

*Максим КАЗЮЧИЦ*

## ТЕЛЕВИДЕНИЕ И СЕРИАЛ: ОТ СТРУКТУРЫ К ФЕНОМЕНУ

Связь повествования и звукозрительной составляющей в аудиовизуальном документе всегда представляла интерес для исследователей, поскольку никогда не была однозначно определена. Драматургия телевизионного сериала, формально связанная с кинематографом, неизбежно учитывает ряд специфических аспектов, в том числе: регулярность выхода в эфир; удержание зрительского внимания; продолжительность сериала и пр. Однако сериал ставит в привилегированное положение по отношению к иным телевизионным форматам не только повторяемость, программируемость сюжета, но в том числе и протяженность, которая формирует качественно иные отношения между экранным миром и массовым зрителем. Для сериала, как ни для какого иного формата, характерно сильное суггестивное воздействие, позволяющее транслировать определенные типы нормативного поведения, подкреплять стиль, образ жизни. Все это в значительной мере делает его важным элементом эстетической и художественной коммуникации. Способность латентно реализовывать нормативную функцию массовой культуры на материале кинематографа и телевидения выделил еще в начале 1960-х годов М.Маклюэн. Исследователь отмечал, что для зрителей азиатских регионов, не знакомых с американской культурой, массовая кинопродукция Голливуда представляла интерес не в отношении жанра, сюжета или героя, но с точки зрения «культурной антропологии». «В Голливудском кино Восток увидел мир, где все люди, даже *самые обычные*, имеют автомобили, электропечи, холодильники. В итоге, восточный человек считает себя теперь обычным человеком, которого обделили в его элементарных, прирожденных человеческих правах. Это лишь еще один способ разглядеть в таком средстве коммуникации как кинофильм гигантскую рекламу потребительских благ»<sup>1</sup>. Далее Маклюэн добавляет, что поскольку механизм подобной латентной идеологической трансляции стал частью американской культуры, то, соответственно, для регионов с менее дифференцированной социальной системой вся подобная кинопродукция выглядит как ненавязчивая «политическая пропаганда»<sup>2</sup>.

В силу этих обстоятельств, а также того факта, что телевидение основано на длительном и регулярном взаимодействии со зрителем, сериал становится средством ненавязчивой пропаганды не только политического строя, но и любого дискурса массовой культуры. Например, общим местом для сериалов является феномен скрытой рекламы, которая, в отличие от кино, может здесь занимать значительное место<sup>3</sup>. В то же время для сериала в силу его регулярной, возобновляющейся структуры принципиальное значение имеет достаточно жесткое соотношение между дискурсом и повествованием, —эстетическим, в частности визуальным, решением и драматургической структурой, поддерживающей определенный формат. Такая фиксация позволяет гарантированно поддерживать и тиражировать определен-

ные повествовательные схемы (нарративы). Однако начиная с 2000-х годов по настоящее время в системе вначале американского, а затем и европейского сериала (на кабельном ТВ) происходят определенные изменения. С переходом на цифровое вещание широко распространенные в США системы кабельного коммерческого телевидения упрочили свои позиции, что позволило американским производителям создавать сериалы для дифференцированной аудитории. Крупные компании-вещатели («Home Box Office», «Showtime», «Fox Broadcasting Company») нередко владеют пакетом кабельных телеканалов в сочетании с развитой системой дополнительных сервисов. В зависимости от состава целевой аудитории и вещательной политики у производителя появляется возможность перераспределять средства для создания программных продуктов, охватывающих весьма узкие, специализированные темы или предназначенных для новых сегментов зрительской аудитории. Производитель может до известной степени отойти и от «поточного стиля», распределяя серии сезона между специально приглашенными специалистами из «независимого» (фестивального) кино. Подобная политика существенно разнообразит и эстетические, и драматургические решения при создании сериальной продукции. С середины 2000-х годов на кабельных каналах США и затем Европы появляются телесериалы, весьма оригинальные как с точки зрения эстетических решений, так и общей организации повествования: «Доктор Хаус» («House M.D.»), «Побег» («Prison Break»), «24 часа» («24»), «Обмани меня» («Lie to Me») «Декстер» («Dexter»), «Кости» («Bones»), «Настоящая кровь» («True Blood»), «Грань» («Fringe») и др. Большая часть указанных проектов принадлежит каналу «Fox», чем обусловлено определенное тематическое и стилевое единство. Однако значительную роль в распространении сериалов такого типа играют и другие компании. Основной интерес здесь вызывают изменения, произошедшие в системе реализации вполне традиционных жанровых моделей, которые используются в указанных сериалах, и, с другой стороны, трансформации отдельных эстетических аспектов.

