

Можно сказать и по-другому: именно *мода* предоставляет циническому индивиду возможность проявить себя оригинальным и неподцензурным образом. Да, символический горизонт модного сознания подчиняет и субординирует субъекта потребления, но он же воодушевляет его и побуждает к действию. В частности, *консьюмеристская матрица социальности* поставляет «модному субъекту» достойные цели: именно символический характер потребления позволяет индивиду гарантированно осуществлять стратегию самосохранения. «Модный субъект» практикует идеальное совпадение смысловых горизонтов «социального символического» и собственного «Я»: функционирование себя самого в виде модного знака («модного события»), в сущности, предстает как надежный, едва ли не последний оплот личностной идентичности.

DOI: 10.17223/22220836/36/34

Л.В. Пейгина

МОДА НА ФАНФИКШН: ПОТРЕБЛЕНИЕ ВТОРИЧНОСТИ ИЛИ НОВАЯ КРЕАТИВНОСТЬ¹

Фанфикшн – творчество на основе уже созданного, поэтому часто подвергается нападкам в связи со своей сущностной «вторичностью», как не приводящей к созданию ничего принципиально нового. Правда, многие исследователи считают фанфикшн важным источником информации о том, как меняются в современном мире стратегии чтения и письма, и обращают внимание на то, что феномен фанфикшн необходимо рассматривать в контексте всей современной культуры, в которой размываются границы между автором и читателем, создателем и потребителем. Некоторые исследователи идут еще дальше, доказывая, что преобразующие возможности фанфикшн гораздо шире, чем принято представлять это даже в рамках фандомных исследований. Наталья Самутина в своей статье «Fan fiction as world-building: transformative reception in crossover writing» (Continuum: Journal of Media & Cultural Studies. 2016. Vol. 30, No. 4. P. 433–450) на примере кроссоверов, т.е. произведений, которые заимствуют идеи или персонажей из разных миров, показывает, как фикрайтеры не просто «расширяют» существующие вымышленные миры и заполняют «пробель», оставленные автором канона, но зачастую создают новые, очень оригинальные миры. Хотя «трансформация» – пожалуй, все-таки наиболее часто употребляемый по отношению к фанфикшн термин. Исследование Натальи Самутиной предлагает сконцентрироваться на том, что граница между «расширением» и «созданием нового» в отношении вымышленных миров и персонажей куда более проницаема, чем мы привыкли думать, и фанфики ставят нас лицом к лицу с этой проблемой множеством разных способов.

В дискуссиях, то и дело разворачивающихся в комментариях к текстам фанфикшн и посвященных обсуждению правомерности тех или иных трактовок, поступков персонажей и т.д., можно видеть, как по-разному смотрят

¹ Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 19-18-00237).

члены фандома на то, где заканчивается «интерпретация» и начинается «отсебятина». Например, очень часты споры о том, наблюдается ли в данном тексте ООС того или иного персонажа (ООС – «Out Of Character» – параметр фанфика, отражающий наличие существенных изменений в характере персонажа, по сравнению с его канонным образом). Причем разнятся не только собственно мнения о психологических характеристиках канонных персонажей, но и сами стратегии восприятия текстов, избираемые читателями. Одни и те же персонажи в одном и том же тексте могут оцениваться читателями и как непосредственные участники событий данного фанфика (читатели могут выражать им сочувствие, поддержку или порицание по поводу тех или иных конкретных решений и ситуаций), и в более широком контексте – как соответствующие или не соответствующие своему канонному образу. Под одним и тем же текстом можно увидеть: «Ой, какой у вас X лапочка!», «Ну, автор, вы и закрутили. Как же бедный X выпутается из этой передрыжки?», «Ставьте ООС, автор, канонный X себя бы так никогда не повел».

