

СЕМИОТИКА ВЫМЫШЛЕННЫХ МИРОВ: ИДЕОЛОГИЧЕСКАЯ (НЕ)ОДНОРОДНОСТЬ ТРАНСМЕДИЙНЫХ ФРАНШИЗ (НА ПРИМЕРЕ ПОВЕСТВОВАНИЙ В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ И ИСТОРИЙ О СУПЕРГЕРОЯХ)

В.В. Фурс

Европейский Гуманитарный университет, Вильнюс, Литва
veronika.furs@ehu.lt

Аннотация

В статье представлены результаты семиотического анализа вымышленных миров в трансмедийных франшизах. В качестве объекта были выбраны вымышленные миры ряда популярных повествований в жанре фэнтези, а также историй о супергероях. В соответствии с заявленной во введении целью данное исследование фокусируется на том, как визуальные и повествовательные конвенции способствуют циркуляции определенных коннотативных смыслов между различными произведениями трансмедийной франшизы, поддерживая идеологическую однородность ее вымышленного мира, а также каким образом смена идеологии может способствовать дальнейшему развитию франшизы и расширению ее вымышленного мира. В работе была изучена связь между понятием идеологии и оппозицией добра и зла в массовых нарративах. Было показано, как именно популярная культура пытается продемонстрировать «генетическое родство» с литературной классикой и фольклором через жесткое деление персонажей на «плохих» и «хороших». Семиотический анализ ряда трансмедийных повествований выявил, как использование визуальных конвенций в репрезентации добра и зла обеспечивает предпочтительное прочтение нарратива членами аудитории. В более широкой перспективе делается вывод о том, что современные массовые повествования, стремясь расширить целевую аудиторию, отличаются определенной идеологической гибкостью, отказываясь от идеологии белого патриархального капитализма, характерной для более ранних произведений.

Ключевые слова: семиотический анализ, массовая культура, трансмедийная франшиза, вымышленный мир, идеология, коннотация, визуальные конвенции, повествовательные конвенции.

ОЙДАН ҚҰРАСТЫРЫЛҒАН ӘЛЕМНІҢ СЕМИОТИКАСЫ: ТРАНСМЕДИЯЛЫҚ ФРАНШИЗДЕРДІҢ БІРТЕКТІЛІГІ (БІРТЕКТІЛІГІ ЕМЕС) (СУПЕРКЕЙІПКЕР ТУРАЛЫ ТАРИХ ЖӘНЕ ФЭНТЕЗИ ЖАНРЫНДАҒЫ ӘҢГІМЕЛЕР МЫСАЛЫНДА)

В.В. Фурс

Европалық Гуманитарлық университет, Вильнюс, Литва
veronika.furs@ehu.lt

Аннотация

Мақалада трансмедиялық франшиздердегі ойдан құрастырылған семиотикалық талдаудың нәтижелері ұсынылған. Нысан ретінде фэнтези жанрындағы әңгімелер қатарында ойдан құрастырылған әлемдер, сондай-ақ суперкейіпкер тарихы таңдалған болатын.

Кіріспеде көрсетілген мақсатқа сәйкес бұл зерттеу визуалды және баяндау конвенциялары трансмедиа франшизасының әртүрлі туындылары арасындағы белгілі бір коннотативті мағыналар айналымына қалай ықпал ететініне, оның ойдан шығарылған әлемінің идеологиялық біртектілігін қолдайтынына, сондай-ақ идеологияның өзгеруі франшизаның одан әрі дамуына және оның ойдан шығарылған әлемі кеңейуіне қалай ықпал ететініне назар аударады. Жұмыста бұқаралық әңгімелердегі мейірімділік пен зұлымдық идеологиясы және оппозициясы түсінігінің байланысы зерттелген. Әлемдік мәдениеттің «генетикалық туыстықты» «жақсы» және «жаман» кейіпкерлер

арқылы әдеби классика мен фольклор арқылы көрсетуге тырысқаны байқалады. Трансмедиялық әңгімелердің семиотикалық талдау қатары жақсылық пен жамандықты бейнелеуде аудитория мүшелерінің әңгімені таңдап оқуында визуалды конвенцияны қалай пайдаланылғанын анықтады. Қазіргі бұқаралық әңгімелер бұрынғы ескі шығармалардың сипаттамасынан, аппақ патриархалдық капитализм идеологиясынан бас тарта отырып, белгілі идеологиялық икемділікпен ерекшеленіп, мақсатты аудиторияны кеңейтуге тырысатын біршама кең перспективада қорытынды жасайды.

Түйін сөздер: семиотикалық талдама, бұқаралық мәдениет, трансмедиялық франшиза, ойдан құрастырылған әлем, идеология, коннотация, визуалды конвенциялар, баяндау конвенциялары

SEMIOTICS OF THE FICTIONAL WORLDS: IDEOLOGICAL (IN)HOMOGENEITY OF THE TRANSMEDIA FRANCHISES (BY THE EXAMPLE OF FANTASY STORIES AND STORIES ABOUT SUPERHEROES)

Veronika V. Furs

European Humanities University, Lithuania, Vilnius
veronika.furs@ehu.lt

Abstract

The article presents the results of a semiotic analysis of fictional worlds in transmedia franchises. Fictional worlds of a number of popular fantasy narratives as well as stories about superheroes were chosen as the subject matter. In line with the goal stated in the introduction, this study focuses on how visual and narrative conventions encourage the circulation of certain connotative meanings between the various works of the transmedia franchise, maintaining the ideological homogeneity of its fictional world, as well as how a change in ideology can further develop the franchise and expand its fictional world. The work explored the connection between the concept of ideology and the opposition of good and evil in mass narratives. It was shown exactly how popular culture tries to demonstrate «genetic relationship» with literary classics and folklore through a rigid division of characters into «bad» and «good». A semiotic analysis of a number of transmedia narratives has revealed how the use of visual conventions in the representation of good and evil provides a preferred reading of the narrative by audience members. In a broader perspective, it is concluded that modern mass narratives, seeking to expand the target audience, are characterized by certain ideological flexibility, abandoning the ideology of white patriarchal capitalism, characteristic of earlier works.

