

УДК 791.2  
ББК 85.374

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-11-28  
received 29.05.2020, accepted 31.03.2021

### **ЕВГЕНИЙ ВАСИЛЬЕВИЧ КОЗЛОВ**

Институт права и национальной безопасности  
Российской академии народного хозяйства  
и государственной службы  
при Президенте Российской Федерации,  
Московская академия Следственного комитета  
Российской Федерации,  
Москва, Россия  
ResearcherID: AAJ-4673-2021  
ORCID: 0000-0001-8811-5555  
e-mail: jesuisbon@yandex.ru

## **АТТРАКЦИОНЫ ЭКРАНА: МЕЖДУ ВИЗУАЛЬНЫМ И НАРРАТИВНЫМ**

**Аннотация.** Основываясь на ряде положений эстетики и киносемиотики, статья предлагает интерпретацию структурных особенностей аттракционов экранной цивилизации и анализ их разновидностей в контексте сериальной художественной продукции, обнаруживающей свою структурную и рецептивную специфику. Аттракцион имеет свое глубинное отражение в психической структуре и предстает в виде внешнего проявления фантазма. Аттракцион, как и фантазм, резонирует на основе различия нескольких серий, с которыми он связан отношением каузальности. Искусство осуществляет «театрально-сценическое производство фантазма» (по Ж. Делезу), выводя квазисобытие из глубин психического на поверхность, в знаковое пространство художественного вымысла. Фантазм — внутренний резонанс двух серий, аттракцион же предстает в качестве внешнего проявления и эффекта различия каузальных серий (визуальное/нарративное; рациональное/эмоциональное; сингулярное/универсальное, вымышленное/реальное, присутствие/отсутствие). На основе дизъюнктивного синтеза указанных серий аттракцион в кино и комиксах возникает из предельного (ограничивающего пространство для фикции) и запредельного, выходящего за экранные

ограничения, отменяющего условные преграды для художественного вымысла. Локомотив, устремляющийся в зрительный зал с киноэкрана, является примером аттракциона, который в экранной цивилизации рассматривается в качестве притягательного и сенсационного элемента художественной программы. Такой киноаттракцион обращен почти исключительно к глазу и для его успешности важен резонанс, который обеспечен преобладанием визуального над нарративом.

Восходящее к киносемиотике Андре Годро противопоставление кинематографического аттракциона (в котором практически безраздельно царит визуальное) фильмовому (*filmique*), в котором нарратив мог бы иметь шансы на реванш, обнаруживает небезыntenесный ответ в культуре современных сериалов. Фильмовый аттракцион предстает в качестве результата конструктивного взаимодействия визуальных восприятий и творческих интерпретаций сюжета, которые выстраивает сам реципиент. Представляется, что таким аттракционом может быть используемый в сериалах клиффхэнгер. Искусство создания и поддержания интриги наделяется в современном пространстве повествования принципиальной важностью. Аттракцион сериала нацелен на продолжение, на анонсируемый последующий фрагмент произведения, который должен казаться реципиенту максимально привлекательным и художественной продукцией совершенно обязательной для потребления. Разработанные для указанных целей приемы и техники становятся систематически актуализируемыми в медийном пространстве, буквально «зараженном клиффхэнгером».

**Ключевые слова:** сериал и воображаемое, фрагментируемый нарратив, интерпелляция, пролепис, континуальное/прерывистое, кинематографический аттракцион/фильмовый аттракцион, полифункциональность клиффхэнгера, интерпретация сериала, отсутствующее событие, изменение границ фикции

**EVGENY V. KOZLOV**

Institute of Law and National Security affiliated  
with the Russian Presidential Academy  
of National Economy and Public Administration  
under the President of the Russian Federation,  
the Moscow Academy of the Investigation  
Committee of the Russian Federation,

Moscow, Russia

ResearcherID: AAJ-4673-2021

ORCID: 0000-0001-8811-5555

e-mail: jesuisbon@yandex.ru

## SCREEN ATTRACTIONS: BETWEEN VISUAL AND NARRATIVE

**Abstract.** Based on a number of provisions of aesthetics and film semiotics, the article interprets the structural features of the attractions of screen civilization and analyzes their varieties in the context of serial art products that reveal their structural and receptive specifics. The attraction has its deep reflection in the mental structure. The attraction appears as an external manifestation of the phantasm. The attraction, like phantasm, resonates on the basis of the difference of several episodes with which it is connected by the relation of causality. Art “produces the phantasm theatrically” (according to G. Deleuze), bringing the quasi-event from the depths of the psychic to the surface, into the symbolic space of artistic fiction. Phantasm is an internal resonance of the two series, while an attraction appears as an external manifestation and effect of the difference between the causal series (visual/narrative; rational/emotional; singular/universal, fictional/real, presence/absence). Based on the disjunctive synthesis of these series, an attraction occurs in films and comic books on foot of the ultimate (limiting the space for fiction) and the transcendent, going beyond the screen limitations, canceling the conventional barriers for fiction. A locomotive rushing into the auditorium from the cinema screen is an example of an attraction that is considered in the screen civilization as an attractive and sensational element of an artistic program. Such a cinema attraction is addressed almost exclusively to the eye, and for its success the resonance is important, which is provided by the predominance of the visual over the narrative.