Хотя в индивидуальных высказываниях авторов и читателей мы часто встречаем вполне определенные мнения о том, что фикрайтерам необходимо придерживаться каноничных характеров (что подразумевает наличие четкой границы между раскрытием характера и изменением его в угоду авторским желанием), в реальности коллективных обсуждений конкретных текстов нащупать эту границу оказывается довольно трудно. Не говоря уже о том, что так же часто читатели фанфиков могут специально желать каких-то преобразований в характерах героев: эту потребность отражают, например, нередко встречающиеся в сообществах запросы на фанфики с «темной» версией того или иного персонажа, в каноне явно играющего положительную роль.

То, что начинается как «дописывание», может легко перейти в «переписывание»: заявляя изначально в качестве цели восстановление событий «пропущенного» в каноне эпизода (обычная фикрайтерская уловка, помогающая изящно «вписать» в канон те или иные события, технически не выходя за его рамки), автор может одновременно, например, «воскресить» персонажа, который по канону считается погибшим. Кроме того, многие фикрайтеры, точно так же, как «оригинальные» авторы, сталкиваются с феноменом, когда текст в процессе написания начинает подчиняться собственной художественной правде, а персонажи, «оживая», начинают вести себя совсем не так, как первоначально задумывалось.

Будучи ограниченными рамками канона, фикрайтеры, с одной стороны, как бы облегчают себе задачу, по сравнению с «оригинальными» авторами, которым нужно создавать собственный мир и персонажей с нуля, а с другой – усложняют ее, так как вынуждены порой проявлять настоящую изощренность, чтобы, следуя собственному замыслу, в то же время не нарушить правил исходного мира, если они считают нужным их соблюдать. Нестыковки, пробелы канона, а также яркие эмоции по поводу каких-то событий в нем побуждают фикрайтеров предпринимать глубокие исследования характеров и мотивировок персонажей, изнанки мира канона и его подводных течений. Иногда подобные исследования заводят их очень далеко, в том числе, приводят к созданию собственных оригинальных миров, персонажей и концепций.

Столкновение в процессе исследования с этой проблемой побуждает исследования, с одной стороны, переосмысливать само понятие «творчество», а с другой – критически относиться также и к возможностям собственной оптики. Мы можем сравнить канон с «костылями», подпирающими авторов-фикрайтеров, недостаточно талантливых, чтобы выстроить с нуля собственный мир. С тем же успехом мы можем уподобить его, например, твердой стихотворной форме, которая, ограничивая свободный речевой поток, в то же время дисциплинирует мысль, заставляя автора поневоле оттачивать ее и придавать ей строгость и лаконичность. И та и другая метафора столько же говорит нам о практиках фанфикшн, сколько об интенции исследователя. Несомненно, некоторые авторы фанфикшн, испытывая желание творческого самовыражения, действительно ощущают потребность в «костылях». Периодически приходится сталкиваться с жалобами фикрайтеров на то, что написание фанфиков как бы «развращает» их, делая неспособными на «полностью самостоятельное» творчество. Кроме того, «оригинальные» авторы, далекие от фандомного сообщества, зачастую подчеркивают именно этот аспект фанфикшн-творчества. Впрочем, упоминая об этом, необходимо также указать на их возможную пристрастность. Более прямо это соображение касается авторов популярных произведений, вокруг которых уже сформировались обширные фандомы. Например, Джордж Мартин, известный своим негативным отношением к фикрайтерам, в одном из своих постов (запись в блоге «Not A Blog» от 07.05.2010. URL: <https://grrm.livejournal.com/151914.html>) внятно артикулирует в качестве одной из причин такого отношения экономический аспект категории авторства. Он сравнивает стратегии Эдгара Берроуза, ревностно защищавшего свои творения от посягательств, и Говарда Лавкрафта, поощрявшего других писателей создавать собственные истории по «Мифам Ктулху», и приходит к выводу, что именно эта разница подходов определила дальнейшую разницу в их положении: Берроуз стал мультимиллионером, а Лавкрафт жил и умер в нищете. Однако презрительное отношение к фикрайтерам встречается далеко не только среди популярных авторов, сталкивающихся с фанатским творчеством непосредственно. Даже те современные литераторы, которые провозглашают, в полном согласии с идеями Барта, «смерть Автора», и гордятся букетом отсылок и скрытых цитат в собственных произведениях, чаще всего считают фикрайтеров «неполноценными» творцами. Вероятно, даже более значительную роль, чем возможные экономические потери, играет здесь страх утратить символический капитал, заключающийся в привилегированности положения «истинных творцов», людей искусства.

