



Человек в экранных искусствах: герой и сериал

М. Ф. Казючиц

кандидат философских наук

УДК 792.8.01.067.2

АННОТАЦИЯ

В статье исследуется проблема изменений в изображении человека на телевидении (телевизионный сериал), происходящих под давлением модернизации в экранной культуре. Процессы, относящиеся к изменениям в эстетике и нарратива, следует рассматривать в контексте общих изменений, затрагивающих все сферы информационно-коммуникативных технологий. Акцент сделан на двух существенных аспектах: изменения, произошедшие в технике репрезентации тела героя; и трансформации в нарративе сериалов, которые привели к изменению идеологической компоненты (норм, ценностей).

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

телевизионный сериал, экранная культура, эстетика, феноменология, экзистенциализм, тело, антропология, экранные искусства

Человек на экране всегда составлял один из основных узлов, в котором сходились важнейшие элементы экранного документа: от драматургии до способов представления автора и героя. Именно тело, лицо, пластика, жест неизменно были той мерой, которой определялись и различные смежные с киноведением научные дискурсы, где экранная культура в той или иной мере могла быть объектом исследования: эстетика, философия, феноменология, семиотика и т.д. Современные экранные искусства предъявляют кардинально новые требования к системе выразительных средств и повествованию, представлению человека на экране. Искушение визуальностью практически не оставляет свободного пространства зрению, поскольку сегодня визуальные дискурсы предлагают практически любые эквивалентные эстетики, техники, которые могут коррелировать с нашей системой восприятия. «Машина зрения»¹ представлена сегодня главным образом как суггестивная система, которая реализуется на размывающейся границе перцепции и «внешних расширений человека». В этом процессе участвует не только современное телевидение, но и интернет, мобильные телесистемы, которые активно перестраивают многие устоявшиеся каноны экранного языка. Однако не менее значительным изменениям подвергается и

¹ Термин П. Вирильо.
Прим. авт.

человек на экране. Граница смещается одновременно и в области эстетического восприятия, и в области наррации.

Телесериал, будучи исторически связан с кинематографом, в условиях телевидения с необходимостью учитывает ряд специфических аспектов, в том числе: регулярность выхода в эфир; удержание зрительского внимания и пр. Однако сериал ставит в привилегированное положение по отношению к иным телевизионным форматам не только повторяемость, программируемость сюжета, но 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.

В силу указанных обстоятельств, а также того, что телевидение основано на длительном и регулярном взаимодействии со зрителем, сериал становится средством ненавязчивой пропаганды любого идеологического аспекта массовой культуры². В то же время в силу регулярной, возобновляющейся структуры для сериала имело принципиальное значение достаточно жесткое соотношение между «дискурсом» и «повествованием», эстетическим решением и драматургической структурой, обеспечивающей границы конкретного «формата». Такая фиксация позволяла поддерживать и тиражировать определенные повествования, нарративы. Однако, начиная с 2000-х годов по настоящее время, в американском, а затем и европейском сериале (на кабельном ТВ) происходят 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-производители («Home Box Office», «Showtime», «Fox Broadcasting Company») владеют нередко 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 предназначенные для новых сегментов зрительской аудитории. Производитель может до известной степени отойти и от «поточного стиля», распределяя серии «сезона» между специально приглашенными специалистами из независимого (фести-

² Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. – М.: Жуковский: КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле, 2003. С. 536.

вального) 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 нарратива: «Доктор Хаус» (House M.D.), «Побег» (Prison Break), «24 часа» (24), «Обмани меня» (Lie to Me) «Декстер» (Dexter), «Кости» (Bones), «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, к которым принадлежат указанные сериалы, а также 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 найти выходы, в том числе и на проблему статуса человека в современном экранном искусстве. Систему выразительных средств такого «нового сериала» определяет в значительной мере гуманистический фактор, понимать который следует буквально. Изменения, которые увеличили себестоимость проектов и в то же время обеспечили относительно высокие рейтинги, но главное, широкий общественный резонанс, связаны исключительно с иной трактовкой «образа героя», то есть человека в сериале. В свою очередь проблематика экранной антропологии здесь решается в двух основных аспектах: телесность и способы представления тела человека и соответствующие изменения в повествовании.