В подобном «состоянии модернизации» сериал, разумеется, неизменно продолжает транслировать определенные нормативные содержания, однако верно и то, что он отражает фактическое состояние общества (социокультурный контекст). Поэтому исследование тех или иных тенденций в технической реализации традиционных тем и жанров позволит затронуть в том числе и проблему статуса человека в современном экранном искусстве.

Систему выразительных средств такого «нового сериала» определяет в значительной мере *гуманистический фактор*, который следует понимать буквально. Изменения, которые увеличили самостоятельность проектов и в то же время обеспечили им относительно высокие рейтинги, но, главное, широкий общественный резонанс, связаны исключительно с иной трактовкой образа героя, то есть человека, в сериале. Репрезентацию последнего в пространстве-времени фильма возможно рассмотреть в двух плоскостях: изменения, произошедшие в технике репрезентации тела героя; и трансформации в нарративе сериалов, которые привели к изменению идеологической составляющей (норм, ценностей).

## От Хауса к Логосу: теодицея и антроподицея

Фигура доктора Грега Хауса («Доктор Хаус», 2004–наст. вр.) в целом точно указывает на симптоматику подобного «обновленного» сериала. Помимо очевидной контркультурной ориентации главного героя, изменений не избежал и контекст, в котором герой действует. Доктор Хаус—врач-диагност, исследующий безнадежные случаи. В проекте была избрана стратегия натуралистичного изображения всех этапов течения болезни, которыми страдают пациенты: от симптоматики до исхода. Продюсер сериала Д.Шор рассматривал главного героя и его коллегу Джеймса Уилсона по аналогии с героями А.Конан Дойла. Сходным образом представлен и сюжет каждого эпизода как очередного *дела*, решение которого обеспечивал правильно поставленный диагноз. Расследование, таким образом, представляет собой классическую индукцию: от изучения симптоматики к предварительной гипотезе, затем, с появлением новых симптомов, ставится окончательный диагноз. Закономерно, что такая организация нарратива очевидно смещает акцент с пациента как личности на изучение тела пациента и заболевания как данности. Поэтому эстетическое решение включает в себя, как правило, детальное воспроизведение симптоматики (изменения кожных покровов; телесные выделения; конвульсии; поведенческие модели, соответствующие заболеванию), а также демонстрацию методов оперативного вмешательства, диагностики и операции. Однако необходимо учитывать, что натуралистичность, а порой и гротеск вводятся в повествование в рамках программируемого продукта. Таким образом, подобное содержание, учитывая специфику сериального повествования, активно выводится на уровень культуры повседневности зрителя, неизбежно становятся частью его ежедневного опыта. Кинематограф не обладает регулярностью и воспроизводимостью эстетического уровня такой интенсивности и частоты, которая возможна на телевидении. Поэтому вне зависимости от того, насколько зритель включает данный пласт культуры в сферу своего личного опыта, регулярное воспроизведение в сериале тела, представленного в предельных эстетических проявлениях, активно вводит в той или иной степени интенсивности экзистенциальное «проблемное поле» (ощущение бессмысленности существования, страх смерти, длительной болезни, осложненной, недееспособности, одиночества и пр.).

Мотив болезни, смерти (смертельной болезни) в истории культуры принадлежит к особому типу опыта, связанного с сакральным пространством и временем<sup>4</sup>. В западном мире этот мотив получил глубокое укоренение, в частности, в иудео-христианской традиции (Книга Иова, Евангелие от Иоанна). Поэтому вполне естественно, что с возникновением экзистенциально-философского дискурса данный мотив приобретает первостепенное значение<sup>5</sup>. Интересно отметить, что в предварительном рассуждении о базовых категориях своей концепции немецкий феноменолог М.Хайдеггер, пытаясь проиллюстрировать один из важных тезисов, приводит пример, связанный именно с болезнью и симптоматикой. Речь идет о феноменологическом отношении явления и феномена, о котором пишет философ. С развитием европейской интеллектуальной культуры феномен образовал сцепку с рядом сопряженных понятий, что привело к значительной терминологической пу-

