

УДК 791.9.08
ББК 85.379,5
DOI 10.25281/2072-3156-2022-19-5-468-476

А.В. ПРОХОРОВ

ПРИЕМЫ СТОРИТЕЛЛИНГА И ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНОЙ СТРУКТУРЫ В ВЕБ-СЕРИАЛАХ

Артем Вячеславович Прохоров,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
факультет креативных индустрий,
старший преподаватель
Покровский бульвар, д. 11,
Москва, 109028, Россия

ORCID 0000-0002-4803-3683; SPIN 8713-2599
E-mail: prokhorovarts@gmail.com

Реферат. Веб-сериал — современный, активно развивающийся аудиовизуальный формат, который тем не менее пока не получает достаточного внимания со стороны исследователей. Специфика формата подразумевает, что его необходимо рассматривать сразу с трех сторон: это одновременно аудиовизуальный продукт, во многом родственные телевизионным и киноформатам; разновидность интернет-контента, существующего по законам этой среды; и, наконец, собственно сериал, создаваемый с учетом канонов и правил многосерийного повествования. Опираясь на эти три ключевых аспекта, можно определить специфические форматные особенности веб-сериала, а также понять, как они влияют на подходы к его созданию: например, какие стратегии и приемы сторителлинга используются авторами при написании сценария такого проекта. В статье рассматриваются девять веб-сериалов

разных жанров, произведенные в девяти странах мира. Цель исследования — обнаружить и проследить связь между специфическими чертами веб-сериала как формата и сюжетной структурой соответствующих произведений. Мономиф Дж. Кэмпбелла служит основным инструментом анализа и позволяет представить эту структуру как ряд ключевых этапов, сделав ее наглядной. В результате становится видно, как трансформируется классический путь героя в веб-сериале. Это дает возможность выявить основные особенности сторителлинга в данном формате и приемы, используемые сценаристами. К таким приемам относятся: быстрый старт истории, акцент на внутреннем путешествии героя, полное исключение его родителей из сюжета и др. Исследование позволяет сделать вывод, что специфика веб-сериала как формата не только принимается во внимание авторами сценария, но и заставляет их в значительной степени трансформировать стандартные сюжетные схемы.

Ключевые слова: веб-сериалы, Интернет, сериальное повествование, сторителлинг, сюжет, драматургия, путь героя, мономиф, экранные искусства.

Для цитирования: Прохоров А.В. Приемы сторителлинга и особенности сюжетной структуры в веб-сериалах // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 5. С. 468—476. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-5-468-476.

Развитие современных средств коммуникации и новых медиа способствует популярности форматов, которые легко доступны одновременно и для авторов контента, и для аудитории. К таким форматам относятся, в частности, веб-сериалы, активное распространение которых началось в 2000-е гг. на Западе и постепенно охватило большинство стран мира, а в последние несколько лет и Россию [1, р. 27–28]. Формат веб-сериала позволяет молодым авторам заявлять о себе, а опытным — обходить формальные, тематические или цензурные ограничения, характерные для телевизионного продукта. Иными словами, веб-сериал открывает новые возможности для тех, кто исключен из традиционных процессов производства [2, р. 4]. В то же время, отмечает С. Тэйлор, исследования веб-сериалов в основном касаются распространения контента и его восприятия аудиторией, но не разработки сценария, поэтому данный аспект все еще остается недостаточно изученным [3, р. 48]. В настоящей статье мы рассмотрим специфику сторителлинга в веб-сериалах, чтобы частично восполнить этот пробел.

Под веб-сериалом в рамках статьи мы будем понимать, вслед за М. Куном [4, р. 143], «аудиовизуальное художественное произведение, создаваемое эксклюзивно для интернет-платформы, имеющее простой нарратив и сериальную структуру» [5, с. 397]. Эксклюзивность и простота нарратива определяются в первую очередь такими характерными чертами веб-сериала, как короткая форма и доступность [6, р. 84]. Короткая (или малая) форма подразумевает малый хронометраж и отдельных серий, и всего сериала целиком, что ведет одновременно к упрощению сюжетной структуры (или к простоте нарратива) и к невозможности интеграции сериала в стандартные крупные слоты телевизионной сетки (т. е. к эксклюзивности интернет-показа). Доступность сериала для зрителя также работает на эксклюзивность, поскольку телевидению, как правило, невыгодно транслировать уже находящийся в свободном доступе продукт. Соответственно, в рамках исследования мы рассмотрим такие сериалы, которые имеют небольшой по сравнению с телевизионным хронометраж серий и официально доступны для бесплатного просмотра в Интернете.

От кино- и телевизионных сериалов веб-сериал отличает целый ряд характеристик, в частности особые «форматообразующие признаки» [5, с. 409]. Это естественным образом влияет на все процессы производства, в том числе на сторителлинг как процесс конфигурации доступных форм передачи информации, устанавливающий, *каким образом* история может быть преподнесена для получения реакции аудитории [7]. Следует отметить, что сторителлинг не определяет конкретное содержа-

ние, но оказывает на него значительное влияние [7, р. 79–80] — по аналогии с тем, как функционируют медиа в контексте известного принципа «медиа — это сообщение» [8, р. 7]. Иными словами, в процессе сторителлинга автор должен решить, как наилучшим образом встроить рассказываемое в рамки формата. Если же формат обладает достаточно выраженной спецификой, можно установить прямую связь между этой спецификой и трансформацией сюжетной структуры конкретных произведений.