«Доктор Хаус».
Герой анализирует
симптоматику



От Хауса к Логосу: теодицея и антро- подицея

Фигура доктора Грегга Хауса («Доктор Хаус», 2004 – наст. вр.) в целом точно указывает на симптоматику подобного «обновленного»



«Доктор Хаус».
Осмотр пациента

сериала. Помимо очевидной контркультурной ориентации главного героя, изменений не избежал и контекст, в котором разворачивается повествование. Доктор Хаус – врач-диагност, исследующий безнадежные случаи. В проекте была избрана стратегия натуралистичного изображения всех этапов течения болезней, 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 представлялся 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 происходят в рамках программируемого продукта. Таким образом, подобные содержания, учитывая специфику сериального повествования, активно выводятся на уровень культуры повседневности, неизбежно становятся частью ежедневного опыта зрителя. Кинематограф не обладает регулярностью и воспроизводимостью эстетического уровня с такой интенсивностью и частотой, которые возможны на телевидении. Поэтому вне зависимости от того, насколько зритель включает данный пласт в сферу своего личного опыта, регулярное воспроизведение в сериале тела, предстающего в предельных эстетических проявлениях, активизирует экзистенциальное «проблемное поле» (страх смерти, длительной болезни, осложнений, недееспособности, бессмысленности существования, одиночества и пр.).

Мотив болезни, смерти (смертельной болезни) в истории культуры принадлежит к особому типу опыта, связанного с са-



«Доктор Хаус».
Постановка
дифференцированного
диагноза

³ См.: Элиаде М. Аспекты мифа. – М.: Академический проект, 2010; Отто Р. Священное: об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным. – СПб.: АНО «Изд-во С.-Петербургского ун-та», 2008. – Прим. авт.

⁴ Например, работы в творчестве одного из основоположников философии экзистенциализма С. Кьеркегора, см.: Кьеркегор С. Страх и трепет. – М.: «Культурная революция», 2010. – Прим. авт.

⁵ Хайдеггер М. Бытие и время. – СПб.: Наука, 2006. С. 29.

⁶ Там же. С. 30.

кральным пространством и временем³. 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 эк-

зистенциального философского дискурса данный мотив приобретает первостепенное значение⁴. Интересно отметить, что в предварительном рассуждении о базовых категориях своей концепции немецкий феноменолог М. Хайдеггер, пытаясь проиллюстрировать один из важных тезисов, приводит именно пример, связанный 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 путанице. Хайдеггер полагает, что пара «явление – феномен» образовала устойчивую связь, при исследовании которой необходимо от явления передвигаться 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»⁵. С точки зрения подобной логики герой проходит причинно-следственную цепочку, вначале отделяя признаки болезни от прочих сопутствующих телесных проявлений, это важно, потому что не все проявления суть симптомы, и в то же время симптомы не всегда однозначно указывают на конкретное заболевание. Однако такая трактовка пары «явление – феномен», по замечанию Хайдеггера, близка их трактовке И. Кантом. Действительно, как представитель агностицизма Кант полагал, что человек имеет дело только с миром «предметов эмпирического разглядывания»⁶, которые могут исследоваться бесконечно вместе с развитием науки. Заболевание, понятое, к примеру, в его носителях и механизмах

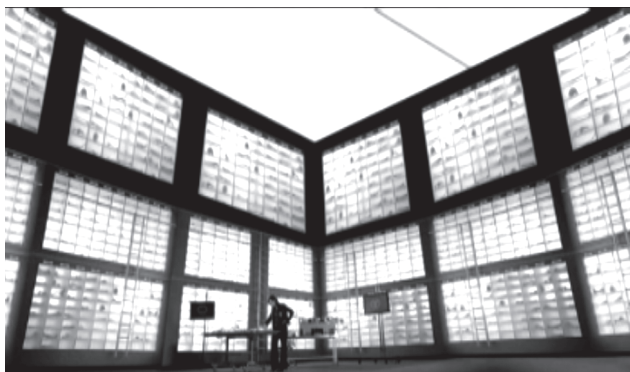
взаимодействия с организмом человека, считается выявленным полностью на данном историческом этапе, то есть получает статус «феномена». С этой точки зрения тем более любопытно, что для иллюстрации «сущности» конкретного заболевания создатели сериала не ограничиваются только имитацией симптомов с помощью объемного грима, не используют только актерскую «биомеханику». Поскольку болезнь должна быть визуализирована на «предельном» для современной научной картины мира уровне, в ряде серий воспроизводится подробная реконструкция развития болезни на уровне микромира с помощью компьютерного 3D-моделирования. В таком концентрированном виде болезнь в сочетании с симптоматикой и человеческим телом репрезентируется 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 персонаж традиционной укорененности в сюжете. Персонаж-пациент фактически появляется только для того, чтобы стать областью поиска «цепи доказательств» для доктора Хауса, что относится к принципиальным аспектам эстетической системы сериала.