Как было сказано выше, среди фикрайтерского сообщества есть те, кто, по-видимому, согласен с тем, что фанфикшн занимает подчиненное положение в творческой иерархии, по сравнению с «оригинальным» творчеством. Однако многие фикрайтеры, наоборот, высказываются о несущественности границ между фанфикшн и «оригинальным» творчеством или всячески подчеркивают специфические возможности фанфикшн-творчества, отличные от тех, которые предоставляет «оригинальное» литературное творчество в привычном формате. Например, Наталья Самутина в той же статье, посвященной миростроительству в фанфикшн, цитирует одного из известных авторов фандома «Гарри Поттера», указывающего на привлекательность практики остав-

ления «пасхальных яиц» (намеков и «внутренних» шуток, понятных лишь знатокам канона) в текстах фанфиков: «Я надеюсь, что читатель улыбнется, когда найдет их. Конечно, вы можете написать оригинальную художественную литературу, но какие пасхальные яйца можно оставить там? Кто их найдет? Кто вообще будет их искать?» (С. 446. Перевод наш. – Л.П.). Это высказывание многое может рассказать об интеллектуально-эстетическом и эмоциональном потенциале фанфикшн, который, позволяя создавать интертекстуальные связи совершенно особого свойства, обеспечивает возможность достижения глубокой эмоциональной связи между членами фандома. Той связи, к которой искусство, обладающее способностью представлять как форма не-одиначества, стремится приблизиться.

В заключение необходимо отметить, что все вышеизложенное – лишь краткое введение в сложную проблему, заявленную в теме доклада, и ограниченный объем позволяет обсудить лишь некоторые ее аспекты.

DOI: 10.17223/22220836/36/35

К.С. Смердова

ФАНАТСКОЕ КИНО КАК ПЕРЕРАБОТКА КУЛЬТУРНЫХ СМЫСЛОВ

Фанатские кино является визуальным аналогом фанфикшн и снимается на некоммерческой основе фанатами для других фанатов. Феномен стал возможен благодаря появлению дешевых цифровых видеокамер, компьютерной анимации и программ редактирования изображения. Цифровые технологии облегчают компоновку и переработку элементов существующего фильма в материал для фан-творчества. Интернет позволяет любителям обмениваться техническими ресурсами, также доступен ряд онлайн-руководств, которые обучают любителей тонкостям воссоздания элементов, характерных для определенных киновселенных. Фан-фильмы могут сопровождаться собственными трейлерами, постерами, документальными фильмами и видео того, что происходило за кадром. По словам Генри Дженкинса, подобные маркетинговые стратегии являются маркерами современного любительского кино, указывая на то, что кинолюбители «пришли к пониманию того, что „высокий“ кинематограф зависит как от искусства повествования, так и от искусства рекламы и маркетинга». Мы являемся свидетелями трансформации культуры любительского кино «от ориентации на домашние фильмы к общедоступности, от небольшого круга зрителей к широкой аудитории, от освоения технологии к освоению механизмов рекламы и продвижения, и от сосредоточения на документировании к сосредоточению на присвоении, пародийности и диалогичности» (Jenkins H. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. 1992).

Благодаря цифровым технологиям у фанатов появилась возможность воссоздавать и пародировать приемы мейнстрим-кинематографа. Для пародийных фан-фильмов свойственно объединение нескольких популярных текстов. Пародируя клише и условности популярных текстов, фанаты демонстрируют кинематографическую и культурную грамотность. По мне-