Чтобы проследить такую трансформацию, необходимо основываться на некоторой базовой схеме сюжетной структуры. В рамках исследования мы будем опираться на мономиф — универсальную модель путешествия героя, сформулированную в 1949 г. Дж. Кэмпбеллом [9] на основе анализа мифов, легенд и религиозных текстов народов мира, а также на базе теории архетипов К. Юнга [10]. Как отмечает К. Воглер, эта схема первоначально получила широкое распространение в голливудской киноиндустрии, а в наше время используется сценаристами, драматургами, дизайнерами игр и другими представителями творческих профессий по всему миру, поскольку оказала значительное влияние на всю современную теорию драматургии [11, р. 9].

Исследования показывают, что схема Кэмпбелла по-настоящему актуальна для кинематографа: авторы научных трудов успешно обнаруживают ее практически в неизменном виде в сюжетной структуре десятков художественных фильмов, независимо от жанра, страны и времени производства, пола главного героя, количества героев, а также других параметров (см., например, работы С. Войтицки [12], К. Бэтти [13], Д. Пэламбо [14]). Таким образом, можно предположить, что именно форматные отличия веб-сериалов от кино повлекут за собой соответствующие изменения в схеме путешествия героя по сравнению с классическим вариантом мономифа. Цель исследования заключается в том, чтобы обнаружить и проследить логику этих изменений в контексте специфики формата.

Прежде чем перейти непосредственно к анализу веб-сериалов, необходимо указать на одно значимое ограничение. Согласно классификации Дж. Миттелла, повествование в сериалах может быть как «сериальным» (serial), т. е. подразумевать развитие сюжета на протяжении множества серий, так и «эпизодическим» (episodic), рассказывающим отдельную законченную историю в пределах каждой серии [15, р. 32]. В отечественной научной традиции, как и в российской сериальной индустрии, та же классификация представлена в терминах «горизонтальный» и «вертикальный» соответственно [5, с. 399; 16, с. 119]. Однако поскольку фокус данной работы — специфика веб-сериала как формата, а не специфика разных типов сериальности, мы будем рассматривать только горизонтальные сериалы.

Стадии и этапы мономифа

Стадии	Этапы
Исход	1. «Зов к странствиям» 2. «Отвержение зова» 3. «Сверхъестественное покровительство» 4. «Преодоление первого порога» 5. «Во чреве кита»
Инициация	6. «Путь испытаний» 7. «Встреча с богиней» 8. «Примирение с отцом» 9. «Апофеоз» 10. «Вознаграждение в конце пути»
Возвращение	11. «Отказ от возвращения» 12. «Волшебное бегство» 13. «Спасение извне» 14. «Пересечение порога, ведущего в мир повседневности» 15. «Властелин двух миров» 16. «Свобода жить»

Причина в том, что их сюжетная структура по умолчанию ближе к структуре кинофильма (т. е. к отправной точке нашего исследования), чем структура вертикальных или горизонтально-вертикальных сериалов, где герой в каждой новой серии отправляется в новое, отдельное путешествие.

Тем не менее можно предположить, что в сериалах с сильной вертикальной составляющей мономиф будет бесконечно реплицироваться из серии в серию. Актуальными в этом контексте могут быть наблюдения Е.В. Галаниной и А.С. Ветушинского, сделанные при анализе мономифа в видеоиграх, где путешествие героя так же распадается на ряд отдельных квестов и где «герой — это не тот, кто преодолел одно серьезное испытание, но тот, кто постоянно это подтверждает» [17, с. 44].

СТРУКТУРА СЮЖЕТА: НАРРАТИВНЫЙ АНАЛИЗ

Для исследования были выбраны девять горизонтальных веб-сериалов различных жанров и стран производства, имеющие малый по сравнению с телевизионным хронометраж серий и официально доступные для бесплатного просмотра в Интернете. Несмотря на разнообразие жанров, элемент комедии присутствует практически в каждом из рассматриваемых примеров, поскольку короткая форма веб-сериала, подобно короткой форме скетча или анекдота, эффективнее позволяет рассказать именно комедийную историю. Как отмечает М. Тофлер, более молодая аудитория с большей вероятностью будет смо-

треть, комментировать и делиться комедиями [18, р. 829; 19, р. 81], что также учитывают авторы веб-сериалов.

Кроме того, хотя модель производства не была ключевым критерием отбора, все выбранные примеры являются «чистыми» (pure) веб-сериалами: в отличие от профессионально снятых сериалов для крупных платформ, которые зачастую снимаются сразу с прицелом на продажу телевизионным каналам, «чистые» веб-сериалы не имеют большого бюджета, так как создаются независимыми авторами либо на собственные деньги, либо на деньги компании-спонсора [1, р. 29].