The juxtaposition, going back to André Gaudreault’s semiotics, between a cinematic attraction (in which the visual component is almost unchallenged) and

that of films (filmique), in which the narrative might have a chance for revenge, reveals an interesting response in the culture of the modern series. A film attraction appears as a result of the constructive interaction of visual perceptions and creative interpretations of the plot, shaped by the recipients themselves. It is assumed that a cliffhanger, which is often used in the series, can be such an attraction. In the modern storytelling, the art of creating and maintaining intrigue is endowed with fundamental importance. The attraction of the series is aimed at the continuation, at the teaser of the next episode, which should look as attractive as possible and seem to be an artistic product absolutely mandatory for consumption. The techniques and practices developed for these purposes become systematically updated in the media space, which nowadays is literally "infected with cliffhangers".

**Keywords:** TV series and the imaginary, fragmented narrative, interpellation, prolepsis, continuous/discontinuous, cinematic attraction/film attraction, recipient's self-realization, cliffhanger's polyfunctionality, interpretation of the series, missing event, changing the boundaries of fiction

Прошедшая в апреле 2020 г. Международная научная конференция «Аттракционы экранной цивилизации и концепт человека»<sup>1</sup> указала интересное направление для развития исследовательской мысли, формулируя одну из задач в качестве прояснения значений понятия «аттракцион» и контекстов, в которых используется данное понятие [1]. Ключевым моментом является и обозначенная в самом названии научного форума апелляция к концепту человека, что представляется особенно верным в свете понимания тех воздействий, которые оказываются медийной цивилизацией на антропологические структуры. Полагаем, что материал данной статьи представляет собой попытку разработки вышеуказанного направления и может рассматриваться как аналитический опыт осмысления структуры экранного аттракциона как такового, а также изучение его специфических проявлений применительно к различным медийным контекстам. Так, весьма актуальным представляется вопрос о специфике аттракционов применительно к контексту сериальной культуры.

Сериалы повлекли за собой изменения, коснувшиеся разных сторон экранных искусств. И если Э. Моннет-Кантагрель заключает, что с конца 1990-х и начала 2000-х «специфика телереальности определяется сериальным форматом» [2], то Е. Чернокожева указывает на глобальные из-

---

<sup>1</sup> Организаторами конференции выступили ГИИ и ГИТР.

менения, произошедшие во всем медийном культурном ландшафте, касающиеся как отправителя, так и получателя [3]. Сериализация медийного пространства не ограничивается больше сферами телевидения или киноэкрана, что совпало с глобализирующим влиянием Интернета, превращающим просмотр сериалов в существенный феномен повседневной жизни современного человека. Отсюда, кстати, следует повышение значимости структурно-форматных особенностей и специфических приемов (в том числе и экранных аттракционов), применяемых в сериалах.

Предположим, что просмотр на большом современном экране в 3D и с многоканальным звуком, например, сцен сражения огромной обезьяны с доисторическими ящерами почти обязательно гарантирует зрителю эффекты присутствия и погружения. Зритель превращается в свидетеля эпических событий, в его эмоциональной гамме переживаний растворяется некоторая (поначалу смутная) симпатия к дикому и героическому Кинг-Конгу в определенном (и направленном на самого себя) беспокойстве в связи с перспективой быть раздавленным под ногами гигантских монстров. Думается, что именно в отношении подобных аттракционов справедливо следующее замечание: «От пользователя (зрителя, слушателя, читателя) требуются не какие-то рассуждения, аргументация, наррация, оценки, а реакция на ситуацию. При этом эмоциональное отношение, его переживание редуцируется к непосредственной, желательной быстрой (автоматической реакции)» [4, с. 36]. Фикция, на которую теперь работают современные и столь совершенные технические средства передачи изображения и звука, претендует на высшую серьезность реальности. В какой-то момент она даже становится этой самой реальностью. Вымысел ли покидает ритуально отведенные ему границы, или мы проникаем за флажки, обозначающие пространство фикции, но в любом случае происходит то, что в рецептивной эстетике называлось *изменением очертания границ*.

Стремление фикции покинуть отведенные ей формальные, ритуальные, конвенциональные и, если использовать метафору К. Пальи<sup>2</sup> [5], «сакральные» пределы может на поверхностном уровне предстать в виде аттракционов и подпитывать силу их воздействия.

---

<sup>2</sup> Камилла Палья предлагает считать XX век веком Голливуда, а экранное пространство подлинным и единственным местом священнодействия и поклонения для современного человека [5, с. 50]

Одним из важнейших результатов рецептивной эстетики стало понимание важности роли реципиента в художественном процессе. Как чтение невозможно без читателя, так и визуальные аттракционы невозможны без зрителя. Художественными средствами создается ситуация, которую реципиент настроен воспринимать в качестве одновременно сингулярной и универсальной.

Ж. Делез полагал, что «роль мысли состоит в театрально-сценическом производстве фантазма и в повторении универсального события в его наивысшей точке сингулярности» [6, с. 453].

