

МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

Россия, Самара.
Самарский государственный университет. Кафедра теории и истории культуры.
Кандидат филологических наук, доцент.

Russia, Samara.
Samara State University.
Chair of Theory and History of Culture.
Associate Professor, PhD in Philology.



«ЧИТАТЕЛЬ + ЗРИТЕЛЬ = ?». К ВОПРОСУ О НОВЫХ ПРАКТИКАХ ВОСПРИЯТИЯ ТЕКСТА

Современные формы существования текста, цифровые носители порождают новые художественные практики. Предметом исследования стали такие арт-продукты, как комикс и визуальный роман. Автор утверждает, что большинство современных читателей чувствует себя гораздо комфортнее, если при чтении они опираются на зрительные впечатления. «Смотрю и читаю» - это принцип восприятия современного читателя. Новые типы носителей, новые способы кодирования информации формируют новый тип реципиента.

Ключевые слова: художественный текст, реципиент, способы декодирования информации, вербальное, визуальное, комикс, визуальный роман

"Reader + Viewer =?" — On the new Text Comprehension Practice

The article discusses how modern forms of the text and digital media generate new art practices. The subjects of the study are various art products, such as comics and the visual novel. The author argues that most contemporary readers feel much more comfortable if, when reading, they can rely on visual impressions. "Read and Look" is the contemporary reader's principle of perception of. New media types and new ways of coding information form a new type of recipient.

Key words: artistic text, the recipient, methods of information decoding, verbal, visual, comics, visual novel

Большинство обычных читателей (вернее, людей, умеющих читать) нуждаются в текстах, которые бы отвечали их возможностям декодировать информацию.

В настоящее время литература активно меняет способы своего существования: новые формы художественного текста порождают новые культурные практики. Электронный ридер требует иных навыков, нежели книга в переплете, экран ноутбука формирует такие телесные привычки, которые формируют моторные навыки, отсутствующие у посетителей традиционных библиотек. Современный читатель по-другому ощущает литературу, потому что электронные носители диктуют другие правила и принципиально другие ожидания от вербальных текстов. Появляются новые формы ее взаимодействия с кинематографом, анимацией. Кинороман, комикс, визуальная новелла, интерактивная литература и т. п. — все эти феномены отвечают потребностям современного читателя в визуальной информации. Если использовать терминологию Маршалла Маклюэна¹, обитатель современной глобальной деревни не довольствуется только словами: ему нужны иллюстрации. В

принципе, можно говорить, что вербальный знак у современного читателя запускает иной механизм восприятия, чем еще 20 лет назад. Обычный читатель нуждается в дублировании вербальной информации визуальной.

Конечно, эти процессы не могли остаться без внимания ученых, и последние несколько десятилетий ведутся оживленные дискуссии о сущности и причинах происходящих перемен. По-прежнему актуальным — как это ни абсурдно звучит — остается вопрос о «легитимности» новых феноменов для научного внимания: например, некоторые литературоведы, деля все произведение на «серьезную литературу» и «что-то типа дарьи донцовой», отказывают кинороману и интерактивной литературе в праве быть объектом литературоведческого исследования (одним из самых распространенных вопросов по этому поводу на литературоведческих конференциях обычно является «Скажите, а еще кто-нибудь, кроме вас, это вообще читает (смотрит)?»). И хотя термин «сетература» как особый тип существования художественного вербального текста достаточно прочно вошел в научный категориальный аппарат, исследователи не всегда учитывают способ существования текстов в их исследовании. В качестве немногих исключений из этого правила можно привести работы украинского исследователя Ганны Улюра, в которых она показывает, что

¹ Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры / пер. с англ. А. Юдина. Киев, 2003.



МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

формы авторского поведения в сети и способы функционирования текстов радикально отличаются от бумажных носителей².

Нужно отметить, что в искусствоведении сложились две модели изучения художественного произведения. Джонатан Каллер удачно обозначил их как «поэтика» и «герменевтика»: «Одна из них, основанная на языкознании, рассматривает смысл как нечто, подлежащее объяснению, и размышляет над тем, как этот смысл был создан. Вторая, напротив, исходит из формы, предполагает необходимость ее интерпретации <...> Поэтика берет готовый смысл и задает вопрос, какими художественными средствами он был создан»³. Герменевтический, или интерпретационный, подход исходит из того, что смыслов может быть множество, так как рецепция произведения не тождественна его созданию.

