

КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

| Проблема границы фикции |

КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

Россия, Волгоград.

Волгоградская академия государственной службы

Доктор философских наук, профессор

Russia, Volgograd.

Volgograd branch of the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration.

Phd, Professor.



ПРОБЛЕМА ГРАНИЦЫ ФИКЦИИ

Нарратив (повествуемое) и монстратив (показываемое) в своих разнообразных проявлениях, конкурируя, противостоя друг другу или конструктивно взаимодействуя между собой, на протяжении человеческой истории заполняют собой знаковое пространство всякой культуры. Предположим, что индивидуальность конкретной культурной ситуации может быть отражена в контекстуальной взаимосвязи повествуемого и изображаемого. Интересны и попытки рассмотреть зависимость физиогномики культур от востребованности и приоритетного способа *narratio/monstratio*. Одна из общих черт вербального и визуального художественных текстов в эпоху цифровой культуры заключается в том, что они функционируют в коммуникативном пространстве, характеризуемом рядом культурноспецифических особенностей.

Ключевые слова: Граница фикции, комикс, кинообраз, фикциональное пространство, эффект присутствия, художественные практики, сериал, эмансипированный реципиент, интерпелляция, наблюдатель, миграция фикциональных содержаний, метатекст, интерпретация, ролевые игры

The Problem of Fiction's Borders

“Narrated” and “shown” in its various manifestations, competing, opposing or constructively interacting, throughout human history, the space is filled with the sign of every culture. We assume that the individual, specific cultural situation can be particularly reflected in the contextual relationship that is narrated and depicted. Interest and attempts to consider the dependence of physiognomy crops up in the demand and priority method *narratio / monstratio*. One of the common features of both verbal and visual art texts in the age of digital culture is that they function in a communicative space, characterized by the following features:

1. Emancipated recipients who feel entitled to intervene in the artistic activity, being (in effect) the customer;
2. A dense array of metatext by which a digital culture discusses, interprets and predicts the public perceived in the text;
3. Serials practices, consistent with the fragmentary way of presenting their material allows viewers / readers to intervene in the sphere of art;
4. Interpellation, developed in the comics, has spread to video games, contributing to the permeability of borders' fictional message;
5. Effect of the presence, identification with a character in a role-play, minimize the gap between the fictional and the recipient of the message, often providing total immersion into the space of artistic action.
6. Effect restart practiced video games, allowing replay at any moment, allow the recipient to fully serve the author, administer space fiction.

Key words: border fiction, comic, image, fictional space, presence, artistic practices, serial, emancipated recipient, interpellation, the observer, the migration of fictional content, metatext, interpretation, role play

Выход за пределы сигнификативного пространства, 3(4,5,6....)D эффекты, попытки минимизировать условности границы между художественным и внехудожественным полями, усилия включить границы изображаемого в рамки фикционального действия — все это признаки одной из важных тенденций современности.

В современной цифровой культуре тенденция подпитывается специфическими особенностями социо- и психокогнитивного планов, характеризующими, прежде всего, переживания пользователя Интернет: осцилляцией между офлайн\онлайн

пространствами, проницаемостью мира, иллюзией (а зачастую и реальностью) присутствия, пролиферацией виртуальных персонажей.

Выход за пределы фикционального может быть санкционированным или несанкционированным легитимной культурой. Совсем недавние случаи (лето 2012 г.) использования персонажей комиксов и фильмов в качестве идентификационных моделей (например, систематическое появление изображения персонажа из комикса *V for vendetta*, сопровождающее всякую акцию движения Анонимус — которое, само по себе, существу-



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

| Проблема границы фикции |

ет в мерцающем пространстве офлайн\онлайн; другим примером может быть расстрел зрителей в американском кинотеатре на премьере фильма о Бэтмане, совершенный человеком, который идентифицировал себя с Джокером) говорят о том, что граница между вымыслом и реальностью оказывается неожиданно проницаемой.