Анализ каждого из девяти веб-сериалов проводился по схеме мономифа Кэмпбелла. Согласно схеме, герой проходит через три глобальные стадии и 16 этапов внутри них [9, с. 25–26] (табл. 1).

На стадии Исхода герой слышит «Зов к странствиям», но отвергает его («Отвержение зова»). При помощи «Сверхъестественного покровительства» герой решается на путешествие, и происходит «Преодоление первого порога», т. е. перемещение в новый мир, после чего герой оказывается «Во чреве кита».

В новом мире начинается стадия Инициации, где герой проходит «Путь испытаний», в конце которого его ожидает «Встреча с богиней» (этот этап может также быть сопряжен с искушением отказаться от дальнейших странствий). Далее происходит «Примирение с отцом», и герой символически умирает и возрождается («Апофеоз»), чтобы получить «Вознаграждение в конце пути».

Наконец, на стадии Возвращения герой сначала не желает покинуть новый мир («Отказ от возвращения»), но при помощи «Волшебного бегства»

и «Спасения извне» герой все же возвращается («Пересечение порога, ведущего в мир повседневности»). Вновь оказавшись в своем родном мире, герой становится «Властелином двух миров» и обретает «Свободу жить».

Структура каждого изученного веб-сериала представлена в виде набора ключевых этапов мономифа (табл. 2, названия этапов см. в табл. 1). Сюжеты всех девяти сериалов в целом скорее соответствуют универсальной структуре путешествия героя, но мономиф в них почти всегда трансформируется, т. е. представлен в измененной и сокращенной форме. Чтобы понять причины наиболее явных и частых трансформаций традиционной схемы, необходимо остановиться на каждой стадии путешествия героя отдельно. При этом, хотя некоторые примеры соответствуют классической структуре почти полностью, мы рассмотрим наиболее явные и частые аномалии.

Исход. На этой стадии происходит подготовка к путешествию, и герой должен быть показан в своем родном мире. Эта стадия — наиболее уязвимое место структуры веб-сериала, поскольку интернет-зритель склонен принимать решение о продолжении просмотра в первые минуты или даже секунды видео, и веб-сериалу необходимо захватить внимание аудитории настолько быстро, насколько это возможно [1, р. 31]. Нередко в веб-сериалах традиционная структура оптимизируется: исходная ситуация не показывается, а повествование переходит сразу к моменту конфликта, или же герой изначально показан уже в процессе его решения [20, р. 19].

Рассмотренные примеры предлагают несколько вариантов подобной структуры.

В первом варианте пропускаются этапы «Отвержение зова» и «Сверхъестественное покровительство», т. е. герой немедленно реагирует на новую ситуацию и отправляется в путешествие, даже если это в какой-то степени противоречит логике. Так, герои «Сверхурочных» на слово верят телевизионному диктору, который сообщает о вторжении инопланетян, не пытаясь ни проверить сказанное, ни выяснить какие-либо подробности, а герой «Пропавших талантов» не раздумывая соглашается заняться проституцией, чтобы отдать долг криминальному авторитету. В других случаях это более оправдано: например, «Реальные копы» с энтузиазмом берутся за новое дело, поскольку это их любимая работа.

Во втором варианте на первый план выходит отличие между фабульной и сюжетной составляющими сериала, где «фабула — это то, “что было на самом деле”, сюжет — то, “как узнал об этом читатель”» [21, с. 137]. В этом случае такие этапы, как «Зов к странствиям» или даже «Преодоление первого порога», присутствуют в фабуле, но в сюжете остаются за кадром: зритель узнает о них из диалогов как об уже прошедших событиях. Так, в «Брюсе» за кадром оказывается та часть повествования, где герой узнал об аресте своей любимой и об ее отправке в колонию-поселение, а затем сам совершил преступление, чтобы отправиться вслед за ней: все это мы узнаем из диалогов в начале сюжета. В «Пропавших талантах» герой изначально должен денег

Таблица 2

Мономиф в веб-сериалах

Название	Страна, год. Жанр	Этапы пути героя
Последний рейв (The Last Rave)	Россия, 2019. Драма, комедия, фэнтези, роуд-муви	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 9; 11; 13; 10; 14
Жизнь класса А (A-live)	Италия, 2018. Драма, триллер	4; 6; 7; 9; 10; 11; 12; 14; 16
Реальные копы (Real Cops)	Франция, 2017. Комедия, пародия, детектив	1; 4; 6; 9; 13; 10; 14
Четкая Кристал (Kristal Clear)	Канада, 2018. Драма, комедия, фантастика	1; 2; 3; 4; 6; 8; 9
109 странных вещей (109 Strange Things)	Южная Корея, 2017. Научная фантастика, романтика, комедия	1; 2; 3; 4; 6; 7; 9; 11; 13; 10; 14; 15
Звезда андеграунда (I'm Ander)	Аргентина, 2017. Комедия, мюзикл	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 9; 8; 10
Пропавшие таланты (Failed Talents)	Чили, 2019. Драма, криминал, триллер, комедия	1; 3; 4; 5; 6; 7; 9; 8; 10; 11; 13; 12; 14; 15; 16
Сверхурочные (Overtime)	Индия, 2020. Комедия, ужасы, триллер, фильм-катастрофа	1; 4; 6; 7; 9; 10; 11; 14
Брюс (Bruce)	Австралия, 2016. Черная комедия	1; 4; 5; 6; 7; 8; 9

криминальному авторитету, и это также выясняется уже по мере развития событий.