танице. Хайдеггер полагает, что пара явление–феномен образовала устойчивую связь, при исследовании которой необходимо от явления двигаться к феномену. Принципиальное свойство явления—«казание себя» через что-то иное. Иллюстрируя этот тезис, Хайдеггер проводит аналогию с проявлением болезни и ее симптоматикой: «Так, говорят о “патологических явлениях”. Подразумеваются телесные симптомы, которые кажут себя, и в казании себя как эти себя кажущие являются “показателями” чего-то, что само себя не кажет. Проступание этих симптомов, их самопоказывание сопутствует наличию нарушений, которые себя не кажут»<sup>6</sup>. Итак, исследователь проходит цепочку, вначале отделяя признаки болезни от прочих сопутствующих телесных проявлений—это важно, поскольку не все проявления суть симптомы, и в то же время симптомы не всегда однозначно указывают на конкретное заболевание. Такая трактовка пары явление–феномен, по замечанию Хайдеггера, близка к их трактовке И.Кантом. Действительно, как представитель агностицизма, Кант полагал, что человек имеет дело только с миром «предметов эмпирического разглядывания»<sup>7</sup>, которые могут исследоваться бесконечно вместе с развитием науки. Заболевание, понятное, к примеру, в его носителях и механизмах взаимодействия с организмом человека, считается выявленным полностью на данном историческом этапе, то есть получает статус феномена. С этой точки зрения тем более любопытно, что для иллюстрации сущности конкретного заболевания создатели сериала не ограничиваются только имитацией симптомов с помощью объемного грима и не используют только актерскую биомеханику. Болезнь должна быть визуализирована на «предельном» для современной научной картины мира уровне. Поэтому в ряде серий производится подробная реконструкция развития болезни на уровне микромира с помощью компьютерного 3D-моделирования. В таком концентрированном виде болезнь в сочетании с симптоматикой и реакцией человеческого тела репрезентирована по сути дела через экзистенциальные механизмы; эффект предельной детализации происходящего (графика и натуралистичность отдельных сцен) не позволяет зрителю выйти на дистанцию наблюдателя. Болезнь, показанная в подобной феноменолого-экзистенциальной перспективе, лишает персонажа традиционной укорененности в сюжете. Персонаж-пациент фактически появляется только для того, чтобы стать областью поиска цепи доказательств для Хауса, что составило принципиальный аспект эстетической системы сериала.

Впрочем, соматика человека в этом сериале не является пределом трансформаций героя. Второй компонент, который определяет повествование, можно обозначить как «аспект восприятия». В кинематографе, по-видимому, еще со времени французского авангарда, была достаточно подробно рассмотрена проблема усвоения элементов киноязыка, из которых складывается киноповествование. В свое время еще В.Шкловский писал, что быстрота восприятия эстетической системы кино вовсе не отрицает наличия определенных семантических связей между его элементами. Если в пространстве кадра появляется элемент, который нельзя идентифицировать (определить его масштаб, границы), то зритель исключает такой кадр из монтажной фразы. В той же мере синтаксическая ясность необходима и для развития сюжета. Если автор с помощью камеры или монтажной склейки не указывает зрите-

лю, где кончился дискурс «авторской инстанции» и начался дискурс героя, чьими глазами в данный момент смотрит зритель,—повествование фильма распадается, что нередко может являться авторским решением. В сериале «Доктор Хаус» подобное усложнение повествования иногда может составлять драматургическую основу отдельной серии. Так, в эпизоде «Без причины» (2:24)<sup>8</sup> бывший пациент стреляет в Хауса, мстя за свою погибшую жену. Главный герой периодически теряет сознание и поэтому не может отличить, когда он на самом деле беседует со своим врагом в палате, а когда это лишь плод его воображения. В двоянной серии «Голова Хауса» (4:15) и «Сердце Уилсона» (4:16) память доктора становится главным объектом внимания с его стороны и со стороны его команды. Основная сюжетная линия здесь перемежается галлюцинациями героя, при этом режиссер эпизода Г.Итенс намеренно не давал кадры-указатели, которые могли сориентировать зрителя. Сходный прием Г.Итенс повторил в серии «Две истории» (7:13). Хаус рассказывает детям две истории, в одной из которых он также рассказывает другим детям случаи из своей практики, оказывающиеся пародиями на популярные фильмы. Здесь с точки зрения восприятия не возникает существенных сложностей, однако становится неясным финал истории. Заключительная серия пятого сезона «Теперь с обеих сторон» (5:24) также строится на главной и вспомогательной (галлюцинации героя) линиях. Отсутствие каких-либо указателей не позволяет до конца серии определить ее сюжетную структуру.