Key words: semiotic analysis, popular culture, transmedia franchise, fictional world, ideology, connotation, visual conventions, narrative conventions.

Введение

В настоящее время, в связи с широким распространением приемов трансмедийного повествования в популярной (массовой) культуре, внимание ряда исследователей (M.J.P.Wolf, M.-L. Ryan, L.Alexander, M.Freeman и др.)¹ сфокусировано на изучении вымышленных миров трансмедийных франшиз. Выявление коннотативных (идеологических) смыслов, будучи одной из ключевых задач структурной семиологии со времен Ролана Барта, представляется актуальным в исследовании способов создания вымышленных миров.

Говоря об идеологии в контексте исследования трансмедийных франшиз, нельзя обойти вниманием такое понятие, как «трансмедийная интертекстуальность». Понятие трансмедийной интертекстуальности фокусирует исследование на интертекстуальных связях, устанавливаемых между текстами в рамках одной медиафраншизы.

Как отмечает Джин Карвальо Альзамора, «в контексте сквозного медиа анализа, который выявляет значения, созданные на пересечении институциональных границ, медиа, жанров, установок и контекстов, особый интерес для социальной семиотики представляет то, что все эти различные медиа и жанры создают согласованные значения; то есть, каждый

(медиум – прим. ВФ) является интертекстом для всех остальных, и ни одно из их значений не является полностью независимым от значений других». [2; 597].

Г.Дженкинс сформулировал ряд принципов трансмедийного сторителлинга [3], к которым можно было бы добавить еще один – однородность vs неоднородность. Этот принцип подразумевает, что развитие истории-канона целыми авторскими коллективами и ее распространение через различные медиаплатформы с их специфическими языками и способами репрезентации предполагает сохранение оригинальности и узнаваемости ее вымышленного мира и действующих в нем персонажей. Иными словами, все производные повествования должны содержать и транслировать некие базовые черты, заложенные в истории-каноне, чтобы расширяющийся вымышленный мир не противоречил своим собственным законам и не выглядел наспех сшитым «лоскутным одеялом». Как представляется, единообразие вымышленного мира некоторой трансмедийной франшизы достигается при условии соблюдения требования внутренней (трансмедийной) интертекстуальности: заложенные в произведении-каноне коды – идеологические, эстетические, акциональные – сохраняются и в последующих текстах, даже если имеет место межсемиотический перевод. Все произведения франшизы создают взаимные отсылки, характеризуются определенной степенью единообразия эстетических и повествовательных кодов и конвенций, а главное – поддерживают и транслируют коннотативные (идеологические) смыслы и значения, расстановку сил «добра» и «зла», заложенные в тексте-источнике (каноне), с которого начинается трансмедийная франшиза.

Объектом исследования являются вымышленные миры трансмедийных франшиз.

Предметом исследования являются идеологические и эстетические коды и повествовательные конвенции, характерные для вымышленных миров супергеройских франшиз и произведений в жанре фэнтези.

Цель исследования – определить роль идеологических и эстетических кодов в поддержании непротиворечивого, стабильного и однородного вымышленного мира трансмедийной франшизы, а также продемонстрировать эффективность изменения идеологических «настроек» вымышленного мира для его дальнейшего расширения.

Материалы и методы

Идеология, добро и зло в семиотической перспективе: коннотативная семиотика

Основным методом анализа эмпирического материала была выбрана коннотативная семиотика, получившая свое развитие в творчестве французского семиолога Ролана Барта.

В «Пролегоменах к теории языка» датский лингвист Л. Ельмслев предложил различать денотативную семиотику, коннотативную семиотику и метасемиотику².

Впоследствии в ряде работ («Мифологии», «Риторика образа», «Основы семиологии», и особенно в «S/Z») Р. Барт существенно расширил сферу действия коннотативной семиотики, выведя ее за пределы лингвистики и анализа феноменов естественного языка. Для Барта коннотативные (символические, культурные) смыслы – это, прежде всего, смыслы идеологические, сформированные определенным социальным контекстом и являющиеся отражением определенной иерархии ценностей. Суммируя основные аспекты идеологии, которых Барт так или иначе касался в своих работах, Г.К. Косиков отмечал: «Новаторство Барта заключается <...> в том, что он дал им семиологическую трактовку, а именно: попытался рассмотреть идеологию как особое знаковое образование. Барт связал идеологию с феноменом коннотации» [5].

Так, Барт рассматривает современный миф как вторичную семиологическую систему,

означающими в которой являются знаки денотативные (например, знаки естественного языка), в то время как означаемое представляет собой «фрагмент идеологии» [6; 159].

Анализируя визуальную рекламу в работе «Риторика образа», Барт связывает два понятия – идеологию и риторику, указывая, что коннотативные означающие (коннотаторы) – это область риторики, тогда как коннотативные смыслы – это область идеологии: «Область, общая для коннотативных означаемых, есть область идеологии, и эта область всегда едина для определенного общества на определенном этапе его исторического развития независимо от того, к каким коннотативным означающим оно прибегает. <...> Назовем эти означающие коннотаторами, а совокупность коннотаторов – риторикой: таким образом, риторика – это означающая сторона идеологии» [7; 315].