Наконец, третий вариант предполагает настолько резкое начало, что этапы «Зов к странствиям», «Отвержение зова» и «Сверхъестественное покровительство» оказываются не нужны вовсе. Так, в «Жизни класса А» мужчина запрыгивает в автомобиль главной героини и угрожает ей пистолетом, не оставляя ни времени на раздумья, ни возможности выбора — путешествие начинается сразу с «Пересечения первого порога».

Когда герой пересекает порог нового мира, он, согласно мономифу, «бывает проглочен и попадает в неизвестное», которое «символизируется образом лона в виде чрева кита» [9, с. 55]. Можно заметить, что в приведенных примерах этот этап также часто отсутствует: хотя герой внутренне оказывается в непривычной для себя ситуации, внешне сеттинг либо не меняется вообще, либо меняется незначительно.

Это связано с относительно небольшим бюджетом: создатели веб-сериалов зачастую вынуждены полагаться в основном на оборудование, локацию и реквизит, которыми уже владеют или имеют свободный доступ к ним [22, р. 38]. Это приводит к сужению пространства до одной или нескольких постоянных локаций еще на уровне сценария. В основном именно в тех примерах, где набор локаций сильно ограничен («Жизнь класса А», «Четкая Кристал», «109 странных вещей», «Сверхурочные»), этап «Во чреве кита» физически никак не представлен.

Тем не менее, если отдельно рассмотреть физическое и эмоциональное путешествие героя, как это делает, например, К. Бэтти [13], можно обнаружить, что пересечение порога всегда сопряжено с внутренним переживанием выхода из зоны комфорта, и в этом смысле ни одно путешествие героя не обходится без символического «чрева кита». Веб-сериалы в целом склонны делать значительный акцент на внутреннем путешествии героев, если количество локаций сильно ограничено. Поэтому во всех таких примерах герои мало перемещаются физически, но проходят серьезный путь внутренней трансформации, хотя короткая форма истории сама по себе не слишком к этому располагает.

Инициация — это стадия странствий героя в новом для него мире, и первый этап здесь — «Путь испытаний», т. е. непосредственно «ряд испытаний», которые герою необходимо пройти [9, с. 63]. Этот этап присутствует во всех рассмотренных примерах и не может быть исключен из повествования, поскольку базовые правила драматургии предполагают, что герой пытается решить проблему, пока не победит или не будет побежден [23, р. 79].

Преодолев испытания, герой подходит к этапам «Встреча с богиней» и «Примирение с отцом». Они тесно связаны с архетипическими фигурами

Матери и Отца, которые в классификации К. Юнга наделяются божественными чертами [10, р. 93]. Дж. Кэмпбелл подчеркивает, что речь идет не всегда в буквальном смысле о родителях героя, скорее об архетипах, которые выполняют эту функцию [9, с. 68–87]. Тем не менее в кино эти этапы (особенно этап «Примирение с отцом») часто раскрываются именно во взаимодействии героя со своими родителями или похожими старшими персонажами-наставниками (примеры можно найти у С. Войтицеллы [12], К. Бэтти [13], Д. Пэламбо [14]).

В веб-сериалах все иначе. Несмотря на то что главные герои, как правило, достаточно молоды [5, с. 409], функции архетипических Матери и Отца для них выполняют исключительно персонажи-сверстники. При этом в подавляющем большинстве веб-сериалов родители героев вообще не показываются и даже не упоминаются (это верно для семи из девяти разобранных примеров). Если родители и появляются, им уделено минимум экранного времени, а их роль в сюжете формальна («Жизнь класса А», «109 странных вещей»).

Здесь можно провести параллель с кинематографом оттепели, поскольку «у положительных героев оттепели чаще всего нет отца, а нередко и обоих родителей» [24, с. 92], однако это отсутствие, как правило, явным образом проговаривается в сюжете и несет драматургическую функцию невосполнимой брешки. Из разобранных примеров похожая ситуация наблюдается лишь в веб-сериале «109 странных вещей», где героиня параллельно с основным сюжетом периодически вспоминает своих родителей и сожалеет об их пропаже.

Неожиданно более точным оказывается сравнение веб-сериалов с кино сталинского «большого стиля», где «редко показываются родители и вообще родственные связи» [25, с. 131], но и их отсутствие никак не акцентируется. Различие лишь в том, что в сталинском кино эту брешь заполняет «Большая Советская семья» [24, с. 217], а в веб-сериалах — ровесники героев (друзья, любимые, сестры, братья). Таким образом, если в кино «большого стиля» отсутствие родителей несет идеологическую функцию, то в веб-сериалах, напротив, оно призвано создать атмосферу свободы и подчеркнуть независимость героев от какой-либо навязанной идеологии.