Лидеры рынка современных телевизоров участвуют в конкурентном соревновании, предлагая модели, наиболее полно передающие эффект реальности изображаемого, которое может быть объемным. Усилиями дизайнеров большой экран должен передавать изображения, устремляющиеся за его пределы. Рамка при этом либо стремится быть незаметной тонкой серебряной линией (например, линейка телевизоров Samsung 2011–2012 гг.), либо, благодаря специальной динамичной подсветке, органично вписывается в контекст видеоряда (концепция телевизоров Philips). Являются ли такие усилия частным случаем, но, вместе с тем, некоторым продолжением авангардистских экспериментов XIX–XX вв., исследующих пределы художественной выразительности, о которых известно, что они осуществлялись с учетом возможных перспектив эстетического синтеза или, по крайней мере, интенсивного диалога между языками искусства? Признаем, что вектор движения за пределы экрана может быть интерпретирован как конкретный акт «выхода искусства из искусства в жизнь». При этом преодолении референциальной иллюзии в развлекательной повествовательности прошлого века обнаруживает аналогии с разнообразными попытками включить размеры и формы экрана в число возможных выразительных средств визуального сообщения. Не отрицая того, что современные практики являются во многом продолжением культурных практик авангардного искусства, отметим также, что проблема границы фикционального — и шире — визуального имеет давнюю традицию.

Проблема границы видимого и тех воздействий на смотрящего, которые имплицитно ее размер и форма, интересовала человека давно. Например, Цицерон в «Письмах к Аттику» рассказывает о слишком узких оконных проемах, которые архитектор Веттий Сир сделал в его доме, объясняя это тем, что обозрение сада через широкие окна не доставляет такого удовольствия, как через узкие: «оконный проем ограничивает конус света, идущего из сада, и концентрирует на краю окна сталкивающиеся атомы, формирующие образ; в результате этот последний получается более ярким, более контрастным, более живым, более привлекательным»². Х. Ортега-и-Гассет полагал, что «в раме что-то есть от окна, как в окне — от рамки»³, потому, что видимое в окне предстает выхваченным из реальности и оказывается одушевленным «непривычным трепетом воображаемого». Граница, отделяющая мир изображения от реальности, фикциональные конструкции от материальных носителей, полагающая пределы видимому и акцентирующая на нем внимание, использовалась весьма давно. Об этом можно судить, например, по многим образцам изобразительных практик древнего Египта, где графемы имен собственных обрамлялись картушем. Следовательно, кадр не принадлежит

к группе условных обозначений, рожденных техническим прогрессом западной цивилизации, хотя, именно в ходе ее развития он оказался чрезвычайно востребованным.

Экзистенциальный характер отношений, связывающих рамку, кадр и помещенное в них изображение, подчеркивается внутренней взаимной необходимостью: при отсутствии рамки смысл содержания подвергается эрозии, «переливается через край холста и улечивается с воздухом», и, с другой стороны, рамка настоятельно требует изображения, и при его отсутствии «превращает в картину все, что обрамляет»⁴. Выступая в роли «внутреннего окна, которое человек открывает в бесконечный мир»⁵, кадр может провоцировать зрительский интерес, так как кадрируемое пространство априорно представляется сигнификативным. Рама «создает и выделяет сцену, в ней заключенную»⁶. Различные объекты в пределах кадра, например, изображение на почтовой открытке, наделяются метонимическим или метафорическим значением (ветка может означать дерево, а дерево отправлять творчески настроенное восприятие к теме защиты природы). Лимитированный (пределами кадра) образ содержит отсылку ко всему универсуму, к целостной модели мира, конструируемой сознанием реципиента. Таким образом, использование кадра в текстовом массиве может выступать как имплицитная форма диалогичности. Эта конвенция, своеобразное *nota bene* визуальной культуры, предполагающая отклик реципиента, в разных визуальных практиках приобретает дополнительные значения.

Характеризуя XX век — век Голливуда — К. Палья указывает, что «языческий культ личности пробудился снова и подчинил своей власти все искусство, все мышление. Он аморален, но ритуально нагружен. Мы поклоняемся ему со всей свойственной Западу силой зрительного восприятия. Киноэкран и телеэкран — его святые места»⁷. Продолжая аналогию, можно заметить, что сегодняшнее настойчивое желание пересечь границу святых мест интересно само по себе и не лишено противоречий: «Любое живописное обрамление — ритуальное ограничение, запретный придел. Прямоугольный экран явно скопирован со вставленных в рамы картин времен эпохи Возрождения. Но концептуализация и есть обрамление»⁸. Противоречивость в стремлении пересечь запретные границы можно видеть еще и в том, что упорядоченность фикционального содержания являлась существенным мотивом в выборе тех или иных медиа.

Рассматривая феноменальную популярность тех или иных форм массовой культуры, специалисты часто считают необходимым указать на инфантильный и невротический характер их рецепции, усматривая в успехе у массовой аудитории частное проявление главенствующих неврозов современности. Вряд ли является простым совпадением и то, что комиксы достигли пика популярности в наиболее тревожные и нестабильные моменты новейшей истории (например, период между двумя мировыми войнами в Европе и время «великой депрессии» в США). Чтение серийных комиксов, появляющихся в периодике, обеспечивало эскапизм и предсказуемость, что выгодно

⁴ Там же. С. 484.