Тело в качестве улики достигает предела своих трансформаций в другом проекте компании «Fox» «Кости» (2005–наст. вр.). Главным объектом манипуляций здесь становится человеческий скелет, а также тело человека в самых различных состояниях. Основу повествования образует детективный сюжет: судебный антрополог и агент ФБР разыскивают подозреваемых в убийствах. С точки зрения структуры здесь, как и в сериале «Доктор Хаус», применен индуктивный метод, в соответствии с которым картина преступления восстанавливается последовательно, по костям. Тело и скелет здесь окончательно утрачивают антропологический статус: человек сохраняется только на уровне модели, образа погибшего, который создается при помощи компьютера. В остальном тело воспринимается исключительно как объект для различных криминалистических манипуляций-аттракционов: плоть вываривается (5:16), вымачивается в пиве (5:9), объедается жуками-кожеедами (1:2) в лабораторных условиях; обнаруживается в различных местах и разлагается под действием всевозможных сред (механические скамьи на стадионе (3:11); городская свалка мусора (2:3); внутренности медведя (1:4); бетон (2:18); нечистоты (4:3); камера крематория (3:6); бочка с вином (4:25); фритюрное масло (5:9); городской пляж (6:3)) и т.д. Тела находятся в самых различных степенях сохранности, а также обнаруживаются целыми или по частям. В третьем сезоне в драматургии серий нередко элементы черного юмора (3:14, 5:6, 5:8, 5:10). Следует обратить внимание, что все указанные процессы, а также тела и фрагменты детально представлены в сериале (объемный грим, муляжи, 3D-моделирование). Переход от обнаруженного тела (если таковое находится в относительной сохранности) к изучению костей, таким образом, складывается из фиксированных фабульных блоков, каждый из которых так-

же является и аттракционом: 1) обнаружение тела/скелета/костей; 2) исследование плоти; 3) уничтожение плоти; 4) исследование костей; 5) реконструкция облика погибшего и преступления (3D-графика); 6) поимка преступника.

Смещение акцента в рамках культурно-эстетической парадигмы телесное—духовное в сторону тела представляет собой значимое явление в современной культуре. Телесность получает разнообразные выражения, в том числе и на экране, во многом благодаря беспрецедентному в истории искусств изменению традиционных основ эстетического созерцания. Размышляя над этой проблемой, Гадамер выделял три стадии, обуславливавшие эволюцию системы искусств: подражание, выражение и знак (семиозис). Однако, хотя автор не упоминает экранную культуру, механизм, предлагаемый им для изобразительных искусств в целом, вполне применим и здесь. Современный образ, который создается экранными искусствами, в значительной мере связан с суггестивным воздействием на зрителя, со способностью кино имитировать реальные объекты и создавать воображаемые. Первостепенную роль здесь играют компьютерные технологии. Благодаря им в кино появился фактически новый жанр фильма-катастрофы и фильма-экшн, которые специально создаются с учетом компьютерной графики и размеров экрана. А с привлечением технологии стереокино эстетическое воздействие подобной системы становится беспрецедентным. Интересно, что Гадамер еще в 1970-е годы предлагал реконструировать миметическую, подражательную, сторону искусства через его античный первоисточник—концепт «узнавания» из «Поэтики» Аристотеля<sup>9</sup>. В этом он видел возможность подготовить базу для описания современных искусств, в которых образ становится все более отвлеченным<sup>10</sup>. Уже для античного мира было вполне ясно, что принцип подражания искусству природе совершенно не тождествен копированию природы. Аристотель противопоставил свое понимание мимесиса представлениям Платона, полагавшему искусство не способным к познанию, поскольку оно подражает миру вещей, которые сами суть только подобия мира эйдосов. По Аристотелю, если произведение искусства подражает какой-либо вещи, то это позволяет зрителю установить связь между оригиналом и подобием: узнать в статуе оригинал. Поэтому познание через искусство для Аристотеля заключается в том, что в вещи и ее подобии зритель обнаруживает единство, а, следовательно, продвигается ближе к познанию сущности оригинала. И здесь узнавание является основным механизмом познавательной способности и эстетического созерцания. Гадамер дает следующую интерпретацию Аристотеля: «Узнать не значит еще раз увидеть вещь, которую мы однажды уже видели. Не будет, конечно, никаким узнаванием, если я еще раз увижу нечто, когда-то виденное мною, не заметив, что я это уже однажды видел. Узнать—значит, наоборот, опознать вещь как некогда виденную. В этом “как”, между прочим, заключена вся загадка. <...> Ибо когда я кого-то узнаю или что-то узнаю, то вижу узнанное освободившимся от случайности как его теперешнего, так и его тогдашнего состояния. В узнавании заложено, что мы видим увиденное в свете того пребывающего, существенного в нем, что уже не затуманивается случайными обстоятельствами его первого и его второго явления. Этим создается узнавание. И оно-то оказывается причиной радости, доставляемой подражанием. При подражании приоткрывается, стало быть, как раз подлинное существо вещи»<sup>11</sup>.