Если под фантазмом понимать сцену или «последовательность сцен и действий, обнаруживающих стремление к реализации некоторого желания» [7, с. 951], что относит к содержательным и, прежде всего, структурным моментам фантазирования, то можно заключить, что аттракцион выступает в качестве его причины. Устремляющаяся во внехудожественную реальность фикция получает реакцию в виде фантазма. Зритель по эту сторону экрана производит фантазмы, и именно к его эмоциям обращается визуальный аттракцион. В определенный момент это близкое к онейрическому состояние избегает вмешательства рационального. Впрочем, несколько заходя вперед, заметим, что это справедливо в отношении не всякого аттракциона.

Аттракцион в кино связан с преодолением границ того сакрального пространства, в котором демонстрируемый вымысел легитимно существует на отведенной ему территории. Аттракцион, как и фантазм, резонирует на основе различия нескольких серий, с которыми он связан отношением каузальности. Фантазм — внутренний резонанс двух серий, аттракцион же предстает в качестве внешнего проявления и эффекта различия каузальных серий. Аттракцион в какой-то момент резонирует на основе *предельного* (ограничивающего пространство для фикции) и *запредельного*, выходящего за экранные ограничения, отменяющего условные преграды для художественного вымысла.

Аттракцион — это имитация события? Возможно, правильней говорить об *отсутствующем событии*. Подобно фантазму, аттракцион создается дизъюнктивным синтезом. Со стороны фикции — *событие* существует, одновременно являясь отсутствующим по эту сторону экрана.

Серии связаны с событием (а аттракцион является событием, как и фантазм) как причины со следствием. Благодаря различиям между сериями происходит резонанс. Различия и разнородность серий предпола-

гается изначально. Андре Годро [8, с. 244], например, противопоставляя киноаттракцион (или кино с аттракционной доминантой) нарративу. Действительно, пересказ эпизода, в котором локомотив на всей скорости неслет с экрана на уstraшенных зрителей, является актом рационализации, своеобразным возвращением рамки (экранной рамки) и напоминанием того, что аттракцион является всего лишь элементом художественной программы. Высвобождая мысль, пересказ лишает монстратив (*квазисобытие* случающееся на пограничной зоне между экранной и внесюжетной реальностью) почти всей магической силы. Локомотив, устремляющийся в зрительный зал с киноэкрана, для Андре Годро является примером аттракциона. Аттракцион рассматривается в качестве максимально притягательного и сенсационного элемента сложной художественной композиции. Такой киноаттракцион обращен исключительно к глазу, а для его успешности важен резонанс, который обеспечен преобладанием монстратива над нарративом. Дизъюнктивный синтез между доминирующим визуальным, эмоциональным видением и запаздывающей рационализацией нарратива подготавливает внезапное появление события и направляет его репрезентацию.

Интерпелляция также является визуальным аттракционом, эффективность которого основывается на изменении очертаний границ между фикцией и реципиентом. Когда персонаж обращается к зрителю из глубин экрана, кадра комикса, с плаката, выстраивается некая диалогическая ось (перекрестная по отношению к линейной оси повествования). Если главная задача линейной повествовательной оси состоит в передаче и доведении до логического конца сюжета произведения, то ось диалога обращена к внешнему собеседнику, что, в принципе, разрушает традиционный конвенционализм повествования. В большинстве случаев употребление интерпелляции провоцирует эффект обманутого ожидания. Реципиент, настроившийся на неактивное слежение за ходом сюжета, вдруг вынужден реагировать принципиально иным образом на непосредственное обращение. Это влечет за собой некоторый сбой программы восприятия, сопоставимый в ряде случаев с гипнотическим воздействием.

Благодаря проведенным исследованиям [9] удалось установить, что интерпелляция вызывает эффект привлечения читателя/зрителя принципиально иным образом. То, что он воспринимает в тексте, больше не является для него совершенно отстраненным, внешним. Сам реципиент отныне напрямую имплицирован в некоторый текстовый сегмент. Осоз-

навая свое отсутствие в пределах разворачивающегося художественного сюжета (фигуры), адресат, тем не менее сам оказывается запрашиваемым из глубин придуманного. В результате реципиент участвует в процессе смены регистров. В случае инверсионного обмена ролями с персонажем читатель/зритель сам становится объектом изучения (во многих ситуациях реципиент интерпеллирован, и происходит своеобразная ретардация<sup>3</sup>. Смена позиций, зачастую калейдоскопическая, когда обозреваемый объект становится обозреваемым субъектом, приводит к тому, что у «подглядывающего» (voyeur) зрителя неизбежно происходит смена типа реагирования.