Тело в качестве улики достигает предела своих трансформаций в другом проекте «Фокс» «Кости» (2005–наст. вр.). Главным объектом манипуляций становится человеческий скелет или тело человека в самых различных состояниях. Основу повествования образует детективный сюжет: судебный антрополог и агент ФБР разыскивают подозреваемых в убийстве. С точки зрения структуры здесь, аналогично сериалу «Доктор Хаус», применен индуктивный метод, в соответствии с которым картина преступления восстанавливается последовательно по костям. Тело и скелет окончательно утрачивают какие-либо свя-

зи с личностью погибшего персонажа, данный аспект несуществен для повествования. Самое большее, что может предложить сериал, – трехмерная модель жертвы, которую создает художник-криминалист. Однако этот мотив в последующие сезоны вытесняется усилением различных шокирующих деталей. В этой связи тело

«Кости». Изучение улики





«Кости». В лаборатории

отметить, что все эти манипуляции, включая тела и их фрагменты, представлены в сериале детально (объемный грим, муляжи, 3D-моделирование). Переход от тела (если таковое в относительной сохранности) к изучению костей, таким образом, складывается из фиксированных фабульных блоков, каждый из которых также 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 в экранных искусствах, во многом благодаря беспрецедентному в истории искусств изменению традиционных основ эстетического созерцания. Размышляя над этой проблемой, Г.-Г. Гадамер выделял три стадии, обуславливавшие эволюцию системы искусств: подражание, выражение, знак (семиозис). И хотя автор не упоминает об экранной культуре, предлагаемый им механизм для изобразительных искусств в целом вполне применим и для экрана.

«Кости». На месте преступления



Современный образ, создаваемый экранными искусствами, в значительной мере связан с суггестивным воздействием на зрителя, способностью кино подражать, имитировать реальные объекты и создавать воображаемые. Первостепенную роль здесь играют ком-

пьютерные технологии. Благодаря последним в кино, например, новую жизнь обрел жанр фильма-катастрофы и фильма-экшн.

Deus Otiosus⁷: от классики к нонклассике

Г.-Г. Гадамер еще в 1970-е годы предлагал реконструировать миметическую, подражательную сторону искусства через его античный первоисточник – концепт «узнавания» из «Поэтики» Аристотеля⁸. В этом он видел возможность подготовить базу для описания современных искусств, в которых образ становился все более отвлеченным⁹. Уже для античного мира было вполне ясно, что принцип подражания искусству природе совершенно не тождествен копированию природы. Аристотель противопоставил свое понимание мимезиса представлениям Платона, полагавшего, что искусство не способно к познанию, поскольку оно подражает миру вещей, которые сами суть только подобия «эйдосов». У Аристотеля произведение искусства подражает какой-либо вещи, это позволяет зрителю установить связь между оригиналом и подобием. Поэтому познание через искусство для философа заключается в том, что в вещи и ее подобии зритель обнаруживает единство, а следовательно, продвигается ближе к познанию сущности. И здесь узнавание является основным механизмом познавательной способности и эстетического созерцания¹⁰.