Будучи системой ценностей некоторого класса или группы, идеология также тесно связана с понятиями добра и зла. В произведениях массовой культуры и, в частности, в создаваемых в рамках трансмедийных франшиз вымышленных мирах, которые как раз и являются эмпирическим материалом настоящего исследования, это проявляется особенно явно: конфликт между добром и злом обычно составляет основу сюжета отдельных произведений трансмедийной франшизы и определяет расстановку сил в ее вымышленном мире.

Исследуя повествовательные структуры в романах И. Флеминга, Умберто Эко проводит параллель между персонажами известных волшебных сказок и персонажами романов о Джеймсе Бонде, показывая, что в своих романах Флеминг стремится представить конфликт между добром и злом³.

Результаты и их обсуждение

Визуальные и повествовательные конвенции в трансмедийных франшизах

Как в эстетическом, так и в идеологическом плане (впрочем, оба эти аспекта тесно связаны друг с другом), популярные американские трансмедийные франшизы, созданные на основе комиксов, стремятся придерживаться, с одной стороны, норм и конвенций, восходящих к «Поэтике» Аристотеля, а с другой – повествовательных схем и способов репрезентации, характерных для волшебной сказки⁴. Нельзя, впрочем, не отметить, что литературный канон и фольклорные схемы имеют гораздо больше общего, чем может показаться на первый взгляд.

«Генетическое» сходство современных массовых нарративов, в первую очередь, супергеройских и фэнтезийных, с литературной классикой и фольклором проявляется, как минимум, в четырех аспектах.

Во-первых, как и в трагедиях эпохи классицизма, современные супергерои ставят общественные интересы выше личных. Это лейтмотив практических всех без исключения нарративов так называемой «большой двойки» (Marvel и DC). Собственно, само обращение создателей популярных нарративов к массовому производству «супергероев» в США было обусловлено социально-исторической ситуацией 20-х годов 20 века. Отмечая неслучайность появления комиксов о Супермене в 1938 году, во времена Великой Депрессии в США, Дж. К. Джонсон указывает: «Хотя Супермен был вымышленным персонажем, проблемы, с которыми он боролся, были повседневной несправедливостью реального мира и социальным злом. «Человек из стали» начинал борьбу против зла, с которым не могли справиться средние американцы и лидеры в реальном мире» [10; 9].

Во-вторых, строгое деление персонажей на положительных и отрицательных, героев и злодеев: герой всегда стремится творить добро, а злодея никогда не перевоспитать, его

можно только уничтожить. Как и в классической трагедии, в супергеройских (транс)медийных франшизах практически отсутствует динамика характеров⁵.

В-третьих, неуклонно соблюдается и еще одна конвенция, характерная как для волшебной сказки, так и для классической трагедии: высокое (благородное) или просто необычное происхождение героев, либо же их высокий социальный статус на момент повествуемых событий. Так, во вселенной ДС Супермен является пришельцем с далекой планеты Криптон, Бэтмен – миллиардер Брюс Уэйн, Зеленая Стрела – миллиардер Оливер Куин. Во вселенной Марвел в состав группы Мстителей входят асгардский бог Тор, миллиардер Старк, герой второй мировой войны Капитан Америка и т.п.⁶. Нельзя не отметить, что данная конвенция может нарушаться: во вселенной Marvel можно найти и примеры персонажей – выходцев из низших или даже маргинальных слоев общества. Что, в свою очередь, отсылает нас к идеологии «американской мечты».

В-четвертых, можно говорить и о визуальных конвенциях: положительные персонажи всегда отличаются внешней красотой, тогда как злодеи, в большинстве случаев, безобразны. Как представляется, данная конвенция также восходит к античному канону. Например, у Аристотеля находим следующее требование к изображению героев трагедии: «Так как трагедия есть изображение людей лучших, чем мы, то следует подражать хорошим портретистам. Они, передавая типичные черты, сохраняют сходство, хотя изображают людей красивее»[12; 59]. Прослеживая связь данной конвенции в изображении героев современных массовых нарративов с классической традицией, нельзя не вспомнить и греческое понятие калокагатии, образованное слиянием двух прилагательных – прекрасный и добрый – и определяемое А.Ф.Лосевым как «составное этически-эстетическое понятие»⁷.

Это хорошо видно на примере марвеловской киновселенной: все положительные персонажи отличаются пропорциональным телосложением и правильностью черт, практически все они – представители европеоидной расы. Особый случай, пожалуй, представляет доктор Беннер. Впрочем, и он не противоречит этому требованию классического канона: дружелюбный и симпатичный доктор Брюс Беннер несет смерть и разрушения только в образе Халка.

Напротив, марвеловские злодеи представлены таким образом, чтобы вызывать у зрителей антипатию: так, Танос отличается непропорционально большим подбородком с продольными бороздами и странным цветом кожи, у Халка зеленая кожа и черты лица, придающие ему сходство с первобытным человеком.

В устойчивой конвенции относительно изображения героев и злодеев (прекрасное vs безобразное), марвеловская киновселенная демонстрирует последовательно поддерживаемую идеологию «белого патриархального капитализма», о которой речь пойдет в следующем разделе.

Современные нарративы популярной (массовой) культуры широко используют формульные, по выражению Дж.Кавелти⁸, изображения героев и злодеев, навязывают предпочтительное прочтение, заставляя членов аудитории испытывать симпатию к героям и антипатию к злодеям также и на уровне визуального восприятия. Кстати, тот же самый принцип можно встретить и у одного из основателей жанра фэнтези, Дж. Р. Р. Толкиена: орки и прочие внешне отталкивающие персонажи-злодеи никогда и ни при каких обстоятельствах не переходят на сторону добра. Впрочем, справедливости ради следует отметить, что в вымышленном мире произведений Толкиена на стороне добра сражаются не только представители человеческой расы (по умолчанию – европеоидной), но и множество фантастических существ, едва ли соответствующих классическому канону красоты: хоббиты, гномы, энты, или те же эльфы.