Большинство искусствоведческих исследований новых художественных феноменов по-прежнему остается в русле первой — традиционной поэтической — модели. Так, например, ряд работ, опубликованных в сборнике «Русский комикс»⁴ следует именно этой логике. Первая — концептуальная и очень интересная — статья сборника, написанная Анатолием Барзахом, так и называется — «О поэтике комикса»⁵. В ней автор, работая на стыке искусствоведения и философии, затрагивает исторические аспекты возникновения феномена (от лубочных картинок и житийных икон до современных комиксов) и отношения к нему публики, излагает концепции феномена, принадлежащие таким столпам науки и философии, как П. Флоренский, Г. Гадамер, У. Эко и др. Но основным вопросом для А. Барзаха в построении концепции феномена является вопрос «как сделано?», но не «как понято?».

На вопрос «как понято?» в отношении произведений искусства отвечают скорее не искусствоведы и прочие гуманитарии, а психологи. Здесь наблюдается примечательная тенденция. Исследования восприятия — или перцептивные исследования — широко распространены в современной отечественной и зарубежной психологии, но в последнее время стали появляться работы, касающиеся биологической природы внимания и критериев отбора разных видов информации. В качестве примера можно привести теорию перцептивного цикла У. Найссера с его критикой селективных и ресурсных представлений о внимании⁶, теории А. Олпорта и О. Ноймана, нейропсихологическое представление о внимании в свете идеи трех функциональных блоков мозга А. Р. Лурия⁷.

Интерес психологов прежде всего заключается в том, чтобы выявить «системы оперативных единиц восприятия и сенсорных эталонов, опосредствующих восприятие и превращающих его из процесса построения образа в более элементарный процесс опознания»⁸, и даже изучение эстетической реакции реци-

пиента на произведения искусства в данной традиции, конечно, имеют ярко выраженную естественнонаучную специфику⁹ («Говоря о теоретических моделях эстетической реакции следует заметить, что теоретические построения представленных информационных моделей эстетической реакции являются в основном результатом лабораторных наблюдений и описывают, в основном, скоротечные эстетические реакции, длящиеся от нескольких секунд до десятков минут». Совершенно очевидно, что данные работы очень узко отвечают на вопрос «как понято?», затрагивая формальные, физиологические аспекты проблемы. Как признаются сами психологи-когнитивисты, сказать, «откуда» возникает смысл, они не могут¹⁰.)

Однако подобные попытки в психологии делались. И курс рассмотрения проблемы рецепции искусства задан — в отечественной науке — работами Л.С. Выготского, в частности, его «Психологией искусства»¹¹. Одна из важнейших идей, высказанных им в этой работе, заключается в том, что произведение искусства не сводится ни к сумме художественных средств, его составляющих, ни к передаче чувств и эмоций: и то, и другое в процессе восприятия произведения подвергается «метаморфозам» под влиянием культурного опыта реципиента, получается сплав индивидуального и общественного в этом опыте, в котором конечный результат не сводится к сумме составляющих. И здесь мы опять возвращаемся к проблеме формы произведения, а точнее, зависимости восприятия от носителя текста, и смысла, производимого реципиентом при восприятии данной формы.

Не претендуя на подробное описание методологии подобного исследования, отмечу, что попытаюсь остаться в рамках искусствоведческой парадигмы, но при этом буду считать основным жанрообразующим фактором подобных произведений взаимозависимость воображения воспринимающего субъекта и некоей исходной содержательной структуры — фильма, литературного текста, картины. (Основным источником сведений о восприятии комиксов и прочего в данной работе является прежде всего автоэтнография (описание собственного рецептивного опыта), а также свидетельства других реципиентов, взятые на форумах поклонников и создателей комиксов и визуальных романов). Так, например, существует новый литературный жанр — кинороман: он представляет собой вербальное воплощение фильма и существует как на бумажных, так и на электронных носителях. Как правило, это касается прежде всего кассово успешных картин, в том числе анимационных: «Пираты Карибского моря», «Титаник», «Индиана Джонс», «Кунгфу — Панда» — все эти фильмы имеют литературный аналог, причем не сценарий, а эпический вариант, возникший уже после выхода картины. Причем обязательно эпический вариант пишется на основе сценария, в основном авторы книги ориентируются на зрительское восприятие. Кинороман нужно рассматривать не как автономное произведение, а, скорее, как литературный вариант кинотекста, который принципиально не нацелен на самостоятельное существование и, соответственно, воспринимается реципиентом исключительно в

² Улюра Г. Проблема феміністського тексту і письменницького іміджу жінки — авторки в сучасних українських та російських літературах // Сучасність. 2005. № 7–8. С. 115–127.

