

## Модели интерпретации канона в фанатском кино

Научный руководитель – Савельева Елена Николаевна

*Смердова Карина Сергеевна*

*Студент (бакалавр)*

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Институт искусств и культуры, Томск, Россия

*E-mail: smerdova.k@mail.ru*

Фанаты производят, распространяют, потребляют и взаимодействуют в общем цифровом пространстве. Существующие в пространстве Web 2.0 фанатские практики вписываются в парадигму «новых» медиа, культуру просьюмеризма и культуру соучастия. Таким образом, актуальность предлагаемого исследования обуславливается необходимостью анализа современных креативных практик как зримого отражения тенденций развития популярной культуры, а также радикальных изменений технологических форматов, форм потребления и роли потребителя в Интернет пространстве.

На сегодняшний день фан-фильм можно считать самым сложным видом фанатского творчества. Выдвигая подобное предположение, автор имеет в виду не только трудоемкий и длительный съемочный процесс, но и сложную структуру кинопроизведения, в основе которого может лежать совокупность нескольких фан-практик: сценарные наработки, основанные на фанфикшн; дизайн костюмов, вдохновленный фан-артом. Однако, являясь кульминацией фанатского творчества, фанатский кинематограф не получил должного внимания в академической среде. Так, среди наиболее влиятельных зарубежных теоретиков следует отметить Г. Дженкинса, М. Хиллза, Д. Фиске, а работы по фанатскому кино в отечественной науке практически отсутствуют. В связи с чем, перед нами стоит цель осуществить последовательный анализ такого специфического культурного феномена, как фанатское кино.

Для достижения поставленной цели требуется выполнить следующие задачи: выявить специфические черты произведений данного типа и проанализировать нарративные модели, позволяющие фанатам интерпретировать текст источника.

Смешивая персонажей и жанры, адаптируя ситуации и контексты или демонстрируя особый взгляд на историю, фанаты создают новые нарративы на разных медийных платформах. Поклонники формируют трансмедийное повествование, которое Г. Дженкинс определял как «историю, рассказанную при помощи нескольких различных медиа-форматов, где каждый новый текст вносит отдельный вклад в цельное повествование» [2]. Текст фаната может соответствовать тону оригинальной работы или может подрывать его, принимая критическую позицию по отношению к оригинальному тексту. Исходя из этого, Тайлер Уивер предлагал разделять трансмедиа на «истинные» и «дополнительные», а главным критерием дифференциации должен был послужить «канон» [1]. Характерной чертой трансмедиа является «интертекстуальность». В работах Юлии Кристевой «интертекстуальность» определяется, как особое диалогическое взаимодействие текстов, которые представляют собой «мозаику цитат взятых из других текстов» [1]. Как подчеркивает Джейсон Миттел «все фан-практики можно считать паратекстами, независимыми культурными произведениями, которые существуют в отношениях с другими текстами» [3]. Таким образом, эти паратексты часто комментируют или переосмысливают оригинальный текст, тем самым способствуя коммуникации внутри сообщества.

Следовательно, фан-фильмы взаимодействуют с каноном. В ходе исследования нам удалось выявить некоторые стратегии работы фан-кино с текстом источника:

1. Исправление ошибок. Это модель, с помощью которой фанаты стремятся заполнить пробелы, имеющиеся в фильмах/рассказах или предложить объяснения определенных событий, отсутствующих в оригинальной истории.

2. Расширение таймлайна. Эта модель схожа с предыдущей, поскольку она также основана на прошлом персонажей и прошлых событиях. Однако расширение временной шкалы раскрывает малоизвестные факты, которые упоминаются в оригинальной работе, а путем исправления ошибок фанаты стремятся изучить то, что в каноне отсутствовало.

3. Смена фокуса. Посредством данной модели фанаты меняют местами второстепенных и главных персонажей.

4. Моральная переориентация. Эта модель, в которой антагонист находится в центре повествования, или где главный персонаж меняет свое кредо.

5. Смена гендерной принадлежности.

6. Кроссовер. Одна из самых распространенных моделей, где фанаты объединяют персонажей различных вселенных.

7. Перемещение персонажа. Это модель, характеризующая процесс помещения персонажа в новую ситуацию или ситуацию, когда оригинальный персонаж служит прототипом для нового героя.

8. Персонализация. Данная модель работает тогда, когда автор воображает себя внутри воображаемого сюжета или переносит персонажа из оригинального сюжета в свой мир.

9. Эмоциональное усиление. Пользуясь данной моделью, фанаты пытаются исследовать поведение персонажа в момент кризиса.

10. Эротизация. Это истории, которые исследуют сексуальность персонажей. Модель, которая довольно часто оспаривается фанатами и теоретиками, не служит основой для фан-фильмов, доступных на официальных сайтах.

Кроме того, выявлено, что по формату фан-фильмы могут быть:

- Завершенными. Это обычные фильмы, с нарративной составляющей, которые рассказывают полную историю от начала до конца независимо от продолжительности;

- Фрагментарными. Несмотря на наличие начала, середины и концовки, некоторые фанатские фильмы не показывают последовательного развития истории. Одним из наиболее распространенных форматов в этом случае является трейлер. Развитие сюжета может происходить без демонстрации того, как один эпизод привел к другому.

- Документальными. Представленный как фанатский фильм - завершенный или нет - он ставит своей целью поделиться производственным процессом с другими фанатами.

- Бессюжетными. Этот тип фанатского фильма не ставит своей целью рассказать историю, а демонстрирует техническое мастерство над некоторыми из элементов фильма.

В итоге, стоит отметить, что фан-фильмы становятся важнейшей частью происходящих преобразований в сфере любительского кинопроизводства. Наше исследование показало, что фанаты, присваивающие элементы оригинальных текстов и вовлеченные в процесс переработки культурных смыслов, а также демократизации, способны создавать собственные методы сторителлинга.

### Источники и литература

- 1) Миловидов С. В. Трансмедийное повествование как текст в сфере масс-медиа XX-XXI веков // Наука телевидения. 2014. № 11. С. 278-289.
- 2) Jenkins H. Transmedia Storytelling // MIT Technology review, 2003. URL: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- 3) Tryon, C (2012) Fan films, adaptations, and media literacy. In: Telotte, JP, Duchovnay, G (eds) Science Fiction Film, Television, and Adaptation. London: Routledge, pp. 176–189.