Нельзя не обратить внимание и на то, что эстетические конвенции связаны не только

с персонажами, но распространяются также и на вымышленный мир (как отдельного произведения, так и целой трансмедийной франшизы).

Оппозиция добра и зла в различных культурах связана с оппозицией света и тьмы. Формульное повествование актуализирует своего рода коннотативную эстетику, закрепляя в визуальных изображениях ассоциативные (коннотативные) смыслы. Это касается особенностей репрезентации антуража (вымышленного мира) – светлые тона для той части вымышленного мира, в которой царит добро, и темные – для мира зла. И даже вымышленный мир в целом может менять свою тональность в зависимости от того, какая из сторон (добро или зло) одерживает верх в конкретный момент повествования, то есть, имеет место своего рода метонимия.

Примером ассоциативных (коннотативных) связей «свет/добро» и «тьма/зло» может служить телесериал «Однажды в сказке». В основанном на широко известных сказочных сюжетах повествовании мы встречаемся с использованием приема двоемирия: действие разворачивается в мире сказок и в условно реальном мире современного американского городка. В соответствии с каноном волшебной сказки, все персонажи сериала изначально разделены на героев и злодеев. Особенностью данного сериала является наличие динамики характеров: некоторые из злодеев под влиянием тех или иных обстоятельств переходят на сторону добра, а отдельные положительные персонажи трансформируются (хотя и временно) в злодеев. Такие трансформации отражаются и на их внешнем облике.



Ил. 1-2. Злая королева и ее замок из сериала «Однажды в сказке».

Источник (Ил. 1): <https://author.today/review/153408>; Источник (Ил.2):

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fonceuponatime.fandom.com%2Fwiki%2FEvil_Queen%2527s_Palace&psig=AOvVaw0UNBGk_EAUDZRa8W5trmgF&ust=1683047991116000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCNCcwMbQ1P4CFQAAAAAdAAAAABAQ

Коннотативная сема «Зло» и связанные с ней понятия злодейства, злобы, зловещего визуально представлены через холодные черные / темные тона. Здесь мы обнаруживаем, как минимум два риторических приема:

1. реализацию метафоры – сердце, черное от злобы.

2. визуальную метонимию: тьма в сердце – темные одежды – темный замок – темный мир.

Кстати, прием реализации метафоры представлен в данном сериале и через образ еще одного персонажа – колдуньи Зелины, которая в буквальном смысле зеленеет от зависти.

Напротив, положительные герои представлены в светлых и теплых тонах (и одежда, и интерьеры).



Ил. 4. Жилище Белоснежки.

Источник: <https://rode.land/images/stories/loft/loft-odnazhdy25.jpg>

Однако, едва положительная героиня становится отрицательным персонажем, как ее внешний вид также подвергается трансформациям.



Ил. 5-6. Хорошая и злая Эмма Свон (Однажды в сказке).

Источник (Ил.5): https://once-upon-a-time.fandom.com/ru/wiki/%D0%AD%D0%BC%D0%BC%D0%B0_%D0%A1%D0%B2%D0%BE%D0%BD ; Источник (Ил.6): https://aminoapps.com/c/odnazhdyvska018/page/item/emma-svon/rYjr_7qhql4o2NLJxz1b8EqGxK2Mz1J8

Супергеройские франшизы: от идеологии белого патриархального капитализма к идеологии политкорректности

Как было продемонстрировано в предыдущем разделе, в популярных трансмедийных повествованиях эстетическое всегда подчеркнуто идеологично: положительные персонажи (протагонисты в первую очередь) всегда прекрасны, тогда как антагонисты – безобразны. Причем и красота, и безобразность здесь являются отражением доминирующей идеологии.

Г.М.Беншофф и Ш.Гриффин рассматривают стереотипы, сложившиеся в американском кинематографе, как отражение идеологии «белого патриархального капитализма»: «Белый патриархальный капитализм имеет несколько аспектов. Первый – **белый** - относится к идеологии, согласно которой люди западного или северо-европейского происхождения каким-то образом лучше людей, чьи предки относятся к другим частям мира. **Патриархальный** (то есть «управляемый отцом») относится к культуре, основанной на вере в то, что мужчины являются наиболее важными членами общества, тем самым наделены большими возможностями и доступом к власти. <...> Третий термин – **капитализм** – также является комплексным понятием <...>. Капитализм как идеология может быть определен как вера в то, что успех и достоинство измеряются материальным благосостоянием человека» [14].

«Большая двойка» с самого начала изобиловала шаблонными образами

положительных и отрицательных персонажей в полном соответствии с идеологией белого патриархального капитализма. В 30-50-е годы 20 века это были белый мужчина-американец и его неизменная спутница – сексапильная красотка, противостоящие «разноцветным» злодеям с неевропейской внешностью (гендерная и расовая дискриминация, характерная для идеологии белого патриархального капитализма). Начиная с 60-х годов, в супергеройских вселенных стали появляться «окультуренные» на европейский/американский лад представители других рас, прежде всего, афроамериканцы, что создавало видимость мультикультурализма, сквозь который все равно проступал европоцентризм.

В последнее же время, под влиянием идеологии политкорректности, с одной стороны, и стремлением расширить/удержать целевую аудиторию – с другой, стала наблюдаться также смена гендерных шаблонов: Супергерл, включение в повествование персонажей ЛГБТ и т.п.