Еще одним этапом, присутствующим во всех разобранных примерах наряду с «Путем испытаний», является «Апофеоз», где героя ожидает символическая «смерть» и «новая жизнь, новое возрождение» [9, с. 93]. Наличие этого этапа в каждом из веб-сериалов также оправдано базовыми правилами драматургии, поскольку «Апофеоз» подразумевает глубокий кризис, через который проходит герой, а кризис — это обязательная сцена истории [26, р. 303].

Наконец, в финале стадии Инициации герой получает «Вознаграждение в конце пути», т. е. находит «эликсир» [9, с. 102], который может изменить к лучшему как самого героя, так и его родной мир. Примечательно, что в нескольких примерах («Последний рейв», «Реальные копы», «109 странных вещей») этому этапу предшествует этап «Спасение извне», в классической схеме мономифа относящийся к более поздней стадии — Возвращение. Таким образом, в ключевой момент истории герой завоевывает эликсир не самостоятельно, а с посторонней помощью, что нехарактерно, например, для полнометражного кино.

Похожая тенденция наблюдается в короткометражной анимации, где «Спасение извне» часто играет важную роль и «заменяет собой значительную часть классической структуры» [27, с. 64]. Однако если в короткометражной анимации перемещение данного этапа на стадию Инициации связано с метафоричностью анимации как таковой, а именно с работой «разрушительной» метафоры [28, р. 236], то в веб-сериалах роль метафоры не столь высока. Можно предположить, что ключевым признаком, объединяющим эти два формата, является короткая (малая) форма. Как отмечалось выше, она тяготеет к комедийному жанру, что позволяет снизить пафос происходящего и в кризисный момент предложить легкое разрешение конфликта. Кроме того, ожидания от короткой истории в целом не столь высоки: обычно это легкие и простые по структуре сюжеты. Как утверждает И.В. Кондаков, более «сложные» и «значительные» конструкции скорее характерны для «большой формы» [29, с. 44] (об этом писал также Ю.Н. Тынянов [30, с. 256]).

Возвращение — финальная стадия, которая является наиболее гибкой и может быть представлена в разных вариантах в зависимости от множества факторов.

Во-первых, принцип сериальности предполагает наличие определенных «импульсов» (в частности, «клиффхэнгеров»), которые явным образом требуют, чтобы мы продолжали смотреть или читать [31, р. 55]. Поэтому стадия Возвращения в любом сериале (не только веб) с горизонтальной составляющей может быть как сжата до любых размеров, так и опущена вовсе, чтобы явным образом настроить зрителя на продолжение, что мы видим в таких примерах, как «Четкая Кристал», «Звезда андеграунда» и «Брюс».

Во-вторых, именно эта стадия изначально представлена Дж. Кэмпбеллом наиболее вариативно: так, Д. Пэламбо утверждает, что невозможно, чтобы все этапы стадии Возвращения произошли в одном цельном нарративе [14, р. 8]. Некоторые примеры анализа доказывают обратное (см. табл. 2, а также исследование [28] о мета-

форах в анимационных фильмах студии Pixar), однако в целом утверждение Пэламбо действительно справедливо для большинства сюжетов независимо от их формата.

В-третьих, как отмечает Х. Садри, обратное путешествие героя в современных историях зачастую просто опускается, что связано с общими тенденциями к упрощению сюжета в массовом кино и популярной культуре [32, р. 111]. С точки зрения структуры это дополнительно оправдано тем, что этапы «Апофеоз» и «Вознаграждение в конце пути» полноценно демонстрируют выход героя из глубокого кризиса и его победу. Как следствие, эмоционально зритель уже не так нуждается в насыщенном событиями финале.

В-четвертых, сама по себе короткая форма, свойственная веб-сериалам, ведет к упрощению структуры и быстрому финалу — по аналогии с тем, как это происходит в короткометражной анимации [28]. Таким образом, есть сразу несколько причин, почему стадия Возвращения может трансформироваться. Некоторые из них лишь косвенно связаны с самим форматом, поэтому однозначно установить связь между изменениями в структуре этой стадии и спецификой формата не представляется возможным.

СПЕЦИФИКА СТОРИТЕЛЛИНГА В ВЕБ-СЕРИАЛЕ

Обобщая результаты анализа, отметим: веб-сериал как формат обладает достаточно выраженной спецификой по сравнению с кино и телесериалами, чтобы трансформировать характерную для них традиционную структуру мономифа. При этом веб-сериал при желании позволяет рассказывать истории, близкие по структуре к кинофильмам (как это сделано в «Пропавших талантах»), но в целом скорее стремится к упрощению структуры, которая потенциально может быть сведена до набора этапов: «Пересечение первого порога», «Путь испытаний», «Апофеоз».

В ходе исследования нам удалось также связать ряд ключевых черт веб-сериала как формата с конкретными этапами мономифа и показать логику этой связи. Наиболее серьезное влияние на сюжетную структуру оказывают такие специфические черты, как необходимость быстро вовлечь зрителя в историю, бюджетные ограничения, атмосфера свободы (отсутствие родителей в сюжете) и короткая форма. Простота формы позволила дополнительно провести некоторые параллели с тем, как трансформируется структура мономифа в короткометражной анимации в связи с характерными особенностями уже этого формата.