Однако особенность новейшего состояния искусств, и в том числе экранных, состоит именно в том, что наслаждение от виртуальных моделей (кино, телевидение) достигается благодаря узнаванию не образа в целом, а его элементов, заимствованных из реальности. Так, эстетическая выразительность сгенерированного на компьютере динозавра в фильме «Парк Юрского периода» (1993) или в минисериале «ВВС» «Прогулки с чудовищами» (2001) в равной мере опирается на образцы (например, двигательные и поведенческие модели), заимствованные из природы<sup>12</sup>.

Сегодня механизм *pars pro toto*, который обеспечивается убедительностью компьютерного экранного образа, продолжает активно применяться в кино- и телепроизводстве, однако принцип *узнавания* у массового зрителя может опираться не только на природные соответствия, но, главным образом, на предшествующий эстетический опыт. Поэтому современные технологии достигают зрелищной выразительности, отталкиваясь от определенных эстетических моделей, уже знакомых массовой публике (отрицая или дополняя их). Вполне предсказуемым следствием миметической связи искусства с природой и окружающим пространством знаков, которое невозможно исключить, становится эмансипация искусства и от общеэстетических критериев оценки, выраженных в категориях «прекрасного», «возвышенного», и в равной мере от их противоположностей—«безобразного», «низкого» и т.д. Искусствовед и эстетик В.В.Бычков показывает, что понятие «телесность» (а также «жестокость», «повседневность», «симулякр» и др.) сегодня, по-видимому, находится на пути к обретению категориального статуса: неклассическая парадигма эстетики с необходимостью нуждается в обновлении<sup>13</sup>. Важную роль здесь играет утрата принципа оппозиции, который был присущ искусству в течение длительного времени по той причине, что подкреплялся определенным социокультурным контекстом (религией). В сущности, способность искусства подражать природе и отражать ее размещалась между понятиями, которые представляли противоположные полюса эстетического опыта человека. Телесность—и, таким образом, парадоксальный план выражения огромного эстетического пласта современной культуры через антропологический аспект,—никак не может быть формализована в системе классической эстетики. Человеческая природа, рассмотренная исключительно как тело, устанавливает собственные границы, внутри которых оказываются *все* возможные ее проявления. Интересно отметить, что сегодня традиционные категории эстетического опыта определяются, скорее, через систему социальных или легитимизированных государством норм должного. Это положение, как определенный диагноз состояния западного мира, было замечено достаточно давно в работах Ф.Ницше, О.Шпенглера, М.Хайдеггера, Ж.-П.Сартра, Ю.Хабермаса и многих других представителей культурно-философского дискурса. Падение религии как социообразующей составляющей западной культуры закономерно поставило вопрос о происхождении, предельных основаниях человека, его назначении—то есть всего того, что выразил термин Сартра «атеистический экзистенциализм»<sup>14</sup>. Неопределенный онтологический статус человека поставил вопрос и об обосновании системы ценностей в культуре. Как только религиозное основание утратило универсальный характер, цен-

ность сместилась в область не этического, а нормативно-правового. То есть ценности с утратой религии получили конвенциональный статус<sup>15</sup>.

Вполне естественно, что искусство детерминировано устройством социума, внутри которого развивается. Античная проблематика подражания природе определялась самим типом полисной культуры, включенной в Космос как его неотъемлемая часть. Новейшее состояние экранных искусств исходит из универсалистского понимания человека. Речь не идет о человеке-титане Возрождения,—современный гуманизм складывается из сложной совокупности узкодисциплинарных представлений о человеке (в искусстве, науке, религии), которые, безусловно, взаимосвязаны, но тип этих связей является ризоматическим. Связь между причиной и следствием утрачивает определенный характер. Ризома сравнительно давно актуализирована в телесериале. При его достаточной протяженности зритель уже не способен проследить и удерживать в памяти все связи между героями и поэтому начинает воспринимать сериальное повествование как аналог реальности. Исходя из данного типа связей, исследователь С.Зайцева так определяет специфику телесериала: «Цель ТВ-сериала как средства массовой коммуникации—трансляция социокультурных конструкций; средство—язык; результат—реципиент как “потребитель-продукт”. У коммуникатора есть выбор, хотя и ограниченный камерой, идеологическими и экономическими кодами, в представлении цели, либо интерпретируя смыслы (например, мораль, ценности общества), либо заимствуя смыслы из других культурных языков. Если интерпретация исключается вовсе, то это приводит к эффекту литературного романа, где создается иллюзия абсолютной объективности в описании реальности. Это то, что позволяет коммуникатору производить продукт, “изображающий жизнь”, актуализируя, а в конечном итоге реализуя новое видение реальности, верифицируя ее. Реципиент не может забыть клишированный сюжет ТВ-сериала, транслирующей через определенные коды путь к цели как функциональный и эффективный, в котором реципиент прочитывает события как имеющие место в реальности, атрибутируя их смысл как универсальный, так и не имеющий аналога в реальности, но репрезентируемый как имеющий аналог в реальности»<sup>16</sup>.