Наиболее очевидными примерами трансформаций в плане идеологий может служить появление у популярных персонажей двойников, являющихся представителями иных рас, пола или вероисповедания: афро-латиноамериканца человека-Паука, афроамериканца Капитана Америка, мусульманки Мисс Марвел, Железной Девушки, Супер-Девушки и даже богини Тор. Разумеется, представители других рас и этносов и раньше выступали в качестве персонажей комиксов Марвел, как, например, Черная Пантера, однако все это были именно этнические персонажи, выглядевшие весьма экзотично, выполнявшие свою миссию в пределах отведенного для них вымышленного мира и не претендовавшие быть спасителями всей мультивселенной, как те же Мстители. Теперь же традиционные герои комиксов – преимущественно белые мужчины-американцы – сменяются своими двойниками, что объясняется, по крайней мере, тремя причинами: во-первых, такая замена призвана продемонстрировать политкорректность и гендерное равенство, во-вторых, введение двойников, в отличие от создания новых персонажей, требует меньше усилий в плане завоевания популярности у членов аудитории, в-третьих, способствует расширению аудитории.

Вместе с тем, нельзя не учитывать и другую точку зрения, согласно которой современные марвеловские нарративы (о Железном Человеке, Капитане Америке, Торе и др.) являются примерами постмодернистской иронии. Как указывает К.Перальта, «Прогрессивная, в целом, репутация Марвеловской кинематографической вселенной (МКВ) была фактором ее огромного успеха в прокате. Но франшиза гораздо более амбивалентна в отношении традиционных, и без сомнения, более важных ценностей, которые ассоциируются с любовью и смертью. <...> Как отсутствие подлинной романтики, так и редкость смерти в МКВ можно объяснить ироничным отношением к этим ценностям, что, в свою очередь, отражает постмодернистскую болезнь, от которой страдает современное общество. Или, проще говоря, мы разучились любить и благородно умирать, и эти недостатки отражаются в нашей самой успешной и представительной франшизе» [15].

Разрушение «канонической» идеологии трансмедийной франшизы как способ расширения ее вымышленного мира

Можно ли с уверенностью утверждать, что трансмедийные франшизы демонстрируют идеологическую однородность? С одной стороны, действительно, любое произведение, входящее в состав франшизы, обязано транслировать ту идеологию, которая была определена в качестве доминирующей в самой первой истории (каноне). С другой стороны, такие трансмедийные франшизы, как Marvel и DC, берут свое начало в 30-гг. 20 века, и за

время их существования традиционные патриархальные ценности (которые как раз и являлись идеологической основой большинства франшиз) постепенно утрачивали свои позиции в социуме, а также и в культуриндустрии. Это, как было показано выше, заставило создателей популярных франшиз подстраиваться под новые требования.

Еще более интересные идеологические и смысловые трансформации обнаруживаются тогда, когда в уже обустроенный вымышленный мир (обустроенный, в том числе, и идеологически) вторгаются повествования, в которых представлены альтернативные точки зрения на историю этого вымышленного мира. История вымышленного мира – это, пожалуй, один из самых очевидных очагов идеологии, навязанной этому миру его автором-творцом. Даже если этот мир не представлен детально, или же детализируется по мере появления новых произведений в рамках медиафраншизы, то, чем он обладает непременно с самого своего начала – это идеология, которая легитимирует, в том числе, и наличное (или желаемое) распределение властных отношений внутри этого мира. История вымышленных миров – это практически всегда хронология событий, важность которых для данного вымышленного мира определяется его создателями. Часто история вымышленного мира начинается с мифологии, основу которой составляет определенная идеология: создается иерархия ценностей, закладывается фундамент господствующей морали и происходит первичное распределение персонажей на сторонников добра и зла. Хронология включает в себя именно те события, которые связаны с победами сил добра над силами зла в данном вымышленном мире, причем события эти никогда не подаются нейтрально (как, например, в «Сильмариллионе» Дж.Р.Р. Толкиена).

Между тем, настойчивость, с которой от произведения к произведению в рамках трансмедийной франшизы сохраняется, поддерживается и продвигается одна и та же расстановка сил, вызывает также и соблазн произвести перераспределение, причем довольно радикальное, полюсов добра и зла. Правда, если это и происходит, то, скорее, не в официальной франшизе, а в произведениях фанфикшн.

В качестве примера можно привести две попытки, связанные с переосмыслением истории толкиеновского Средиземья. С победой над Сауроном наступил конец истории Средиземья – если понимать историю как повествование о бесконечных битвах сил добра и сил зла. Трилогия Толкиена не предполагала продолжения, прежде всего потому, что было окончательно и бесповоротно уничтожено главное зло этого вымышленного мира, а вместе с ним – и вся система смыслов и ценностей, выстроенная на противостоянии Саурону и его сторонникам. Разумеется, это не отменяет возможностей дальнейшего расширения повествований о Средиземье, прежде всего, путем создания приквелов – благо, тот же «Сильмариллион» предоставляет массу возможностей для этого. Но приквелы, хотя и смогут более детально описать предшествующие события, неизбежно будут придерживаться заложенной в «Сильмариллионе» идеологии. Вопрос же заключается в том, каким образом смена идеологии может являться основой развития и расширения вымышленного мира.

Рассмотрим два произведения российского толкиенистского фэндома: «Кольцо Тьмы» Ника Перумова [16] и «Черную книгу Арды» Натальи Васильевой и Натальи Некрасовой [17]. Эти произведения не входят в официальную франшизу и, строго говоря, являются примерами фанфикшн, хотя и были официально опубликованы в 90-е годы 20 века.