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 (отрицая или дополняя их), уже знакомых публике. Вполне предсказуемым следствием из 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 В. В. Бычков указывает, что понятие «телесность» (а также «жестокость», «повседневность», «симулякр» и др.) сегодня находится на пути к обретению категориального статуса: нонклассическая парадигма эстетики с необходимостью нуждается в обновлении¹¹. Важную роль здесь играет утрата *принципа оппозиции*, присущего искусству в течение длительного времени по той причине, что подкреплялся определенным социокультурным контекстом (религия). В сущности, способность искусства подражать природе и отражать ее размещалась между понятия-

⁷ Бог, отошедший от дел (лат). – *Прим. авт.*

⁸ Аристотель. Об искусстве поэзии. – М.: Государственное издательство художественной литературы, 1957. С. 48 - 49 [1448 b 12–17].

⁹ Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. – М.: Искусство, 1991. С. 232.

¹⁰ Там же. С. 236 – 237.

¹¹ Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. – М.: «Росспэн», 2003. С. 433 - 436.



«Кости». Обсуждение версии следствия

¹² Сумерки богов [сборник]. – М.: Политиздат, 1989. С. 344.

¹³ Хабермас Ю. Философский дискурс о модерне. – М.: «Весь мир», 2008. С. 94.

¹⁴ Зайцева С. Телевизионный сериал: язык, дискурс, текст // Языки культур: взаимодействия. – М.: Российский институт культурологии, 2002. С. 351.

ми, 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. Че-

ловеческая природа, рассмотренная исключительно как тело, устанавливает собственные границы, внутри которых оказываются все возможные ее проявления. 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 т.д. Падение религии как социообразующей компоненты западной культуры закономерно поставило вопрос о происхождении, предельных основаниях человека, его назначении, то есть всего того, что выразил термин «атеистический экзистенциализм» Сартра¹². Неопределенный «онтологический статус» человека поставил вопрос об обосновании и системы ценностей в культуре. Как только религиозное основание утратило универсальный характер, ценность сместилась в область не этического, а нормативно-правового. То есть ценности с утратой религии получили конвенциональный статус¹³.

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), безусловно, взаимосвязанных, 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 реальности¹⁴.

Декстер 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 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 провоцирует 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 компоненты. Вполне очевидно, что две эти области пересекаются, но не совпадают, что служит источником (например, для экранных искусств) создания эффективных нарративов.

Одним из приложений для указанной оппозиции стала культура комикса, которая впоследствии была широко представлена в кинематографе и затем на телевидении. 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 компоненты. Обычно подобный персонаж страдал раздвоением личности (Бэтмен, Супермен, Спайдермен), что позволяло ему не разрывать связь с обществом.

В 2006 году «Showtime» выпускает первый сезон проекта «Декстер» (2006 – наст. вр.) о серийном убийце, который в соответствии с личным кодексом планомерно истребляет себе подобных. Сериал получил широкий резонанс и (по четвертому сезону) занял

«Декстер». Герой проводит собственное расследование





«Декстер». Новая улика

¹⁵ Hibberd J. "Dexter" season finale slashes records // Reuters, Dec 14, 2009. URL: <http://www.reuters.com/article/2009/12/15/us-dexter-idUSTRE5BD57020091215> (дата обращения 15.07.2011).

¹⁶ Gilbert G. Dexter: the serial killer loses his mojo // The Independent, 31 Dec. 2008. URL: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/dexter-the-serial-killer-loses-his-mojo-1217792.html> (дата обращения 15.07.2011).

лидирующие позиции среди аналогичной продукции кабельных каналов¹⁵. 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, бензопилы); способы убийств. Естественно, что при подобном эстетическом решении все сюжетные события в той или иной мере представляют собой аттракционы. Фабульная конструкция, как правило, основана на ведущей линии, объединяющей весь сезон. Соответственно каждая серия включает событие из основной сюжетной линии, на фоне которого расследуется очередное «дело», а Декстер вызывается в качестве эксперта полиции. Кульминация и развязка включают разрешение обеих линий. Основным аттракционом становится кульминационная казнь Декстером преступника.