### **Страсти по Декстеру и мировое зло**

На протяжении всей своей недолгой истории экранные искусства всегда отражали, транслировали систему ценностей, норм, моделей социального поведения, отрицая их либо пропагандируя. Неопределенность гуманистических оснований закономерно приводит и к нивелированию в массовом сознании вполне насущных вопросов: о человеке и Боге, о человеке и Вселенной, о человеке и государстве и т.д., и т.п. Возникает необходимость постоянно возобновлять, подкреплять нормативно-ценностные положения, поскольку реальность медиасреды парадоксальным образом непрерывно ставит под сомнение их легитимность (насилие и различные угрозы в информационном секторе, рекламе, кино). Сериал, как мы указывали, особенно зависим от социальной мифологии, и, в частности, от конкретных стратегий, необходимых для ее построения на данном этапе. Точкой приложения



здесь является вопрос о человеке и государстве, важность которого сложно переоценить. Отношения человека (социальное поведение) и государства в самом общем виде регулируются системой законодательно-правовых аспектов и ценностной составляющей. Вполне очевидно, что две эти области пересекаются, но не совпадают, что служит (например, для экранных искусств) источником создания эффективных нарративов. К ним, в частности, относятся и сюжеты о шпионах в самых различных комбинациях. Образ агента (секретного, специального), как показывает история кино, служит прекрасным маркером для того, чтобы диагностировать «дух нации» и уяснить, какие доминанты включает образ человека в той или иной культуре: от социального идеала до социальной фобии. Среди перечисленных в начале статьи сериалов интересным изменениям подверглись нарративы проектов «Грань» и «Декстер». Первый—в отношении эволюции шпионского сюжета, второй—в отношении пантеона сериальных героев.

«Грань» (2007–наст. вр.)—вариант известного сериала «Секретные материалы» («X-Files») <sup>17</sup>, выходявшего в 1993–2003 годах. В целом здесь использована сходная фабульная конструкция: агенты специального подразделения ФБР «Грань» занимаются расследованием нестандартных случаев, прибегая к столь же непротокольным решениям. Однако по понятным причинам, помимо более совершенной компьютерной графики, в сериале произошла существенная перестройка важнейшего сюжетообразующего мотива «человек–государство». Эстетика сериала «Секретные материалы», насколько позволяла компьютерная графика тех лет, использованная с большим вкусом, имела огромный потенциал для создания зрелищных аттракционов, а тематика позволяла варьировать жанровые характеристики серий от политического триллера (3:24, 4:1) до черной комедии (3:12, 3:20). При этом, с точки зрения «идеи», проект был решен в отчетливом нонконформистском ключе, что декларировалось уже в титрах вводной заставки «Government Denies Knowledge» («Правительство скрывает сведения») и в слогане проекта «The Truth Is Out There» («Истина где-то рядом»). В соответствии с логикой замысла возникла парадоксальная ситуация внутреннего противостояния «Секретных материалов» (одного из отделов ФБР)—и правительственной системы в целом (самого ФБР, ЦРУ). Основная линия развития сюжета была соответствующей: Правительство США (в говоре с другими государствами) в результате многолетних разработок и сотрудничества с веземной цивилизацией создает гибрид пришельца и человека, планируя в перспективе планомерно ассимилировать существующее население.

Сериал «Грань» при аналогичной расстановке сил существенно отличается по распределению акцентов. Тематика проекта основана на противостоянии отдела «Грань» и одного из крупнейших оборонных госпредприятий, компании «Мэссив Дайнемик», а затем—на противостоянии «параллельной Вселенной», грозящей вторжением в наш мир. Принимая во внимание, что оба проекта имеют одну компанию-производителя, изменения в идеологических акцентах представляются тем более интересными. В сериале «Грань» совершенно исключена контркультурная составляющая. Идея заговора правительства против народа исчезла, а основной конфликт был смещен первоначально (сезоны 1, 2) на госпредприятия, переставшего под-

чиняться правительству. Начиная с третьего сезона к заговору становится причастной другая террористическая группа, а «Мэссив Дайнемик» оказывается оборонительным рубежом, который был заблаговременно построен для решающей «войны миров». Здесь нет острой необходимости специально анализировать содержание серий, поскольку вполне ясна «идейная» трансформация, произошедшая в силу очевидных причин: объединение всех сил государства перед лицом врага внутреннего и внешнего.