Трилогия «Кольцо Тьмы» повествует о событиях, имевших место через 300 лет после уничтожения кольца всевластья. В этом пост-толкиеновском цикле, как и во многих более поздних произведениях Перумова, лейтмотивом проходит идея равновесия, согласно которой все в мире должно быть сбалансировано, а любое вмешательство извне (магическое, прежде всего) несет угрозу равновесию, соответственно, сверхъестественным существам дозволено только пассивное наблюдение за происходящим. И хотя, разумеется, в

соответствии с законами жанра фэнтези, запрет нарушается, перумовская трилогия, если следовать классификации Нортропа Фрая [18], во многом знаменует переход от мифов (историй о деяниях богов или других сверхъестественных и бессмертных существ) и легенд (деяниям богоподобных смертных героев) к эпосу, в котором героями становятся простые смертные, рассчитывающие на свои собственные силы).

Перумовское Средиземье претерпело радикальные изменения по сравнению со Средиземьем Толкиена. Следствием уничтожения кольца всевластья стал уход из этого мира эльфов, а с ними не только чудес, магии и волшебства, но также и доминирующей, «эльфийской» системы ценностей. Мир Средиземья стал обыденным, населенным различными расами смертных – людьми, гномами, хоббитами. Трилогия Перумова – это попытка пробудить толкиеновский мир, впавший в безмятежный анабиоз после крушения Саурана. Единственно возможный способ – дать этому миру еще одну пару Герой/Злодей, пусть и меньшего масштаба по сравнению с толкиеновской трилогией. Перумовские персонажи, несмотря на кажущееся сходство с толкиеновскими, отличаются от них довольно радикально. Именно нехватка волшебного, острая тоска по сверхъестественному определяет характеры и действия ключевых персонажей Перумова. Ни Бильбо, ни Фродо не отличались честолюбием изначально, они стали героями поневоле, отправиться в путешествие не было их собственным выбором, за них выбор сделали другие, более могущественные силы Средиземья. Напротив, перумовский хоббит Фолко одержим желанием странствовать в поисках следов волшебного. Повествование о третьем путешествии по Средиземью (после путешествия Бильбо к Одинокой горе и Фродо к Огненной горе) – это также возможность еще раз вернуться в сам вымышленный мир. И если сначала Перумов достаточно робок и ведет себя в Средиземье как гость, замученный ностальгией, то постепенно смелеет и начинает всюду здесь хозяйничать, изменяя этот вымышленный мир.

«Черная книга Арды» – еще один пример толкиенистского фэндома, однако, в отличие от постсаурановского мира «Кольца Тьмы», это попытка поменять местами полярности добра и зла по сравнению с толкиеновским «Сильмариллионом». С точки зрения наррации (в женеттовском смысле⁹) в данном произведении происходит смена повествовательной инстанции (рассказчика), причем радикальная, поскольку является следствием смены идеологии, что заставляет взглянуть совершенно иначе на те же события, которые описывал в «Сильмариллионе» Толкиен. В отличие от «Кольца тьмы», «Черная Книга Арды» демонстрирует сами механизмы функционирования идеологии, то, как смыслы и значения напрямую зависят от выбора идеологической позиции.

Эти примеры фанфикшн предлагают еще один способ расширения вымышленного мира – через смену доминирующей идеологии внутри повествования.

Смена доминирующей идеологии достаточно продуктивна, и даже если на первый взгляд она может показаться нарушением устоев некоторого вымышленного мира, на самом деле способствует его расширению (временному и пространственному). Так, мир без волшебства, результат победы над Саураном, выдвигает новую, «человеческую» идеологию, что, как минимум, продлевает этому вымышленному миру жизнь – Средиземье не остановилось в своем развитии после уничтожения кольца всевластья, в нем все еще возможны события, столкновения между силами добра и зла, а значит, и повествования о них (временное расширение). Взгляд с другой стороны, «идеология Мелькора», позволяет достроить Средиземье, явив читателю все то, что не было показано ему в каноне (пространственное расширение).

Заклучение

Массовая культура с жестко фиксированными добром и злом являет собой объект структурн-семиотического анализа *par excellence*: в ее произведениях все построено на бинарных оппозициях с обязательным доминированием одного из членов оппозиции. Между тем, важно понимать, что в массовой культуре уравнивание членов бинарной оппозиции невозможно принципиально, прежде всего потому, что оно уничтожит саму оппозицию, а вместе с ней и возможность действия (борьбы между оппозиционными компонентами), благодаря которому и происходит развитие повествования.

Практически любое масскультурное повествование, будучи неизбежно идеологически маркированным, всегда содержит в себе нечто, что способно его разрушить. Однако такое разрушение означает не уничтожение вымышленного мира, а, скорее, его обновление. И вот почему. Негласное правило практически любого повествования: автор создает не просто вымышленный мир, но мир, в котором все функционирует в соответствии с неким установленным порядком, то есть, систему, находящуюся в состоянии покоя, равновесия. Этот порядок легитимируется и поддерживается определенной идеологией, которая представляет его в качестве высшего блага. Фактически, развитие повествования происходит по все той же драматической арке: нарушение порядка – борьба за «правильный порядок» – восстановление порядка. Или, если говорить об идеологии – вторжение «чужой идеологии» – борьба с «чужой идеологией» – победа над «чужой идеологией». В свою очередь, своя и чужая идеологии, по сути, не особо отличаются друг от друга трактовкой добра и зла: добро = свой порядок, зло = чужой порядок. Смена идеологической позиции может инициировать появление нового повествования и, тем самым, обеспечить развитие вымышленного мира.

Примечания

¹ В отличие от чисто прикладных работ, представляющих собой своего рода инструкцию по созданию игровых локаций для компьютерных игр, исследования вымышленных миров в контексте трансмедийного сторителлинга опираются на логико-семантическую традицию исследования возможных миров. См., например, антологию «Revisiting Imaginary Worlds» [1].

