематериализации, скорее наоборот. Исследования *memory studies* стремятся преодолеть разделение сознания и материальности в том, что касается изучения памяти. Они говорят, что память всегда материальна и рассказывается через предметы, а единственный способ существования вещи, в свою очередь, - «воплощать память» [Freeman, Nienass, Daniell 2016: 4].

Как пишут Фриман и др., говоря об отношении памяти и материальности, люди, материальные объекты и воспоминания (нарративы памяти) связаны в «мнемонические ассамбляжи» (*mnemonic assemblages*) [Freeman, Nienass, Daniell 2016: 5]. В соответствии с перечисленными элементами этой концепции от рассмотрения проявлений материальности в «Реликве» обратимся к анализу состава пользователей.

Кроме составляющих большинство отдельных пользователей, официальные институции в «Реликве» также являются равноправными «агентами памяти» [Neiger, Meyers, Zandberg 2011: 6]. Есть аккаунты государственных и корпоративных музеев (Политехнический музей, Музей компании IBS), медиа (Meduza Project), учебных заведений (Московский многопрофильный лицей им. Красина) и городов (Суздаль, Ереван, Мытищи). В «Реликве», что ново для российского восприятия прошлого, официальные институции не имеют преимуществ перед другими «историками», например, отдельными людьми, а создаваемый ими контент, наравне с остальными историями, может служить «отправной точкой» выстраивания нарратива о прошлом.

Для ответа на вопрос, какие технологические особенности «Реликвы» дают возможность конструировать стереоскопическую картину прошлого, обратимся к анализу организации коммуникации в рамках проекта. Комментарии к личным историям служат площадкой для объединения пользователей, основанного на узнавании предмета («у меня такое тоже было»), запроса на дополнительные сведения, межпоколенческой коммуникации, когда человеку младшего поколения объясняют назначение или название предмета, которого он не знал. Основанная на принципе комбинаторности [Manovich 2008] возможность объединять реликвы в коллекции позволяет создавать оформленные нарративы из личных историй. Возможность соплагать реликвы разных пользователей потенциально дает возможность конструировать «собранную» память (*collected memory*) [Hoskins 2009], однако пока большинство коллекций на «Реликве» собрано из историй одного пользователя. Еще один инструмент – расследование, т.е. «вопрос, связанный с вашей реликвией, ответ на который вам было бы интересно получить от пользователей сайта» [9]. За счет обращения к цифровому сообществу пользователь стремится преодолеть недостаток информации, найти подтверждение своим догадкам или уточнить атрибуцию предмета.

Таким образом, реликвы воспринимаются пользователями как повод к коммуникации разной степени включенности (что соответствует первоначальному замыслу продюсеров): память из коллективной (*collective*) превращается в объединяющую (*connective*) [Garde-Hansen 2011]. Взаимодействие по поводу прошлого через медиатизированное рассказывание индивидуальных историй дает человеку доступ к конструированию множественных исторических нарративов. Становится возможной трансляция памяти о травме (советские репрессии, голодомор, конфликт в Нагорном Карабахе) и повседневности. Решается «проблема голоса»: люди, прежде не имеющие подобного опыта конструирования истории, учатся, используя технологии, говорить о

личном прошлом в публичном пространстве. Одновременно формируется цифровое сообщество «просьюмеров», готовых воспринимать личную историю «другого» [Horst, Miller 2012: 20].

Теоретики digital anthropology подчеркивают, что «невозможно стать человеком иным способом, кроме как через общение внутри материального мира культурных артефактов [Horst, Miller 2012: 20]. Конструирование памяти о прошлом, становящейся в настоящий момент одновременно более медиатизированной и более материальной, дает возможность искать новые ответы на базовый вопрос антропологии «что значит быть человеком?».

Список литературы:

1. Garde-Hansen J., Media and Memory. Edinburgh University Press, 2011.
2. Hoskins A. Digital Network Memory // Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory / Walter de Gruyter, 2009.
3. Horst H, Miller D. Digital Anthropology. London and New York: Berg, 2012.
4. Neiger, M., Meyers, O., Zandberg, E. On Media Memory – editors' introduction // On Media Memory: Collective Memory in a new Media Age / London: Palgrave McMillan, 2011.
5. Главная страница // Реликва URL: <https://relikva.com/popular> (дата обращения: 06.01.2016).
6. Главная страница // Прожито URL: <http://prozhito.org/> (дата обращения: 06.01.2016).
7. Главная страница // Retro Photo of Mankind`s Habitat URL: <https://pastvu.com/> (дата обращения: 06.01.2016).
8. Главная страница // Живая память URL: <http://pisma.may9.ru/#/> (дата обращения: 06.01.2016).
9. О проекте // Реликва URL: <https://relikva.com/about> (дата обращения: 06.01.2016).
10. Ассман А. Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика // пер. с нем. Б. Хлебникова. М.: Новое литературное обозрение, 2014.
11. Рубель // Реликва URL: <https://relikva.com/@kogansofya/r/rubel> (дата обращения: 06.01.2016).
12. Freeman L., Nienass B., Daniell R. Memory|Materiality|Sensuality // Memory Studies, Vol. 9 (1), 2016.
13. Manovich L. Software takes command. – Version 11/20/2008 // Software studies. URL: http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf (Дата обращения: 07/01/2015)