⁵ Masson P. Lire la bande dessinée. Lyon, 1985. С. 7.

⁶ Киньяр П. Секс и страх. М.: Текст, 2000. С. 35.

⁷ Палья К. Личины сексуальности. У-Фактория, 2006. С. 50.

⁸ Там же. С. 51.

¹ Бычков В. В. Эстетика: Учебник. М.: Гардарики, 2004. 556 с.

² Киньяр П. Секс и страх. М.: Текст, 2000. С. 33.

³ Ортега-и-Гассет Х. Размышления о рамке // Восстание масс. М.: АСТ, 2001. С. 482–490.



КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

| Проблема границы фикции |

контрастировало с ужасающим невротичного читателя чтением новостей.

Психоаналитики (Тиссерон, Давид) считают возможным проводить некоторые ассоциативные параллели между структурными компонентами комиксов и процессами душевной жизни их реципиентов. Кадр в этой связи представляется той структурой, которая, оформляя сигнификативное пространство комикса, способна оказывать и определенное терапевтическое воздействие, сигнализируя подсознанию реципиентов о стабильности, устойчивости, безопасности и т. п. С. Тиссерон подчеркивает, что психика зрителя-читателя оказывается под защитой кадра (1990). Вероятно, коренящаяся в глубинах подсознания мечта человека о некотором индивидуальном (психическом) пространстве, гарантирующем безопасность, стабильность и уют у известного количества читателей комикса получает (хотя и иллюзорное) воплощение в кадре комикса, внутрь которого «проецирует» себя всякий по-настоящему увлеченный чтением. Очевидно, что сегодняшние попытки преодолеть пределы кадра, выйти за границы рамки, знаменуют собой противоположные устремления психологии реципиента.

Выход художественной фикции за полагаемые ей пределы может иногда приводить в режиме массовой коммуникации к весьма специфическим последствиям, называемым психологами юнгинского направления *массовыми психическими эпидемиями*⁹. Коммуникативной причиной данных феноменальных состояний оказывается неспособность различать художественный и документальный информационные модусы, что говорит о наивном характере рецепции. При этом подмена, определяющая конфузию реципиента, заключается в мимикрии художественного вымысла, выступающего в облики документального текста.

Можно считать, что восприятие художественной фикции как фактуального коммуниката, как документальной информации не должно трактоваться как иллюкутивная неудача, но, принимая во внимание интенции автора/отправителя сообщения, — как удачную мистификацию. При этом подмена, определяющая конфузию реципиента, заключается в мимикрии художественного вымысла, выступающего в облики документального текста. Так, в 1938 г. в Нью-Йорке после радиопостановки по роману Г. Уэллса «Война миров» случилась массовая паника. О постановщике — Ороне Уэллсе — говорили впоследствии как о человеке, распознавшем и использовавшем законы специфики массовой коммуникации. Оригинальность данной радиопостановки (длилась она всего час) заключалась в максимальном приближении к реальности, что достигалось периодическим прерыванием сюжетного хода транслируемых передач: музыкальная программа приостанавливалась из-за «экстренного выпуска блока новостей», в котором сообщалось о высадке и нападении марсиан; диктора сменяли различные «официальные лица», к радиослушателям время от времени и с постоянно возрастающим драматизмом обращались политические деятели (эксплуатируя пафосный и имплицитно настояживающий жанр обращения к нации). Эффект радиоспектакля дал немало работы психиатрам и психоаналитикам, ибо мало кто из слушателей дождался завершения передачи и узнал о ги-

бели инопланетных захватчиков. Радиоспектакль неожиданно породил массовый психоз. «Паника охватила не только Нью-Йорк, но и многие другие города. Население стремилось покинуть свои жилища и найти какие-нибудь убежища; нервные расстройства приводили одних людей в больницы, а других, заданных насмерть на улицах и вокзалах обезумевшей толпой в морги... В полицейских участках беспрестанно звонили телефоны — американцы пытались установить истинность и размеры катастрофы»¹⁰. Чуть позже радиопостановка была повторена в Кито (Эквадор) и также спровоцировала аналогичную реакцию массовой аудитории.