Пространство исполнения приговора оформляется 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 относится, в первую очередь, к традициям трактовки телесериала, является антагонистом. Такой тип персонажей определяет жанровую идентичность комикса, фильма, и потому его обращение в супергероя вносит неопределенность и в общую структуру произведения. По-видимому, этим обстоятельством обусловлен широкий резонанс от сериала, и многочисленная критика со стороны общественных организаций¹⁶. Возникновение такого персонажа в американской массовой культуре и чрезвычайно высокие рейтинги проекта позволяют говорить, что, вероятно, социум нашел некую культурную идентичность с данным героем. Среди возможных оснований следует указать на несколько ключевых, как представляется, аспектов в построении нарратива. Проект «Декстер» реализуется в рамках телевизионного дискурса, что ставит его перед ключевым вопросом программирования и, следовательно, трансляцией норм социального поведения, что



«Декстер».
Развертывание
передвижной
лаборатории

М обеспечивает его восприятие целевой аудиторией. В силу содержания и характера главного героя фильм содержит массу рецептивных, структурно единых, повторяющихся действий (в первую очередь, убийства и сцены насилия). Поэтому авторы оказываются перед необходимостью ввести та-

кие драматургические элементы, которые могут 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», который прочно интегрирован в американскую и европейскую культуру благодаря искусству комикса.

Среди уравнивающих наррацию 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 за кадром, комментирующего развитие сюжета. Комментарий включает философские сентенции, передает ход мысли и т.д.

Закадровый голос как в игровом, так и документальном фильме традиционно связывается с авторской инстанцией, объясняющей развитие сюжета, а также (особенно в документалистике) поступки и действия героев. Исследователь С. Бруцци, занимавшаяся изучением данного художественного приема, 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 замысел¹⁷. В «Декстере» комментарий, если в целом суммировать моменты его появления, интерпретирует (объясняет) действия героя, приводит рациональные аргументы для того или иного поступка. Закадровый голос в игровом фильме нередко используется,

¹⁷ Bruzzi S. New Documentary: A Critical Introduction. L.: Routledge, 2000. P. 59.

¹⁸ Bruzzi S. *New Documentary: A Critical Introduction*. L.: Routledge, 2000. P. 60.

когда рассказ ведется от лица главного героя, который, например, для большего драматизма может сообщить в прологе, что он уже мертв. Подобное полное знание о прошлом и будущем героев позволяет некоторым авторам называть такой нарратив «голосом бога»¹⁸. Наличие рационализирующего комментария позволяет зрителю занять позицию наблюдателя и воспринимать, насколько это возможно, события в кадре как мотивированные развитием сюжета. Сериал, поставленный в подобные условия, свидетельствует о начале существенных изменений в среде экранных искусств. Усиление экзистенциального аспекта в экранных зрелищах и трансформации сравнительно устойчивых стереотипов привлекают внимание именно потому, что такие изменения коснулись формата 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 восприятия репрезентаций экранных зрелищ, что, по-видимому, отражает существенные изменения и в области социокультурного контекста. ■

ЛИТЕРАТУРА:

1. Аристотель. *Об искусстве поэзии*. – М.: Государственное издательство художественной литературы, 1957. 182 с.
2. Гадамер Г.-Г. *Актуальность прекрасного*. – М.: Искусство, 1991. 367 с.
3. Зайцева С. *Телевизионный сериал: язык, дискурс, текст // Языки культуры: взаимодействия*. – М.: Российский институт культурологии, 2002. С. 329 - 357.
4. Кверкегор С. *Страх и трепет*. – М.: Культурная революция, 2010. 488 с.
5. *Лексикон неклассики. Художественно-эстетическая культура XX века*. М.: «Росспэн», 2003. 606 с.
6. Маклюэн М. *Понимание Медиа: Внешние расширения человека*. М.-Жуковский: КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле, 2003. 464 с.
7. Отто Р. *Священное: об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным*. СПб.: АНО «Изд-во С.-Петербургского ун-та», 2008. 272 с.
8. *Сумерки богов [сборник]*. М.: Политиздат, 1989. 398 с.
9. Хабермас Ю. *Философский дискурс о модерне*. М.: «Весь мир», 2008. 416 с.
10. Хайдеггер М. *Бытие и время*. СПб.: Наука, 2006. 451 с.
11. Элиаде М. *Аспекты мифа*. М.: Академический проект, 2010. 251 с.
12. Bruzzi S. *New Documentary: A Critical Introduction*. L.: Routledge, 2000. 224 с.