Аттракцион интерпелляции провоцирует потерю *гомеостатической равновесия* фикции. Вступая в общение с реципиентом (обращаясь к нему или просто обращая к нему свой взгляд), персонаж разрушает миф, лежащий в основе художественной фабулы, обрывая свою связь с развитием сюжетной линии ради установления контакта с внешним миром. Происходит определенная демифологизация художественного текста, что окрашено значительным риском утраты суггестивного его воздействия. Это имеет (почти во всех случаях) фатальный характер при использовании интерпелляции в кино, когда, находясь под воздействием магии фильма, зритель вдруг оказывается в роли объекта прямой интерпелляции для одного из героев. При таком аттракционе вся иллюзия реальности оказывается поставлена под сомнение, а зритель уже может видеть не персонажа, а играющего свою роль актера. В комиксах провоцируемый интерпелляцией процесс разрушения фикции имеет в целом менее значительные последствия — это вызвано различиями в кодах, в механизмах создания образов [9]. «Кинообраз имеет тенденцию к разоблачению (из-за эффектов экстерииоризации и объективации), а графическое изображение в комиксах (провоцируя инверсионные эффекты интериоризации и субъективации) способствует обратному» [10, с. 160]. Во всяком случае, интерпелляция в комиксах не играет роли «непрозрачного» (opaque) средства экспрессии, барьера для восприятия вымысла. Напротив, обращение к реципиенту даже способствует более полной идентификацией с фикцией.

Итак, аттракцион как *квазисобытие* выстраивается на основе резонанса разнородных серий, выступающих по отношению к нему в качестве

---

<sup>3</sup> Интерпелляция весьма редка в кино, но этот аттракцион используем в комиксах, где сам реципиент определяет темпоритмику восприятия художественного произведения.



причин. Дизъюнктивный синтез (нарратива и монстратива, фикции и реальности, присутствия и отсутствия) получает на поверхности аттракцион в качестве своего эффекта. Впрочем, Андре Годро [8] указывал на противопоставление кинематографического аттракциона (в котором практически безраздельно царит визуальное) фильмовому (*filmique*). В последнем нарратив мог бы иметь шансы на реванш. Фильмовый аттракцион предстает в качестве результата конструктивного взаимодействия визуальных восприятий и творческих интерпретаций сюжета, которые выстраивает реципиент. Нам представляется, что таким аттракционом может быть используемый в сериалах *клиффхэнгер*. В его основе лежит дизъюнктивный синтез *континуального* и *прерывистого*, что, собственно, характеризует серийные нарративы и определяет экономическую модель их рецепции. Такое фрагментируемое произведение систематически нуждается в легитимации своего продолжения, что предполагает наличие аттракциона для стимуляции внимания и интереса. Для сериала совершенно необходим аттракцион, реализующий *заботу о продолжении*.

Драматический финал (связанное с ним напряжение) и грядущее продолжение: вот две взаимосвязанные составляющие того приема, который за неимением лучшего будем называть при помощи англо-американского неологизма *клиффхэнгером*<sup>4</sup>. В ряду концептов современной развлекательной повествовательности этой нарративной технике должно быть отведено подобающее место. Она входит в число правил и принципов, определяющих художественную коммуникацию нашего времени, позволяя, в частности, оказывать влияние на реципиентов в то время, когда сам акт рецепции завершен. Таким образом, сериал продолжается в восприятии своей аудитории, осуществляя выход за пределы сюжетного пространства, мир художественной фикции выплескивается за свои конвенциональные границы.

Клиффхэнгер — «цепляющийся за обрыв, повисающий над пропастью». В лингвистике такое слово называется фреймом, ибо одним емким и очень содержательным знаком демонстрирует целую ситуацию, наполненную драматизмом и требующую сопереживания. Впрочем, абстрагируясь от персонажа, изо всех сил пытающегося не сорваться в пропасть,

---

<sup>4</sup> Косвенным подтверждением влиятельности культуры сериалов в современном культурном информационном пространстве являются неологизмы, возникающие в общепотребительных словарях разных языков. Так, например, неологизмы *der Cliffhanger*, *le cliffhanger* появились соответственно в немецком и французском языках.

мы могли бы заметить, что клиффхэнгер косвенно свидетельствует о том, что повисает именно рассказ. Искусство создания и поддержания интриги наделяется в современном пространстве повествования принципиальной важностью. Разработанные для указанных целей приемы и техники становятся систематически актуализируемыми в медийном пространстве, буквально «зараженном клиффхэнгером» [11].

В том, что из окололитературной игры<sup>5</sup> клиффхэнгер превратился в один из наиболее характерных аттракционов эпохи сериалов, надо видеть проявление пластичности развлекательной индустрии масскульта, способной превратить недостаток фрагментируемого нарратива в его достоинство.

Вышеупомянутая забота о продолжении проявляется в том, чтобы похитить у зрителей время, всячески эксплуатируя разнообразие тактики соблазна, используя попеременно возникающее привыкание к образам и эффекты новизны, систематически обещая и также регулярно откладывая кульминацию и развязку интриги в последующих частях. Э. Монне-Кантагэль считает, что выбор стилистических и нарративных средств и приемов в современной сериальной продукции подчинен цели прогрессивного расширения истории и постоянного увеличения аудитории. О публике сериалов, по наблюдениям автора, в большинстве американских исследований рассуждают в терминах инвестирования и капиталовложений: аудитория сериала должна систематически расширяться (*broadet, broadest*), чему предшествует ее захват (*hook*), на нее успешно распространяются тактики соблазна (*appeal*) и, разумеется, она не должна почувствовать себя разочарованной и потерянной для проекта (*not losing*) [2]. Потенциально и сама сюжетная канва в сериале должна обнаруживать способности к бесконечному расширению. Этому способ-