Мы предполагаем, что выводы исследования могут представлять как теоретическую, так и реальную практическую пользу, поскольку, как отмечает Г. Хили, адаптация классической структуры мономифа под специфику короткой формы может быть для создателей веб-сериалов серьезным испытанием [33, р. 100]. В то же время мы не успели полноценно рассмотреть особенности вертикальных и вертикально-горизонтальных веб-сериалов, а также сравнить веб-сериал с такими форматами, как видеоигра, скетч-шоу, TikTok-видео и др. В будущих исследованиях можно будет коснуться и этих аспектов.

Список источников

1. Prokhorov A. Russian Web Series: Mastering the New Format // Journal of Screenwriting. 2021. Vol. 12, № 1. P. 25–37. DOI: 10.1386/josc_00046_1.
2. Christian A.J. Open TV: Innovation Beyond Hollywood and the Rise of Web Television. New York : New York University Press, 2014. 320 p.
3. Taylor S. ‘Just ask “what if?” and go from there’: the role of mainstream story structures in women’s web series script development // Studies in Australasian Cinema. 2021. Vol. 15, № 1–2. P. 48–64. DOI: 10.1080/17503175.2021.1922162.
4. Kuhn M. Web Series between User-Generated Aesthetics and Self-Reflexive Narration: On the Diversification of Audiovisual Narration on the Internet. Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges // Narratologia: in 82 vols. / ed. by J. Alber, P.K. Hansen. Vol. 42. Berlin ; Boston : De Gruyter, 2014. P. 137–160.
5. Прохоров А.В. Веб-сериалы: специфика и ключевые особенности формата // Художественная культура. 2019. Т. 2, № 3. С. 394–413.
6. Monaghan W. Starting From ... Now and the Web Series to Television Crossover: an Online Revolution? // Media International Australia. 2017. Vol. 164, № 1. P. 82–91. DOI: 10.1177/1329878X17708842.
7. Schachtner C. The Narrative Subject: Storytelling in the Age of the Internet. Cham : Palgrave Macmillan, 2020. 321 p.
8. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. New York : McGraw-Hill, 1964. 318 p.
9. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / пер. с англ. А.П. Хомика. Москва : Рефл-бук ; Ваклер ; АСТ, 1997. 384 с.
10. Jung C.G. The Collected Works of C.G. Jung. Part 1: Archetypes and the Collective Unconscious / ed. by G. Adler, R.F.C. Hull. Princeton : Princeton University Press, 1980. 451 p.
11. Vogler C. Joseph Campbell Goes to the Movies: The Influence of the Hero’s Journey in Film Narrative // Journal of Genius and Eminence. 2017. Vol. 2, № 2. P. 9–23. DOI: 10.18536/jge.2017.02.2.2.02.
12. Voytilla S. Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films. Studio City : Michael Wiese Productions, 1999. 300 p.
13. Batty C. Movies That Move Us. Screenwriting and the Power of the Protagonist’s Journey. Cham : Palgrave Macmillan, 2011. 218 p.
14. Palumbo D. The Monomyth in American Science Fiction Films: 28 Visions of the Hero’s Journey. Jefferson : McFarland, 2014. 205 p.
15. Mittell J. Narrative Complexity in Contemporary American Television // The Velvet Light Trap. 2006. Vol. 58, № 1. P. 29–40. DOI: 10.1353/vlt.2006.0032.
16. Новикова А.А. Сериал как инструмент социокультурного воздействия // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Ч. 3 / сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. Москва : Издательские решения, 2018. С. 119–130.
17. Галанина Е.В., Ветушинский А.С. Измерение героического и мономифа в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 33. С. 34–46.
18. Tofler M. Australian Made Comedy Online: Laughs, Shocks, Surprise and Anger // Continuum. 2017. Vol. 31, № 6. P. 820–832. DOI: 10.1080/10304312.2017.1313388.
19. Tofler M., Batty C., Taylor S. The Comedy Web Series: Reshaping Australian Script Development and Commissioning Practices // Australasian Journal of Popular Culture. 2019. Vol. 8, № 1. P. 71–84.
20. Drennan M., Baranovsky Y., Baranovsky V. Scriptwriting for Web Series. Writing for the Digital Age. London ; New York : Routledge, 2018. 160 p.
21. Томашевский Б.В. Теория литературы. Поэтика. Москва ; Ленинград : Госиздат, 1925. 238 с.
22. Williams D. Web TV Series: How to Make and Market Them. Harpenden : Kamera Books, 2012. 224 p.
23. Egri L. The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives. New York : Simon and Schuster, 1972. 320 p.
24. Прохоров А.П. Унаследованный дискурс. Парадигмы сталинской культуры в литературе и кинематографе «оттепели». Санкт-Петербург : Академический Проект ; ДНК, 2007. 344 с.
25. Дашкова Т.Ю. Границы приватного в советских кинофильмах до и после 1956 года : проблематизация переходного периода // Т.Ю. Дашкова. Телесность — Идеология — Кинематограф: Визуальный канон и советская повседневность. Москва : Новое литературное обозрение, 2013. С. 127–147.
26. McKee R. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. New York : ReganBooks, 1997. 466 p.
27. Прохоров А.В. Эволюция короткометражной анимации студии Pixar // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2020. Т. 5, № 4. С. 54–67.
28. Prokhorov A. The Hero’s Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation // Metaphor and Symbol. 2021. Vol. 36, № 4. P. 229–240. DOI: 10.1080/10926488.2021.1919490.