Полагаем, что специфический перлокутивный эффект может быть рассмотрен как эффект риторического приема (интерпелляции), способствующего вовлечению реципиента в некоторый диалог, включению адресата в фикциональное пространство художественного произведения, даже ценой частичного разрушения фикции или ее границ. Данный прием встречается в арсенале средств театра, кинематографа, закладывается в концепцию теле- и радиопередач. Интерпелляция может представлять некоторый интерес в контексте излагаемого материала в связи с тем, что она используется в комиксах и является одним из механизмов создания референциальной иллюзии¹¹. Благодаря своей природе, природе гибридного текста, комикс демонстрирует генетическую близость с одной стороны к однородным вербальным текстам, а с другой стороны к различным проявлениям живописи, мультипликации, кинематографа.

Функционируя в облики риторической фигуры апострофа, интерпелляция обеспечивает воссоздание диалогической оси (перекрестной по отношению к линейной оси повествования, главная задача которой состоит в передаче и доведении до логического конца сюжета произведения). Ось диалога обращена к внешнему собеседнику, что, в принципе, разрушает традиционный конвенционализм повествования. В большинстве случаев, употребление интерпелляции провоцирует эффект обманутого ожидания. Реципиент, настроившийся на неактивное слежение за ходом сюжета, вдруг вынужден реагировать на непосредственное обращение. Это влечет собой программы восприятия, сопоставимый в ряде случаев с гипнотическим воздействием. Не случайно, что вербальное или невербальное проявление эмоций или описание с остаточным их переживанием обнаруживает высокий прагматический эффект именно в рамках структур интерпелляции. Благодаря проведенным исследованиям¹², удалось установить, что интерпелляция вызывает следующие эффекты: привлечение читателя/зрителя принципиально иным образом. То, что он воспринимает в тексте, больше не является для него совершенно отстраненным, внешним. Сам реципиент отныне напрямую имплицитно в некоторый текстовый сегмент. Осознавая свое отсутствие в пределах разворачивающегося

¹⁰ Кукаркин А. В. По ту сторону расцвета М., 1977. С. 190.

¹¹ Примеры употребления данного приема уже достаточно подробно рассматривались нами — см. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак — текст — миф — Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. С. 120–130.

¹² Ibanez I. A. Le lecteur interpellé quelque part/ I.A. Ibanez // 9-ème art. 1996. N.1. P. 18–26.

⁹ Одайник В. Психология политики. СПб.: «Ювента», 1996. 380 с.



КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

| Проблема границы фикции |

художественного сюжета (фикции), адресат, тем не менее, сам оказывается запрашиваемым из глубин придуманного. В результате реципиент участвует в процессе смены регистров. В случае инверсионного обмена ролями с персонажем читатель/зритель сам становится объектом изучения (во многих ситуациях реципиент то интерпеллирован, и развитие сюжета приостанавливается, то «забываем», что сочетается с продолжением логического хода повествования). Смена позиций, зачастую калейдоскопическая, когда обозреваемый объект становится обозреваемым субъектом, приводит к тому, что у «подглядывающего» (voyeur) зрителя неизбежно происходит смена типа реагирования; потерю «гомеостатического равновесия фикции». Вступая в общение с реципиентом текста (обращаясь к нему или просто обращая к нему свой взгляд), персонаж разрушает миф, лежащий в основе художественной фабулы, обрывая свою связь с развитием сюжетной линии ради установления контакта с внешним миром. Происходит определенная демифологизация художественного текста, что окрашено значительным риском утраты его суггестивного воздействия. Это имеет (почти во всех случаях) фатальный характер при использовании интерпелляции в кино, когда, находясь под воздействием магии фильма, зритель вдруг оказывается в роли объекта прямой интерпелляции для одного из героев. Заметим, что при этом герой имеет все шансы превратиться в просто актера, ибо вся иллюзия реальности, которая определяет восприятие художественного фильма, предстает разоблаченной, если вообще не окончательно разрушенной. Следовательно, интерпелляция в кино противостоит фикции (магии кино), задача которой погрузить публику в иллюзии, подчинить им зрителя. Не секрет, что искусство кино представляет зачастую весьма убедительное подобие реальности, заставляющее проявлять эмпатию, случается глубоко сопереживать эмоциональным состояниям героев, даже при осознании того, что кинореальность состоит из трюков, монтажей и специальных эффектов (не говоря уже о стандартном наборе архетипических сюжетных схем).