---

<sup>5</sup> В романе «Голубые глаза» (1873) Томас Гарди отсрочил на 29 абзацев спасение главного героя, повисшего на краю пропасти «на пучке зажатой в кулаке мокрой травы» [11]. Несложно убедиться в том, что клиффхэнгер и в своих литературных основаниях являлся средством манипуляции читателями и недвусмысленным проявлением авторского диктата, позволяющего отправителю текста сколь угодно долго откладывать сообщение о судьбе героя, заполняя информационное пространство любым, но не относящимся напрямую к ожидаемому, содержанием. Наивный читатель, внимание которого захвачено интригой, вынужден терпеть «болтливость» автора, смиренно дожидаясь, когда тот наконец сообщит то, ради чего сам акт чтения и был предпринят. Р. Барони [12] отмечает, что ретардации способствует стратегическая аккумуляция деталей, блокирующих прогресс в развитии интриги; повисший главный герой «начинает задумываться о смысле жизни, геологии, предыстории, дарвинизме и законах природы».

ствуют разнообразные отступления от главных сюжетных линий, для этого создается некий нарративный резервуар, включающий в себя дополнительные сюжеты, возвращения в прошлое героев, появление новых объектов для детализированных показов-описаний и новых персонажей, обеспечивающих новый поворот в сериальном повествовании. Детализированный показ космического корабля в сериале «Звездный крейсер Галактика» (ABC, 2004–2009) и периодические обращения к истории острова в сериале «Остаться в живых» (ABC, 2004–2010), как полагает Э. Монне-Кантагрьель, представляют собой пример создания некой *нарративной материи сериала*, своеобразной семио-прагматической сферы, символического пространства, определяющего центральное положение в серийном повествовании. Прогрессивное развитие сюжетных линий в произведении не отменяет *материю сериала*, но зачастую и обнаруживает свою зависимость от этого центрального и устойчивого элемента. Тем самым, в целях расширения истории, которая теперь может легитимно развиваться во всех направлениях, снимается и острота коммуникативной оппозиции между новым и старым, темой и ремой.

Зритель сериала, нередко преодолевая разочарование и усталость, резервирует некоторое время для последующих и предполагаемых продолжений (эпизодов, сезонов). Думается, что публикой *volens nolens* осуществляется оценка ресурсного потенциала сериала в аспекте демонстрируемых изменений. Фантазия реципиентов направлена в сторону освоения возможных вариантов развития сюжета, что может свидетельствовать об интересе к произведению. Повторяемость одной и той же повествовательной схемы, как, например, это происходит в сериалах типа «Декстер» (вышел на телеканале «Showtime» в 2006 году), где буквально с первых эпизодов первого сезона раскрывается тайная сущность главного героя, играющая роль ключевой интриги, перемещает акцент на возникающую зрительскую привычку, на систематическое потребление однотипного. В этом случае немаловажным фактором привлекательности становится время, уже затраченное на сериал. Впрочем, фрагментируемое повествование, обретающее свою притягательную силу благодаря успешному возникнуть стереотипу потребления, привыканию к персонажам, ситуациям, также обязано своей успешностью тому времени, на которое сериал сумел завладеть вниманием и вызвать интерес зрителей.

Итак, клиффхэнгер — художественный прием в создании сюжетной линии, заключающийся в том, что повествование обрывается «на самом

интересном месте», месте кульминационного напряжения, предполагаемое разрешение которого должно возникнуть в продолжении. Выход во внехудожественную реальность обеспечивается клиффхэнгером потому, что интерпретация прерванного нарратива осуществляется уже в повседневности. В этом можно замечать один из факторов эффективности сериала. Систематическая укорененность в повседневности — один из секретов успеха повествования с продолжением. Прерывистая рецепция будто бы приглашает реципиента стать как минимум интерпретатором событий в тот момент, когда сам акт рецепции запланированным образом прерывается. Тем самым сериал не покидает своих читателей и зрителей даже тогда, когда его не смотрят или не читают. Он резервирует позиции в эмоциональной и интеллектуальной памяти своей аудитории. Происходит то, что Вольфганг Изер называл *«изменением очертаний границ»*, отменяющих объектно-субъектное противостояние произведения и его аудитории, прочерчивая линию деления внутри самого реципиента: «Думая чужие мысли, он временно отказывается от собственной индивидуальности, ее замещают эти чужие мысли, они приковывают его внимание» [13, с. 223]. Впрочем, справедливо ли здесь говорить об отказе от собственной индивидуальности? Или, совсем наоборот, некоторое приглашение к сотворчеству в виде конструирования сюжетного будущего является одним из способов (само)реализации?

Клиффхэнгер — это еще и стимул, который получает реакции в форме социального взаимодействия. Овнешнествлением данного выхода в повседневность становится отмечаемый еще исследователями романа-фельетона факт коллективного обсуждения очередного (последнего) эпизода сериала. В наше время мы получаем массу примеров такого рода обсуждений в интернет-коммуникации. Феномены спойлера, нелегальных фантомных продолжений также иллюстрируют эту коммуникативную потребность и подтверждают статус сериала в качестве провокатора социального взаимодействия.