29. Кондаков И.В. К поэтике большой экранной формы // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Ч. 1 / сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. Москва : Издательские решения, 2018. С. 43–89.
30. Тынянов Ю.Н. Литературный факт // Ю.Н. Тынянов Поэтика. История литературы. Кино / ред. Б.А. Каверин, А.С. Мясников. Москва : Наука, 1977. С. 255–270.
31. O'Sullivan S. Six Elements of Serial Narrative // Narrative. 2019. Vol. 27, № 1. P. 49–64. DOI: 10.1353/nar.2019.0003.
32. Sadri H. The Return Journey in Alison Bechdel's Fun Home // The Journal of Popular Culture. 2020. Vol. 53, № 1. P. 111–128. DOI: 10.1111/jpcu.12879.
33. Healy G. The Production of Global Web Series in a Networked Age. London ; New York : Routledge, 2022. 273 p.

Storytelling Techniques and Features of Plot Structure in Web Series

Artem V. Prokhorov

National Research University Higher School of Economics, 11, Pokrovsky Boul., Moscow, 109028, Russia

ORCID 0000-0002-4803-3683; SPIN 8713-2599

E-mail: prokhorovarts@gmail.com

Abstract. *Web series are a modern and actively developing audiovisual format, which, however, has so far received only limited attention from researchers. The format's specific nature implies that it must be viewed from three angles at once: as an audiovisual product, in many ways akin to television and cinema formats; as a type of Internet content that exists in tune with the laws of its environment; and, finally, as a series per se, created with the canons and rules of serial narration in mind. Building on these three key aspects, it is possible to identify the specific format features of a web series and to find out how they influence its creation process, for example, in terms of storytelling strategies used in web series scriptwriting.*

This article examines nine web series of different genres, produced in nine countries around the world. The aim of the study is to discover and trace the relationship between the specific features of web series as a format and the story structure of the selected series. Joseph Campbell's monomyth scheme serves as a main tool of analysis and allows to present this structure as a series of key stages, making it explicit. As a result, it becomes visible how the hero's classic journey gets transformed in a web series. This makes it possible to identify the main features of storytelling in this format and the techniques used by screenwriters. These techniques include, in particular, a quick start of the story, a focus on the heroes' inner journey, complete exclusion of their parents from the plot, and some others. Thus, the study comes to the conclusion that the specificity of web series as a format is not only taken into account by screenwriters, but also forces them to transform the classic plot schemes to a large extent.

Key words: web series, Internet, serial narrative, storytelling, plot, dramaturgy, hero's journey, monomyth, screen arts.

Citation: Prokhorov A.V. Storytelling Techniques and Features of Plot Structure in Web Series, *Observatory of Culture*, 2022, vol. 19, no. 5, pp. 468–476. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-5-468-476.

References

1. Prokhorov A. Russian Web Series: Mastering the New Format, *Journal of Screenwriting*, 2021, vol. 12, no. 1, pp. 25–37. DOI: 10.1386/josc_00046_1.
2. Christian A.J. *Open TV: Innovation beyond Hollywood and the Rise of Web Television*. New York, New York University Press Publ., 2014, 320 p.
3. Taylor S. 'Just Ask "What If?" and Go from There': The Role of Mainstream Story Structures in Women's Web Series Script Development, *Studies in Australasian Cinema*, 2021, vol. 15, no. 1–2, pp. 48–64. DOI: 10.1080/17503175.2021.1922162.
4. Kuhn M. Web Series between User-Generated Aesthetics and Self-Reflexive Narration: On the Diversification of Audiovisual Narration on the Internet. Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges, *Narratologia: in 82 vols. Vol. 42*. Berlin, Boston, De Gruyter Publ., 2014, pp. 137–160.
5. Prokhorov A.V. Web Series: The Specifics and the Key Features of the Format, *Khudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2019, vol. 2, no. 3, pp. 394–413 (in Russ.).
6. Monaghan W. Starting From ... Now and the Web Series to Television Crossover: An Online Revolution? *Media International Australia*, 2017, vol. 164, no. 1, pp. 82–91. DOI: 10.1177/1329878X17708842.
7. Schachtner C. *The Narrative Subject: Storytelling in the Age of the Internet*. Cham, Palgrave Macmillan Publ., 2020, 321 p.
8. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, McGraw-Hill Publ., 1964, 318 p.
9. Campbell J. *The Hero with a Thousand Faces*. Moscow, Refl-buk Publ., Vakler Publ., AST Publ., 1997, 384 p. (in Russ.).
10. Jung C.G. *The Collected Works of C.G. Jung. Part 1: Archetypes and the Collective Unconscious*. Princeton, Princeton University Press Publ., 1980, 451 p.