³ Каллер Дж. Теория литературы: краткое введение / пер. с англ. А. Григорьевой. М.: Астрель: АСТ, 2006. С. 69–70.

⁴ Русский комикс: сб. статей. М.: Новое литературное обозрение, 2010.

⁵ Барзах А. О поэтике комикса // Русский комикс: сб. статей. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 8–54.

⁶ Найссер У. Познание и реальность. М.: Прогресс, 1981.

⁷ Лурия А. Р. Основы нейропсихологии. М.: Академия, 2003.

⁸ Перцептивные действия // Большой психологический словарь. www.psyho.ru/dictionaries/bolshoj-psixologicheskij-slovar/perceptivnyie-dejstviya/

⁹ Демкин А. Эстетическая реакция человека на произведение искусства // www.town812.ru/aest.html

¹⁰ «Узнав, как устроен мозг, мы поймём, как устроен мир». Интервью с Т. В. Черниговской // Санкт-петербургский университет. № 10–11, 26 мая 2006 г. www.journal.spbu.ru/2006/10/4.shtml

¹¹ Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Лабиринт, 2008.



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

связи со своим киноисточником. Например, в нем, как правило, отсутствуют описания — пейзажи, портреты и т. п., а их место занимают помещенные в книгу кадры из фильма¹².

Но если кинороман — это, бесспорно, литература, то о принадлежности комикса к литературе ведутся достаточно оживленные споры. И сразу оговорюсь, что более убедительными представляются аргументы тех, кто считает комикс особым видом искусства со своими особенностями — материалом, из которого создан художественный образ, способами сюжетно-композиционного развертывания, а также собственной системой жанров (графический роман, биография, репортаж и пр.). Но все-таки главным отличием от литературы — вследствие использования рисунка как составляющей информативного кода — являются именно способы выстраивания сюжета и композиции. То есть речь идет о том, что комиксы читают иначе, чем произведения литературы. По определению Скотта Маклауда (McCloud Scott «Understanding comics»), «комиксы — смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности, предназначенные для передачи информации и /или для вызывания в зрителе эстетического чувства»¹³. Он считает, что в комиксе на первое место в организации сообщения выходит пространственный принцип пространственной смежности, тогда как в киноискусстве и литературе на первом месте стоит принцип временной: слова и кадры выстраиваются в последовательность. В комиксе же рисунки помещены в пространстве одной страницы: «Пространство для комиксов значит то же, что и время для фильма. Мультфильм — это изображения, последовательные во времени, а не помещенные смежно в пространстве, как комиксы»¹⁴.

Интересно, что потребители комиксов (не знаю, как точнее их называть — зрители или читатели?), считают, что «комикс — нечто среднее между литературой и мультфильмом <...>, при этом комиксу никогда не быть литературой, зато стать мультфильмом он имеет полное право»¹⁵.

Александр Ремизов в дискуссии на форуме «Лунный свет», рассуждая об отличии комиксов (он называет их рисованными историями, сокращенно — РИ) от книг с картинками, видит два принципиальных отличия между ними: «1) в книжке с картинками, как и в книжке без картинок, историю двигает текст, а картинки не имеют между собой динамических, смысловых и монтажных связей; 2) в РИ сюжет и фабулу двигает смысловая последовательность изображений. Монтаж и динамические связи играют принципиальную роль. Текст является вспомогательным средством»¹⁶.