Клиффхэнгер предстает в качестве приема, обеспечивающего эффекты удовольствия от произведения. Это «эффективная техника, заставляющая думать» [14]. Серия убажывает нас (нас, — иначе говоря, потребителей), ибо она отвечает нашей интенции на разгадывание того, что произойдет. Мы рады обнаружить еще раз то, что мы ожидали, но далеки от того, чтобы с такой же радостью воспринять очевидность нарративной структуры; мы подчиняем ее нашим прогностическим установкам. Мы размышляем

не о том, что повествование выстроено автором таким образом, чтобы мы могли разгадать его финал, но, скорее, о том, что нам хватило сообразительности для предугадывания развязки [см. подробнее: 15].

Представляется, что размышления о структурных особенностях сериала почти в любом случае должны быть направлены на дихотомию новое/повторяемое. Нередко можно и сегодня встретить в отечественных работах о сериалах безапелляционные выводы, касающиеся превалирования повторяемого над новым, предсказуемости финалов [16].

Думается, что это делается, скорее, по привычке, сформировавшейся у исследователей с прошлых десятилетий, когда сериалы прочно отождествлялись с некоторым пространством фикции, в котором «не происходит практически ничего нового». Можно допустить, что это было до определенной степени справедливо в отношении «мыльных опер» на телевидении второй половины прошлого века. Современная сериальная художественная продукция являет собой пример значительно более сложного текста в плане своей структурной, нарративной, визуальной организации. Так, Э. Монне-Кантагрюель замечает, что на уровне вымысла в современных сериалах «почти ничто не предрешено» [2]. Данное преимущество (а малая предсказуемость, несомненно, важная характеристика для произведений, рецепция которых систематически прерывается) возникает из-за того, что влияние жанра оказывается замещено влиянием стиля. Стиль сериала вызывает у его аудитории повторяемые эмоциональные ощущения. Как резонно замечает Г.Г. Почепцов: «Телесериалы и соцмедиа являются инкубаторами эмоций. Искусство создает и продает как коммерческий продукт именно эмоции» [17]. Влияние стиля (в значительной мере именно в плане визуального ряда, ибо «топовые» сериалы наделены идентифицируемой визуальностью) обеспечивает привыкание и узнавание. А жанр, влияние которого в качестве конвенциональной преграды, предписывающей, в частности, определенные концовки, оказывается преодолено, теперь уже не влечет за собой predeterminedность и предсказуемость. Таким образом, делаются возможными открытые финалы, актуализируется прогностическая деятельность реципиентов, подкрепляющая интерес к фрагментированному произведению.

В некоторых исследованиях по эстетике экранных медиа, форматах и специфике современных произведений можно встретить точку зрения, заключающуюся в том, что сериал (при сравнении с кинофильмом) обнаруживает значительно меньше достоинств своего визуального ряда,

что в содержательном плане компенсируется более сложной повествовательной структурой. Сам формат сериального произведения дает ему большие возможности экранизировать сложный нарратив (здесь сериал уподобляется романной форме в литературе), развивая множество сюжетных линий, отдавая преимущество в одних эпизодах некоторым из них, а затем выводя на передний план другие. Сериалы «повествовательно богаты, что соседствует с изобразительной банальностью» [18, с. 45]. Изобразительная банальность, впрочем, не является сущностной<sup>6</sup>, тогда как сложность повествовательной ткани представляется весьма верно замеченной и вытекает из структурных особенностей сериала. Тем не менее различия в аттракционах отражают и различия в приоритетах между изобразительным и повествовательным. Так, если киноаттракцион связан преимущественно с визуальными эффектами (например, «вау-эффекты» 3D и интерпелляция в комиксах), то для аттракциона сериала оказывается актуальным дизъюнктивный синтез таких каузальных серий новое/повторяемое, часть/целое, дискретное/континуальное и т.п. Специфика аттракциона в сериале объяснима из его сущностных характеристик. Так, природа клиффхэнгера дополнительным образом демонстрирует связь современных экранных сериалов с паралитературными повествованиями, возникшими на заре массовой культуры. Сериал содержит в себе апелляцию к прерывистому чтению. От аудитории сериал также требует рецептивных компетенций, отличающихся от эмоционального реагирования в духе «новой животности»<sup>7</sup> массовой культуры. Осмысление просмотренного эпизода и отсылка к последующему в виде предвидящего понимания предполагают создание образа произведения в его целостности. Этот образ создается в восприятии получателя, творческая догадка которого и предвидящее понимание позволяют восполнить изначальную недостаточность актуального высказывания. Последнее предполагается

<sup>6</sup> Думается, что на самом деле большинство современных рейтинговых сериалов обладают собственным неповторимым видеорядом, формирующим особенности его рецепции, например, в планах узнаваемости и привыкания. В эпоху развитых визуальных медиа и во времена, когда целые поколения потребителей визуальной продукции сформированы стремительно технологически развивающейся индустрией видеоигр, экранная продукция с «банальной изобразительностью» и посредственным визуальным рядом не имеет шансов быть востребованной широкой аудиторией, и это явно не случай сериалов.