² «Под денотативной семиотикой мы понимаем такую семиотику, ни один из планов которой не является семиотикой. Предельно расширяя кругозор, мы можем указать, что существуют также семиотики, план выражения которых является семиотикой, и существуют семиотики, план содержания которых является семиотикой. Первую мы будем называть коннотативной семиотикой, вторую — метасемиотикой» [4;133-134].

³ «Флеминг цинично стремится создать эффективно действующий нарративный механизм. При этом он использует самые надежные и универсальные приемы и вводит в игру те же *архетипические элементы*, которые доказали свою действенность в традиционной волшебной сказке. <...> Противостояние между Свободным миром и Советским Союзом, между Англией и неанглосаксонскими странами — это эпическое противостояние между Народом Избранным и Народом Низшим, между Белым и Черным, между Добром и Злом. <...> Он видит и описывает мир как поле битвы между силами добра и зла» [8; 265].

⁴ См., в частности, функции действующих лиц, представленные в «Морфологии волшебной сказки» В.Проппа [9].

⁵ Следует признать, что и данная конвенция соблюдается далеко не всегда. Помимо изначально амбивалентных персонажей (как тот же Локи), есть и произведения, в которых супергерои сами становятся злодеями. В этом смысле показателен пример снятого на основе комикса сериала «Пацаны». Супергеройской идеологии, почти столетие доминирующей во вселенных ДС и Марвел, в сериале противостоит «идеология маленького человека». Сериал примечателен тем, что демонстрирует способность массовой культуры извлекать выгоду даже из «саморазоблачения»: комикс, возводящий супергероев на пьедестал, развенчивается комиксом, повествующим об их злодеяниях, и оба эти комикса успешно продаются.

⁶ Иронизируя по поводу такого подхода к героям популярных нарративов, Дж. Кавелти пишет: «Определенные сюжетные архетипы в большей степени удовлетворяют потребности человека в развлечении и уходе от действительности. Но, чтобы образцы заработали, они должны быть воплощены в персонажах, среде действия и ситуациях, которые имеют соответствующее значение для культуры, в недрах которой созданы. Не будет иметь успеха приключенческий сюжет, социальный типаж которого не может быть представлен в

героическом свете в контексте данной культуры; вот почему так малочисленны приключенческие истории о водопроводчиках, консьержах и дворниках» [11].

⁷ «Будучи составлено из двух слов: «calos»— «красота» и «agathos»—«добрый», «хороший», это сложное слово «calosagathia» указывает в равной мере и на этическое и на эстетическое содержание категории. Это составное этически-эстетическое понятие — своего рода кентавр. И так же, как представление о коне-человеке могло существовать во времена мифологической древности, точно так же и понятие «прекрасно-добраго» могло иметь значение только для эпохи, в которой этическое, и эстетическое сознание были, по сути дела, синкретичным, единым» [13; 100].

⁸ «Формулы – это способы, с помощью которых конкретные культурные темы и стереотипы воплощаются в более универсальных повествовательных архетипах» [11].

⁹ См.: [19; 64]

Список литературы

1. Wolf, M.J.P (ed.) (2017) Revisiting imaginary worlds. – New-York, London: Routledge. 406 p.
2. Alzamora, G. (2019). A Semiotic Approach to Transmedia Storytelling // The Routledge Companion to Transmedia Studies. – New-York, London: Routledge. P.595 – 606.
3. Jenkins, H. (2010) Transmedia education: the 7 principles revisited http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_principles_revisited
4. Ельмслев, Л. (2006). Прологомены к теории языка. – Москва: КомКнига. 248 с.
5. Косиков, Г. К. (1994) Идеология. Коннотация. Текст (по поводу книги Р. Барта "S/Z") // Барт Р. S/Z. – Москва: Ad Marginem, 1994. С. 277-302. <https://forlit.philol.msu.ru/lib-ru/kosikov4-ru>
6. Барт, Р. (1975). Основы семиологии // Структурализм: «за» и «против». – Москва: Прогресс. Сс. 114 - 163.
7. Барт, Р. (1989). Риторика образа // Избранные работы. Семиотика. Поэтика. – Москва: Прогресс. Сс. 297 – 318.
8. Эко, У. (2007). Повествовательные структуры в произведениях Иэна Флеминга //Роль читателя. Исследования по семиотике текста. СПб: Симпозиум. Сс. 237 -269.
9. Пропп, В. (2001) Морфология волшебной сказки. – М.: Лабиринт. 143 с.
10. Johnson J. (2012) Super-history: Comic book superheroes and American society, 1938 to the present. – Jefferson, North Carolina, and London: McFarland. 220 p.
11. Кавелти, Дж. Г. (1996) Изучение литературных формул // Новое литературное обозрение, 1996, № 22, с.33-64. <https://www.metodolog.ru/00438/00438.html>
12. Аристотель (1927) Поэтика. – Ленинград: Academia. 121 с. https://imwerden.de/pdf/aristotel_poetika_academia_1927_ocr.pdf
13. Лосев, А. Ф., Шестаков, В.П. (1965). История эстетических категорий. – Москва: Искусство. 376 стр.
14. Benschoff, H.M., Griffin, S. (2009). American ideologies: discrimination and resistance // America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality at the Movies <https://books.google.by/books?id=8PwiBBLhwGEC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=true>
15. Peralta, C. (2021). [Irony and Iron Man. The Marvel Cinematic Universe and the postmodern rejection of values](https://www.academia.edu/71370061/Irony_and_Iron_Man_The_Marvel_Cinematic_Universe_and_the_postmodern_rejection_of_values) // Isn't it ironic? Irony in contemporary popular culture. London: Routledge. https://www.academia.edu/71370061/Irony_and_Iron_Man_The_Postmodern_Values_of_the_Marvel_Cinematic_Universe
16. Перумов, Н. (1993). Кольцо тьмы <https://fantasy-worlds.org/series/id1819/>
17. Васильева, Н., Некрасова, Н. (1995). Черная книга Арды <https://fantlab.ru/work11105>
18. Фрай, Н. (1987) Анатомия критики. http://readeralexey.narod.ru/Library/Frye_1987.pdf
19. Женетт, Ж. (1998). Повествовательный дискурс // Фигуры. В двух томах. Москва: Изд-во им. Сабашниковых. Сс. 60 – 280.