Вот это свойство текста — быть вспомогательным средством — опять указывает на некоторую несамостоятельность воображения реципиента по отношению к письменному вербальному знаку. Ведь существуют такие комиксы, в которых

совсем нет вербального текста: «Хороший комикс (а есть и полнейший шлак) это всегда выразительная рисовка, поражающая своей глубиной и эмоциональностью... А текст иногда вторичен. <...> Порой в череде сумасшедших мазков и штриховке можно увидеть столько, сколько не даст увидеть и страница текста...»¹⁷. И еще одно мнение из той же дискуссии: «...комикс, конечно, не литература, а совершенно отдельный вид искусства. Живопись в нем первична, я видел немало комиксов вообще без текста, в которых сюжет был интуитивно понятен»¹⁸.

Хотя, справедливости ради, надо уточнить: есть такие жанры комиксов, в которых текст все-таки стоит на первом плане. Это, например, упомянутая работа Маклауда «Понимая комикс» или манга по «Капиталу» Карла Маркса, недавно переведенная на русский. Жанр подобных произведений подобен научно-популярной статье, некоей лекции с использованием слайдов в качестве наглядного материала: картинки без слов в таком сообщении малоинформативны. Но организация пространства страницы (неважно, бумажной или электронной) отвечает здесь принципам, отличным от литературной: текст выстроен нелинейно и монтируется в русском варианте не всегда слева направо и сверху вниз (рис.1. Источник: [Bigant comics — профессиональное производство комиксов //www.bigant.ru]).



BIGANT COMICS: Производство комиксов, телефон: (095) 363-4639, e-mail: info@bigant.ru, www.bigant.ru

Рис. 1

¹² См.: Масленкова Н. А. Сценарий → кино → роман. Новая жанровая форма в современной литературе // Культура в фокусе знака. — Тверь:СФК-офис, 2010. С. 244–256.

¹³ McCloud Scott. Understanding comics //Суть комикса www.mormyshka.narod.ru/new/comics/uncomics/uncomicsindex.html

¹⁴ Там же.

¹⁵ Дрима. Сообщение с форума «Мир фантастики» // Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» www.forum.mirf.ru/showthread.php?t=4743&page=2

¹⁶ Ремизов А. Почему такое уничижительное отношение к комиксу. Сообщение с форума «Лунный свет» //moonrainbow.ru/forum/viewtopic.php?p=24713&sid=d22e5259d4672e507e7429543b7cfdcc

¹⁷ Сумрак. Сообщение на форуме «Мир фантастики» //Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» www.forum.mirf.ru/showthread.php?t=4743

¹⁸ Robin Pack. Сообщение на форуме «Мир фантастики» //Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» www.forum.mirf.ru/showthread.php?t=4743



МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |



Рис. 2

Комикс, как и кино, мыслит кадрами, текст, представленный для читателя, — это либо речь персонажа, либо указания на место и время действия. И то и другое с литературной точки зрения — неполные высказывания, сильно усеченные фразы, междометия, звукоподражания: «А в это время...», «А еще дорого, что под аркою читального зала..», «фррррр!!!», «!?!». Вот пример диалогов из манги «1812», помещенных на одной странице: «Малиновский, куда ты мои стихи.. — А что такого! — Что такое клубы, а? — Ты переборщил с отрывом от реальности — ! — Э-э, я...». Очевидно, что данный словесный ряд вторичен по отношению к изображениям: он выстраивается по законам устной речи и абсолютно привязан к нарисованному контексту, который, по сути, и является основным содержанием сообщения (рис.2. Источник: WANIME. Манга 1812. Читать мангу 1812 онлайн //www.wanime.ru/starter/manga_byid/1812).

Еще одним новым жанром, имеющим пограничный характер и весьма похожим на комикс, стал визуальный роман (калька с английского visual novel). Синонимы названия визуального роман (от англ. visual novel) — «визуальная новелла» (что, кстати, является более корректным переводом термина), или ренай, как их называют в Японии. Важно отличать их от графических романов — это второе название комиксов. Жанр воспринимается прежде всего как разновидность компьютерных игр, в которых история рассказывается с помощью картинок и текста. В игре могут использоваться музыка и звуковые эффекты, иногда озвучка персонажей (здесь все зависит от бюджета

проекта либо энтузиазма создателя, так как визуальные романы иногда создаются фанатами того или иного произведения и считаются разновидностью фанарта), но главными составляющими в играх этого жанра являются, как и в комиксе, текст и иллюстрации. Однако, в отличие от комикса, они представлены как последовательность кадров, подобно диафильму, очень редко несколько кадров совмещены в пространстве одной страницы. Кроме того, чтение (или просмотр?) визуального романа требует активного участия читателя, так как включает в себя элементы игры-квест с ее сюжетными развилками и необходимостью решать головоломки и совершать выбор сюжетных ходов: игроку время от времени показывают список доступных действий, либо карту, на которой можно выбрать, куда идти дальше. Иногда предлагается выбрать тот или иной вариант развития диалогов.