<sup>7</sup> «Новая животность как раз и заключается в том, что быстротечная череда таких реакций не оставляет места для памяти — эвфемизма сознания» [4, с. 36].

изначально неполным и устремленным к своим последующим частям-продолжениям.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Богатырева Е.А. Международная научная конференция «Аттракционы экранной цивилизации и концепт человека» // Наука телевидения. 2020. № 16.2. С. 9–20. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-9-20.

2. Monnet-Cantagrel H. Le format de serie, de la pratique a la theorie // Academia. 2016. URL: [https://www.academia.edu/38692650/LE\\_FORMAT\\_DE\\_SERIE\\_DE\\_LA\\_PRATIQUE\\_A\\_LA\\_THEORIE](https://www.academia.edu/38692650/LE_FORMAT_DE_SERIE_DE_LA_PRATIQUE_A_LA_THEORIE) (дата обращения: 15.12.2020).

3. Чернокожева Е. «Вавилон-Берлин»: сериалы — просмотр фильмов — частная жизнь // Наука телевидения. 2019. № 15.4. С. 155–178. DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.4-155-178.

4. Тульчинский Г.Л. Эстетика [не]исчезающих переживаний: глубокая семиотика современных экранных аттракционов // Наука телевидения. 2020. № 16.2. С. 23–41. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-23-41.

5. Палья К. Личины сексуальности / пер. с англ. под общ. ред. С. Никитина. Екатеринбург: У-Фактория : Изд-во Урал. ун-та, 2006. 871 с.

6. Делез Ж. Логика смысла / пер. с фр. Я. И. Свирского. М.: Академический Проект, 2011. 472 с.

7. Современный философский словарь / под общей ред. В.Е. Кемерова. 2-е изд., испр. и доп. Лондон, Франкфурт-на-Майне, Париж, Люксембург, Москва, Минск: Панпринт, 1998. 1064 с.

8. Gaudreault A. Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinema. Paris: CNRS Éditions, 2008. 252 p.

9. Ibanez I.A. Le lecteur est interpellé quelque part // 9-ème art. 1996. № 1. P. 18–26.

10. Samson J. Strategies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée // Coloque de Cerisy. 1988. P. 154–168.

11. Заяц А. Клиффхэнгер как генератор любопытства // Film.ru: сайт. 2014. 09 октября. URL: <https://www.film.ru/articles/kinoslovar-kliffhenger> (дата обращения: 15.12.2020).

12. Baroni R. Le cliffhanger: un révélateur des fonctions du récit mimétique // Cahiers de Narratologie. 2016. DOI: 10.4000/narratologie.7570.

13. Изер В. Процесс чтения: феноменологический подход // Современная литературная теория. Антология / сост. И.В. Кабанова. М.: Флинта ; Наука, 2004. С. 201–224.

14. Grondin A. Séries Télé: L'art de terminer saison (et de vous faire trépigner d'impatience) // 20 minutes: сайт. 2014. 17 April. URL: <https://www.20minutes.fr/television/1352901-2014> (дата обращения: 15.12.2020).

15. Эко У. Инновация и повторение: Между эстетикой модерна и постмодерна // *Философия эпохи постмодерна: сб. обзоров и рефератов*. Минск: Красико-принт, 1996. С. 48–73.

16. Козлов Е.В. Серииал в пространстве культурных кодов // *Международный журнал исследований культуры*. 2019. № 2 (35). С. 135–146. DOI: 10.24411/2079-1100-2019-00025.

17. Почепцов Г.Г. От «Игры Престолов» до «Пеппы Пиг»: миры, куда уже переселились люди, большие и маленькие // *Psyfactor: сайт*. 2019. URL: <https://psyfactor.org/kinoprop/serials8.htm> (дата обращения: 15.12.2020).

18. Филиппов С.А. Серииалы и будущее киноискусства: эстетическая проблема // *Медиаальманах*. 2018. № 6 (89). С. 42–48.

## REFERENCES

1. Bogatyreva E.A. Mezhdunarodnaya nauchnaya konferentsiya “Attraksiony ekrannoy tsivilizatsii i kontsept cheloveka” [International scientific conference “Attractions of screen civilization and human concept”]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2020. 16 (2), pp. 9–20. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-9-20.

2. Monnet-Cantagrel H. Le format de serie, de la pratique a la theorie. *Academia*. 2016. URL: [https://www.academia.edu/38692650/LE\\_FORMAT\\_DE\\_SERIE\\_DE\\_LA\\_PRATIQUE\\_A\\_LA\\_THEORIE](https://www.academia.edu/38692650/LE_FORMAT_DE_SERIE_DE_LA_PRATIQUE_A_LA_THEORIE) (accessed 15.12.2020).

3. Tschernokoshewa E. “Vavilon-Berlin”: serialy—prosmotr fil'mov—chastnaya zhizn' ["Babylon-Berlin": Series—film shows—own life]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2019. 15 (4), pp. 155–178. DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.4-155-178.