Наряду с идеей консолидации сил в указанных сериалах появляется еще один важный мотив, который можно обозначить как уместность всех средств на благо народа. Традиционно подобная функция была заимствована американским кинематографом, а затем и телевидением, из культуры комикса. Здесь в качестве медиатора, который разрешал указанный выше законодательно-нормативный и ценностный конфликт, стоял герой, занимавший место социального аутсайдера, и по этой причине свободный от исполнения законодательно-нормативной составляющей. Обычно подобный персонаж страдал раздвоением личности (Бэтмен, Супермен, Человек-паук), что позволяло ему не разрывать связь с обществом. Однако нередко были случаи, когда герой оказывался в полной мере одиноким мстителем (Капитан Америка, Соколиный глаз, Топ).

В 2006 году на кабельном канале «Showtime» выходит первый сезон проекта «Декстер» (2006—наст. вр.) о серийном убийце, который в соответствии с личным кодексом планомерно истребляет себе подобных. Сериал получил широкий общественный резонанс и (к четвертому сезону) занял лидирующие позиции среди аналогичной продукции кабельных каналов<sup>18</sup>. Эстетическое решение сериала включает предельно детализированную разработку всех сопутствующих сюжету элементов: тела жертв; приметы убийств (кровь, части тел); орудия преступления (ножи, пистолеты, шприцы с транквилизаторами); способы убийства. Естественно, что при подобном эстетическом решении все сюжетные события в той или иной мере будут представлять собой аттракционы. Фабульная конструкция, как правило, основана на ведущей линии, объединяющей весь сезон (поиски и уничтожение Ледяного убийцы—1 сезон, угроза разоблачения со стороны коллеги из полицейского отдела, а затем и любовницы—2 сезон и т.д.). Соответственно, каждая серия включает событие из основной сюжетной линии, на фоне которого расследуется очередное «дело», на которое Декстер вызывается в качестве эксперта полиции. Кульминация и развязка включает разрешение обеих коллизий. При этом центральным аттракционом становится кульминационная казнь преступника Декстером. Пространство исполнения приговора оформляется героем по возможности единообразно, с использованием общей атрибутики (набор ножей, полиэтиленовая пленка) и повторяющихся действий (обход вокруг жертвы, объяснение оснований казни). При всей трафаретности драматургической и эстетической структуры сериала, главное изменение связано со статусом главного героя. Если ранее супергерой обладал раздвоением личности или был изгнанником, то Декстер, что отражает в первую очередь традиции телевизионного сериала, является его антагонистом. То есть такой тип персонажей определяет жанровую идентичность комикса, фильма, и поэтому его превращение в супергероя вносит неопределенность и в общую

структуру произведения. По-видимому, данным обстоятельством обусловлен широкий резонанс, произведенный сериалом, и его критика со стороны общественных организаций<sup>19</sup>. Возникновение такого персонажа в американской массовой культуре и чрезвычайно высокие рейтинги самого проекта позволяют говорить о том, что, вероятно, общество осознало определенную культурную идентичность с данным героем. Среди возможных оснований следует указать на несколько ключевых, как представляется, аспектов в построении повествования. Проект «Декстер» реализуется в рамках телевизионного дискурса, что ставит его перед ключевым вопросом программирования и, следовательно, перед необходимостью трансляции норм социального поведения, что обеспечит его принятие целевой аудиторией. В силу содержания серий и характера главного героя, сериал содержит массу рецептивных, структурно единых, повторяющихся действий (в первую очередь, убийства и сцены насилия). Поэтому авторы оказываются перед необходимостью ввести такие драматургические элементы, которые смогут удерживать повествование в жанровых рамках, то есть в рамках стереотипа, благодаря которому у зрителя возникнет эффект «узнавания»: обнаружение у Декстера черт, присущих иным супергероям. В данном случае, за исключением нетипичного актанта, в проекте «Декстер» представлена типичная фабула о герое-мстителе, которая прочно интегрирована в американскую и европейскую культуру благодаря культуре комикса. Среди уравнивающих повествование элементов следует указать «кодекс Гарри», которому по возможности следует Декстер. Симптоматично, что Гарри, приемный отец героя, полицейский по профессии, понял «темную сторону» сына и научил использовать ее «во благо». Эта линия систематически вводится в повествование через флэшбэки—воспоминания героя о своем детстве и наставлениях Гарри. Начиная с третьего сезона образ покойного приемного отца регулярно является Декстеру, контролируя надлежащее исполнение «кодекса». Вторым драматургическим элементом является использование голоса Декстера, комментирующего развитие сюжета за кадром. Комментарий включает философские сентенции, передает ход мысли и т.д.