Жанр визуального романа близок интерактивной литературе — там также важен текст и интерактивность. Но все-таки визуальный роман прежде всего считается именно компьютерной игрой, а не произведением литературы, хотя и в другом формате, как графический роман, и, в отличие от комиксов, споры по этому поводу не ведутся.

У визуального романа существует несколько поджанров, которые определяются прежде всего принципами организации сюжета игры: наличие множества развилки и концовки, длина или краткость, наличие параметров персонажей, с мини-играми или без них. Так, короткая визуальная новелла — игра длиной 15–30 минут, в которой может быть несколько выборов и концовок, обычно включает диалоги с персонажами (например, рис. 3 Источник [Игромир. Визуальные новеллы и движок Ren'Py // www.gamer.ru/ren-py/vizualnye-novelly-i-dvizhok-ren-py])



Рис. 3

Кинетическая новелла — абсолютно прямолинейная игра с одной концовкой и без развилки в сюжете. В ней даже может не быть персонажей в обычном понимании — просто текст на экране, фоновые картинки и музыка.

Симулятор свиданий (например) отличается от прочих конечной целью игрока — добиться расположения одной из девушек-персонажей сюжета и заслужить свидание. Здесь предполагается немалое количество диалогов и сложная система отношений с героинями. Поэтому в этом поджанре концовки могут исчисляться десятками, а варианты прохождения открываться в зависимости от того, какие концовки были просмотрены игроком. Кстати, именно этот жанр лег в основу жанра визуальной новеллы, которая, как правило, вследствие этого иногда содержит хентайные сцены [Игромир. Визуальные но-



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

веллы и движок Ren'Py //www.gamer.ru/games/2154-ren-py/posts/30866].

В последнее время появляются визуальные романы с литературной основой, которые имеют отечественное происхождение, а значит, очень сильно отличающуюся от японских образцов структуру. Кроме того, подобный симбиоз, как и в случае с кинороманом, выявляет специфику восприятия литературного текста в современной культурной ситуации, а также особенности современных читательских практик. Речь идет прежде всего о продукте студии Dreamlore — визуальной новелле «Евгений Онегин». Отрывок из рецензии на сайте студии определяет визуальную новеллу «шокирующей»: ««Евгений Онегин» превращен в аниме, с безумными прическами, безумными персонажами и неожиданными вывихами в сюжете». Сами создатели весьма остро переживают проблему своего отношения к исходному тексту. На сайте игры они специально оговаривают свое отношение к происходящему:

Вопрос: Вамъ не стыдно глумиться надъ святымъ именемъ Пушкина и его безсмертнымъ шедевромъ?

Отвѣтъ: Ну вотъ смотрите. Когда Тимъ Бертонъ «глумился» надъ классическимъ произведениемъ Вашингтона Ирвинга, почему-то никто не возмущался такимъ вольностямъ. А тамъ — на минуточку — чинный рассказъ о лицемѣрномъ сельскомъ учителѣ превратили в готическую буффонаду съ отсылками къ трэш-хоррорам и безголовымъ Уокеномъ, размахивающимъ мечомъ. И подобныхъ примѣровъ можно привести массу. American McGee's Alice уже позабыли? Мы, конечно, пока не Бертоны, но не стоитъ на пустомъ мѣстѣ городить чепуху» [www.dreamlore.com/onegin/qa.html].

Сюжет игры, как и говорили создатели, имеет весьма отдаленное отношение к первоисточнику, есть несколько опорных моментов, которые все же привязывают его к роману: Онегин приезжает в имение умершего дяди, знакомится с Ленским, семейством Лариных, иногда (если игроку удастся выйти на эту сюжетную линию через множество развилок) стреляется с Ленским. Но остальные сюжетные ходы абсолютно самостоятельны и относят игру скорее к жанру хоррор с элементами детектива. Кроме того список персонажей также существенно отличается от пушкинского. Отец Лариных жив, у него молодая жена Полина, Ольга и Татьяна — близнецы (Рис. 4).