4. Tulchinskii G.L. Estetika [ne]jschezayushchikh perezhivaniy: glubokaya semiotika sovremennykh ekrannykh attraksionov [Aesthetics of [non-]vanishing experiences: Deep semiotics of modern screen attractions]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2020. 16 (2), pp. 23–41. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-23-41.

5. Paglia C. *Lichiny seksual'nosti* [Sexual personae]. Yekaterinburg: U-Factoria: Publishing house of the Ural University, 2006. 871 p.

6. Deleuze G. *Logika smysla* [The logic of sense] (Ya.I. Svirskiy, Trans.). Moscow: Akademicheskii proekt, 2011. 472 p.

7. V.E. Kemerov (ed.). *Sovremennyy filosofskiy slovar'* [Modern philosophical dictionary] (2nd ed.). London, Frankfurt am Main, Paris, Luxembourg, Moscow, Minsk: Panprint, 1998. 1064 p.

8. Gaudreault A. *Cinéma et attraction: Pour une nouvelle histoire du cinema*. Paris: CNRS Éditions, 2008. 252 p.

9. Ibanez I.A. Le lecteur est interpellé quelque part. *9-ème art*. 1996. (1), pp. 18–26.

10. Samson J. Strategies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée. *Colloque de Cerisy*. 1988, pp. 154–168.



11. Zayats A. Kliffkhenger kak generator lyubopytstva [Cliffhanger as a generator of curiosity]. *Film.ru: website*. 2014. 9 October. URL: <https://www.film.ru/articles/kinoslovar-kliffhenger> (accessed 15.12.2020).
12. Baroni R. Le cliffhanger: un révélateur des fonctions du récit mimétique. *Cahiers de Narratologie*. 2016. DOI: 10.4000/narratologie.7570.
13. Iser W. Protsess chteniya: fenomenologicheskii podkhod [The reading process: A phenomenological approach]. In I.V. Kabanova (Ed.), *Sovremennaya literaturnaya teoriya: Antologiya* [Modern literary theory: Anthology] (pp. 201–224). Moscow: Flinta, Nauka, 2004.
14. Grondin A. Séries Télé: L'art de terminer saison (et de vous faire trépigner d'impatience). *20 minutes: website*. 2014. 17 April. URL: <https://www.20minutes.fr/television/1352901-2014> (accessed 15.12.2020).
15. Eco U. Innovatsiya i povtorenie: Mezhdru estetikoy moderna i postmoderna [Innovation and repetition: Between the aesthetics of modernity and postmodernity]. In *Filosofiya epokhi postmoderna: sb. obzorov i referatov* [Philosophy of the postmodern era: A collection of reviews and abstracts] (pp. 48–73). Minsk: Krasico-print, 1996.
16. Kozlov E.V. Serial v prostranstve kul'turnykh kodov [Serials in the space of cultural codes]. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury* [International Journal of Cultural Research]. 2019. Issue 2 (35), pp. 135–146. DOI: 10.24411/2079-1100-2019-00025.
17. Pocheptsov G.G. Ot "Igry Prestolov" do "Peppy Pig": miry, kuda uzhe pereselilis' lyudi, bol'shie i malen'kie [From "The Game of Thrones" to "Peppa Pig": Worlds where people have already moved to, big and small]. *Psyfactor: website*. 2019. URL: <https://psyfactor.org/kinoprop/serials8.htm> (accessed 15.12.2020).
18. Filippov S.A. Seryaly i budushchee kinoiskusstva: esteticheskaya problema [Serials and the future of cinematography: An aesthetic problem]. *Mediaal'manakh* [Mediaalmanah]. 2018. Issue 6 (89), pp. 42–48.

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

### **ЕВГЕНИЙ ВАСИЛЬЕВИЧ КОЗЛОВ**

доктор философских наук,  
профессор Центра лингвистики  
и профессиональной коммуникации,  
Институт права и национальной безопасности  
Российской академии народного хозяйства  
и государственной службы  
при Президенте Российской Федерации,  
119571, Москва, проспект Вернадского,  
84с2, учебный корп. 6, оф. 1114,  
профессор кафедры гуманитарных  
и социально-экономических дисциплин,  
Московская академия Следственного комитета  
Российской Федерации,  
125080, г. Москва, ул. Врубеля, д. 12  
**ResearcherID: AAJ-4673-2021**  
**ORCID: 0000-0001-8811-5555**  
e-mail: jesuisbon@yandex.ru

## ABOUT THE AUTHOR

### **EVGENY V. KOZLOV**

D.Sc. in Philosophy, Professor at the Center for Linguistics  
and Professional Communication,  
the Institute of Law and National Security affiliated  
with the Russian Presidential Academy of National Economy  
and Public Administration  
under the President of the Russian Federation,  
Prospect Vernadskogo, 84 s 2, uchebny korp. 6, office 1114,  
119571, Moscow,  
Professor at the Department of Humanities  
and Socio-Economic Disciplines,  
the Moscow Academy of the Investigation Committee  
of the Russian Federation,  
ul. Vrubelya, 12, 125080, Moscow  
**ResearcherID: AAJ-4673-2021**  
**ORCID: 0000-0001-8811-5555**  
e-mail: jesuisbon@yandex.ru