Закадровый голос, как в игровом, так и в документальном фильме, традиционно связывался с авторской инстанцией, объясняющей развитие сюжета, а также (особенно в документалистике) поступки и действия героев. Исследователь закадрового голоса С.Бруцци отмечает, что в документалистике комментарий играет не столько репрессивную (идеологическую), сколько интерпретационную функцию, поскольку факты могут оказать столь сильное воздействие на аудиторию, что это разрушит весь авторский замысел<sup>20</sup>. В «Декстере» комментарий, если в целом суммировать моменты его появления, интерпретирует (объясняет) действия героя и приводит рациональные аргументы в пользу того или иного поступка. Закадровый голос в игровом фильме нередко используется, когда рассказ ведется от лица главного героя, который, например, для большего драматизма может сообщить в прологе, что он уже мертв. Подобное полное знание героя о прошлом и будущем персонажей дает основание некоторым исследователям называть такой нарратив «голосом Бога»<sup>21</sup>. Наличие подобного рационализирующего комментария позволяет зрителю занять позицию наблюдателя и воспринимать, на-

сколько это возможно, разыгрывающиеся сцены как мотивированные развитием сюжета. Сериал, поставленный в подобные условия, свидетельствует о начале существенных изменений, которые происходят в среде экранных искусств. Усиление экзистенциального аспекта в экранных зрелищах и трансформация сравнительно устойчивых стереотипов привлекают внимание именно потому, что такие изменения коснулись формата телевизионного сериала, для которого особенно важна ориентация на стереотип, устойчивые нормативные и поведенческие модели. Значительный успех «новых сериалов» определенно указывает на готовность массового зрителя перейти на новый уровень репрезентации экранного зрелища, что, по-видимому, отражает существенные изменения и в области социокультурного контекста.

1. Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М., 2003. С. 336.
2. Там же. С. 356.
3. Ahlborn K., Frelinghuysen L. Sex and the City: A Product-Placement Roundup // The Vanity Fair. 2008. May 30 // URL: <http://www.vanityfair.com/online/daily/2008/05/sex-and-the-cit.html>
4. См., напр.: Элюде М. Аспекты мифа. М., 2010; Оммо Р. Священное: Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2008.
5. Например, работы в творчестве одного из основоположников философии экзистенциализма С.Кьеркегора, см.: Кьеркегор С. Страх и трепет. М., 2010.
6. Хайдеггер М. Бытие и время. СПб.: Наука, 2006. С. 29.
7. Там же. С. 30.
8. Здесь и далее первая цифра указывает номер сезона, а вторая после двоеточия—номер серии. Разные сезоны отделены запятыми.
9. Аристотель. Поэтика. 1448 b 12–17.
10. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. С. 232.
11. Там же. С. 236–237.
12. См.: «The Making of Jurassic Park», США, 1993, б/а (дополнительные материалы к фильму «Парк Юрского периода»).
13. Бычков В.В. Лексикон неклассики: Художественно-эстетическая культура XX века. М.: РОССПЭН, 2003. С. 433–436.
14. Сапф Ж.-П. Экзистенциализм—это гуманизм // Сумерки богов. М.: Политиздат, 1989. С. 82.
15. Хабермас Ю. Философский дискурс о модерне. М.: Весь мир, 2008. С. 94.
16. Зайцева С. Телевизионный сериал: язык, дискурс, текст // Языки культуры: Взаимодействия. М., 2002. С. 351.
17. Производство компании «Фокс».
18. Hibberd J. «Dexter» season finale slashes records // Reuters. 2009. December 14 // URL: <http://www.reuters.com/article/2009/12/15/us-dexter-idUSTRE5BD57020091215>
19. Gilbert G. Dexter: the serial killer loses his mojo // The Independent. 2008. December 31 // URL: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/dexter-the-serial-killer-loses-his-mojo-1217792.html>
20. Bruzzi S. Contemporary Documentary: A Critical Introduction. Florence, KY: Routledge, 2000. P. 59.
21. Ibid. P. 60.