В комиксах провоцируемый интерпелляцией процесс разрушения фикции имеет в целом менее значительные последствия по сравнению с кинематографом. Это вызвано различиями в кодах, в механизмах создания образов¹³. «Кинообраз имеет тенденцию к разоблачению (из-за эффектов экстерииоризации и объективации), а графическое изображение в комиксах (про-воцируя инверсионные эффекты интериоризации и субъективации) способствует обратному»¹⁴. Во всяком случае, интерпелляция в комиксах не играет роли «непрозрачного» (opaque) средства экспрессии, умножающего интерпретативные трудности и препятствующего немедленному «употреблению» многокадрового рисунка с текстовым сопровождением. Напротив, обращение к реципиенту способствует созданию полной идентификацией с историей, которая рассказывается, что сопровождается неизбежным забвением условностей повествования. Сегодня вполне очевидно, что в эпоху цифровой культуры условная граница между фикциональным и реальным оказалась еще более проницаемой.

¹³ Ibid.¹⁴ Samson J. *Strategies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée* // *Coloque de Cerisy*, 1988. P. 154–168.

Нарратив как способ освоения мира — через его объяснение, приспособление к уже известным моделям, оформляется в специфических структурах. Эти структуры — плоть от плоти культурной ситуации, их доминирующее присутствие отражает индивидуальные черты лика культуры. Впрочем, если для нарратива принципиально важна структурная дискретность, обозначающая его принадлежность к царству Языка, то для иконического сообщения, другого способа знакового освоения мира, приоритетна континуальность: пространственная данность, (co)присутствие того, что явлено глазу.

Нарратив (повествуемое) и монстратив (показываемое) в своих разнообразных проявлениях, конкурируя, противостоя или конструктивно взаимодействуя между собой, на протяжении человеческой истории, заполняют собой знаковое пространство всякой культуры. Предположим, что индивидуальность конкретной культурной ситуации может быть отражена в контекстуальной взаимосвязи повествуемого и изображаемого. Интересны и попытки рассмотреть зависимость физиогномики культур от востребованности и приоритетного способа *narratio/monstratio*. Так например, синхронный успех демократичных фотографии и детектива в XIX веке обнаруживает насыщенные потребности Модернизма в людическом распознавании повседневности. Одна из общих черт вербального и визуального художественных текстов в эпоху цифровой культуры заключается в том, что они функционируют в коммуникативном пространстве, характеризующем следующими культурноспецифическими особенностями:

- Эмансипированный реципиент, которой считает себя вправе вмешиваться в ход художественного действия, являясь (по сути) его заказчиком;
- Плотный массив метатекста, посредством которого в цифровой культуре происходит обсуждение, интерпретирование и прогнозирование публичкой воспринимаемого текста;
- Сериальные практики, сообразуясь с фрагментарным способом подачи своего материала, позволяют зрительской/читательской аудитории активизировать вмешательство в сферу художественного: активно и публично выражая свое отношение воспринятому фрагменту и предлагая (намечая) возможные пути развития сюжета;
- Интерпелляция, разрабатываемая в комиксах, получила распространение в видеоиграх, что способствовало проницаемости границ фикционального сообщения;
- Эффект присутствия, идентификация с персонажем в ролевых играх, уменьшили дистанцию между реципиентом и фикциональным сообщением, а зачастую обеспечили тотальное погружение в пространство художественного действия;
- Эффект перезагрузки, практикуемый видеоиграми, позволяющий переиграть с любого момента, дают возможность реципиенту в полной мере выполнять функции автора, администрируя пространство фикции.

Представляется, что наделенная такими особенностями, список которых остается открытым, коммуникативная ситуация цифровой культуры сокращает дистанцию между реципиентом и фикциональным сообщением. Заметим, что некоторые предпосылки к этому были сформированы в рамках



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE*КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV***| Проблема границы фикции |**

художественных практик массовой культуры. Сакральный предел, граница экрана, рамка, кадр становятся все более проницаемыми. Современное развлекающееся человечество стремится свободно перемещаться из внехудожественной реальности в область фикции. С другой стороны, такая ситуация, вполне закономерно, обеспечивает выход фикциональных содержаний за установленные конвенциональные пределы. В принципе, можно согласиться с Э. Мореном (1975), что любая

культура является тем, что насыщает, посредством своих сетей, реальную жизнь воображаемым, а план воображаемого — реальным содержанием. Но цифровая культура осуществляется в уникальной по своим техническим возможностям коммуникативной ситуации. Тем самым, когда граница экрана становится незаметной, мы можем отнести это к симптоматике небезытересной и требующей осмысления особенности цифровой культуры.