11. Vogler C. Joseph Campbell Goes to the Movies: The Influence of the Hero's Journey in Film Narrative, *Journal of Genius and Eminence*, 2017, vol. 2, no. 2, pp. 9–23. DOI: 10.18536/jge.2017.02.2.2.02.
12. Voytilla S. *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*. Studio City, Michael Wiese Productions Publ., 1999, 300 p.
13. Batty C. *Movies That Move Us. Screenwriting and the Power of the Protagonist's Journey*. Cham, Palgrave Macmillan Publ., 2011, 218 p.
14. Palumbo D. *The Monomyth in American Science Fiction Films: 28 Visions of the Hero's Journey*. Jefferson, McFarland Publ., 2014, 205 p.
15. Mittell J. Narrative Complexity in Contemporary American Television, *The Velvet Light Trap*, 2006, vol. 58, no. 1, pp. 29–40. DOI: 10.1353/vlt.2006.0032.
16. Novikova A.A. Series as a Tool of Socio-Cultural Influence, *Bol'shoi format: ekrannaya kul'tura v epokhu transmediinosti. Ch. 3* [Large Format: Screen Culture in the Transmedia Era. Part 3]. Moscow, Izdatel'skie Resheniya Publ., 2018, pp. 119–130 (in Russ.).
17. Galanina E.V., Vetushinsky A.S. Heroic Dimension and Monomyth in Video Games, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie* [Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History], 2019, no. 33, pp. 34–46 (in Russ.).
18. Tofler M. Australian Made Comedy Online: Laughs, Shocks, Surprise and Anger, *Continuum*, 2017, vol. 31, no. 6, pp. 820–832. DOI: 10.1080/10304312.2017.1313388.
19. Tofler M., Batty C., Taylor S. The Comedy Web Series: Reshaping Australian Script Development and Commissioning Practices, *Australasian Journal of Popular Culture*, 2019, vol. 8, no. 1, pp. 71–84.
20. Drennan M., Baranovsky Y., Baranovsky V. *Scriptwriting for Web Series. Writing for the Digital Age*. London, New York, Routledge Publ., 2018, 160 p.
21. Tomashevsky B.V. *Teoriya literatury. Poetika* [Theory of Literature. Poetics]. Moscow, Leningrad, Gosizdat Publ., 1925, 238 p.
22. Williams D. *Web TV Series: How to Make and Market Them*. Harpenden, Kamera Books Publ., 2012, 224 p.
23. Egri L. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York, Simon and Schuster Publ., 1972, 320 p.
24. Prokhorov A.P. *Unasledovannyyi diskurs. Paradigmy stalinskoi kul'tury v literature i kinematografe "otpepli"* [Inherited Discourse: Stalinist Tropes in Thaw Literature and Cinema]. St. Petersburg, Akademicheskii Proekt Publ., DNK Publ., 2007, 344 p.
25. Dashkova T.Yu. Private Boundaries in Soviet Films before and after 1956: Problematisation of Transition, *T.Yu. Dashkova. Telesnost' – Ideologiya – Kinematograf: Vizual'nyi kanon i sovetskaya povsednevnost'* [Corporeality – Ideology – Cinematography: The Visual Canon and Soviet Everyday Life]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2013, pp. 127–147 (in Russ.).
26. McKee R. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York, ReganBooks Publ., 1997, 466 p.
27. Prokhorov A.V. Pixar Animated Short Films' Evolution, *Kommunikatsii. Media. Dizain* [Communications. Media. Design], 2020, vol. 5, no. 4, pp. 54–67 (in Russ.).
28. Prokhorov A. The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation, *Metaphor and Symbol*, 2021, vol. 36, no. 4, pp. 229–240. DOI: 10.1080/10926488.2021.1919490.
29. Kondakov I.V. Toward the Poetics of the Large Screen Form, *Bol'shoi format: ekrannaya kul'tura v epokhu transmediinosti. Ch. 1* [Large Format: Screen Culture in the Transmedia Era. Part 1]. Moscow, Izdatel'skie Resheniya Publ., 2018, pp. 43–89 (in Russ.).
30. Tynyanov Yu.N. Literary Fact, *Yu.N. Tynyanov Poetika. Istoriya literatury. Kino* [Poetics. History of Literature. Cinema]. Moscow, Nauka Publ., 1977, pp. 255–270 (in Russ.).
31. O'Sullivan S. Six Elements of Serial Narrative, *Narrative*, 2019, vol. 27, no. 1, pp. 49–64. DOI: 10.1353/nar.2019.0003.
32. Sadri H. The Return Journey in Alison Bechdel's Fun Home, *The Journal of Popular Culture*, 2020, vol. 53, no. 1, pp. 111–128. DOI: 10.1111/jpcu.12879.
33. Healy G. *The Production of Global Web Series in a Networked Age*. London, New York, Routledge Publ., 2022, 273 p.