Ленский, вопреки пушкинскому портрету, блондин. Одним из основных действующих лиц в визуальной новелле стал Александр Чацкий — профессиональный охотник на нечисть. Также в сюжет введен Евгений Базаров — главный злодей и воскрешатель мертвецов (сохранена его склонность к естественнонаучным экспериментам, только вместо лягушек, он теперь экспериментирует с умершими крестьянами, пробуя на них действие эликсира бессмертия). В игре существует шесть версий концовок: в одной них умирает Онегин, в другой Ленский становится пособником Базарова, в третьей Татьяна и Ольга становятся зомби и т. д. (рис. 5)

Совершенно очевидно, что визуальный роман менее, чем кинороман и комикс, имеет привязку к исходному тексту, особенно если учитывать вариации развития сюжета. В этом смысле визуальный роман ближе к экранизации с ее вольными трактовками сюжета сценаристами, чем к новеллизации, которая очень привязана к сюжету фильма. Это вполне объяснимо, так

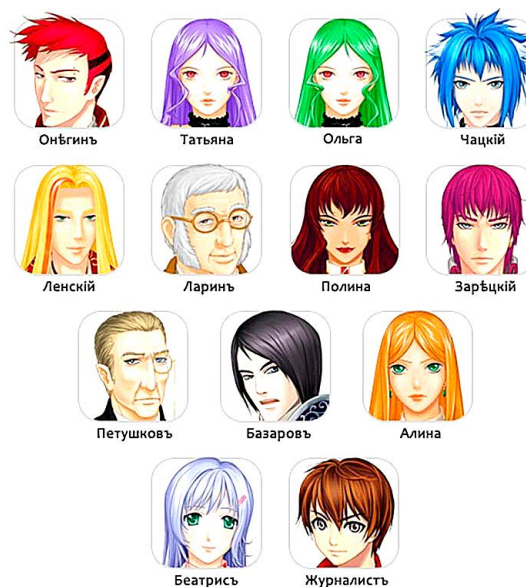


Рис. 4 (все кадры визуального романа «Евгений Онегин» взяты с сайта www.dreamlore.com/onegin/)



Рис. 5

как кинороман опирается на зрительный образ, который достаточно жестко задает параметры воспроизведения содержания фильма. Комикс и визуальный роман, если они написаны по литературному произведению, выполняют более сложную задачу — визуализация и интерпретация образа, лишая тем самым читателя свободы воображения при восприятии текста.

Это иногда вызывает протест у реципиента, уже прочитавшего произведение: кто в России не имеет представления о Евгении Онегине? Особенно если учесть, что стандарты восприятия героев заданы традицией иллюстрирования данного произведения. Создатели игры по роману вполне осознанно нарушают эту традицию, так как переходят в русло другой, а именно — визуального романа с его японскими корнями. Это особенно ярко проявляется не только в аниме-образе персонажей, но и в том, что они делают попытку увести сюжет из разряда «симулятор свиданий» и в анонсе игры [www.dreamlore.com/onegin/] проговаривают, что в игре не будет постельных



МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |



Рис. 6.

сцен Онегина с Татьяной (отсюда, кстати, абсолютно невинная трактовка ее образа: она весьма серьезная девушка со строгими правилами), но зато предполагается обилие зомби и сцен с вырванными глотками (рис. 6).

Все упомянутые выше жанры — это яркая иллюстрация того, что большинство современных читателей чувствует себя гораздо комфортнее, если при чтении они опираются на зрительные впечатления. Мы лучше понимаем прочитанный сюжет, когда до этого его видим. «Смотрю и читаю» — это принцип восприятия современного читателя. Слово работает в его восприятии гораздо эффективнее, когда оно параллельно воплощено в зрительном образе. Новые жанры, возникающие на грани литературы, кино и иллюстрации, вызваны потребностями современного реципиента, в распоряжении которого появились новые типы носителей, новые способы кодирования информации, которые в свою очередь трансформируют нового реципиента. Я затрудняюсь сказать, каким термином его обозначить: зритель? читатель? Видимо, пришло время для нового названия для этого феномена.