References

1. Wolf, M.J.P (ed.) (2017) Revisiting imaginary worlds. – New-York, London: Routledge. 406 p.
2. Alzamora, G. (2019). A Semiotic Approach to Transmedia Storytelling // The Routledge Companion to Transmedia Studies. – New-York, London: Routledge. P.595 – 606.
3. Jenkins, H. (2010) Transmedia education: the 7 principles revisited http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_principles_revisited
4. Hjelmlev, L. (2006). Prolegomeny k teorii yazyka. [Prolegomena to a Theory of Language]. – Moscow:

ComKniga. 248 p. [in Russ.]

5. Kosikov, G. K. (1994) Ideologia. Konnotazia. Tekst (po povodu knigi R.Barta S/Z) // Barthes, R. S/Z. [Ideology. Connotation. Text (about the book by R. Barthes S/Z)]. – Moscow.: Ad Marginem. Pp. 277-302. <https://forlit.philol.msu.ru/lib-ru/kosikov4-ru> [in Russ.]

6. Barthes, R. (1975). Osnovy semiologii // Structuralism: «za» i «protiv». [Elements of semiology]. – Moscow: Progress. Pp. 114 -163. [in Russ.]

7. Barthes, R. (1989). Ritorika obraza // Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika. [The Rhetoric of the image]. – Moscow: Progress. Pp. 297 – 318. [in Russ.]

8. Eco, U. (2007). Povestvovatelnye struktury v proizvedeniyah Iana Fleminga // Rol' chitatelia. Issledovania po semiotike teksta. [The Narrative structure in Ian Fleming]. SPb: Simposium. Pp. 237 -269. [in Russ.]

9. Propp, V. (2001) Morfologia volshebnoi skazki. [Morphology of the folktale]. – Moscow: Labyrint. 143 p. [in Russ.]

10. Johnson J. (2012) Super-history: Comic book superheroes and American society, 1938 to the present. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland. 220 p.

11. Cawelty, J. (1996) Izuchenie literaturnykh formul // Novoie literaturnoe obozrenye, № 22, pp.33-64. [The Study of Literary Formulas] <https://www.metodolog.ru/00438/00438.html> [in Russ.]

12. Aristotle. (1927) Poetika. [Poetics]. Leningrad: Academia. 121 p. https://imwerden.de/pdf/aristotel_poetika_academia_1927_ocr.pdf [in Russ.]

13. Losev, A.F., Shestakov, V.P. (1965) Istoria esteticheskikh kategorii. [The history of aesthetic categories]. – Moscow: Iskustvo, 376 p. [in Russ.]

14. Benshoff, H.M., Griffin, S. (2009). American ideologies: discrimination and resistance // America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality at the Movies <https://books.google.by/books?id=8PwiBBLhwGEC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=true>

15. Peralta, C. (2021) Irony and Iron Man. The Marvel Cinematic Universe and the postmodern rejection of values // Isn't it ironic? Irony in contemporary popular culture. London: Routledge. https://www.academia.edu/71370061/Irony_and_Iron_Man_The_Postmodern_Values_of_the_Marvel_Cinematic_Universe

16. Perumov, N. (1993) Kolzo t'my. [The ring of darkness]. <https://fantasy-worlds.org/series/id1819/> [in Russ.]

17. Vasil'eva, N., Nekrasova, N. (1995) Chernaia kniga Ardy. [The black book of Arda]. <https://fantlab.ru/work11105> [in Russ.]

18. Frye, N. (1987). Anatomia kritiki. [Anatomy of criticism]. http://readeralexey.narod.ru/Library/Frye_1987.pdf Pp. 232-233. [in Russ.]

19. Genette J. (1998). Povestvovatelnyi diskurs // Figury. [Narrative discourse]. Vol. 2. Moscow: Izdatelstvo Sabashnikovykh, 1998. Pp. 60 – 280. [in Russ.]

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Фурс Вероника Владимировна – кандидат философских наук, доцент кафедры социальных наук Европейского гуманитарного университета. Адрес: 01127, Литва, г.Вильнюс, ул. Савичяус 17, veronika.furs@ehu.lt ORCID.ID: 0000-0001-8729-4168

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Veronika V. Furs – PhD, Associate professor of the Department of Social Sciences, European Humanities University. Address: 17 Savičiaus Str., 01127, Vilnius, Lithuania, veronika.furs@ehu.lt ORCID.ID: 0000-0001-8729-4168

АВТОР ТУРАЛЫ МӘЛІМЕТ

Фурс Вероника Владимировна – философия ғылымдарының кандидаты, Европалық гуманитарлық университет, әлеуметтік ғылымдар кафедрасының доценті. Мекенжай: 01127, Литва, Вильнюс қ., Савичяус көшесі 17, veronika.furs@ehu.lt ORCID.ID: 0000-0001-8729-4168

Редакцияға түсті / Поступила в редакцию / Received 02.05.2023
Жариялауға қабылданды / Принята к публикации / Accepted 19.06.2022