

М.Г. Таценко

искусствовед,

аспирант кафедры теории и истории искусства Нового и Новейшего времени

факультета истории искусства РГГУ

maria_tatsenko@hotmail.com

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЁМОВ ФАНАРТА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЫ НА ПРИМЕРЕ АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА «ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С ФИННОМ И ДЖЕЙКОМ»*

Творчество поклонников (фанарт) является своеобразным откликом на произведение популярной культуры. В статье рассматривается влияние приёмов, характерных для любительского творчества на популярные произведения, их использование в современной медиа-индустрии на примере анимационного сериала «Время приключений с Финном и Джейком».

Fans' creative activity (fan-art) is peculiar tribute to a popular culture product. The influence of fan-art's specific devices on popular production and media industry of our days is analyzed with the case of the animation series *Adventure Time with Finn & Jake*.

Ключевые слова: фанарт, фанфикшн, конвергенция, фандом

Keywords: fan-art, fan-fiction, convergence, fandom

Справедливо будет отметить, что об успехе того или иного произведения популярной культуры сегодня можно судить по количеству зрителей, их активности и вовлеченности в события, связанные с созданием фильма, коммерческому успеху в прокате. Появление интернета и его доступность сделали возможным более тесный контакт между производителями и потребителями медиа-продукции: для отслеживания общественного мнения и настроений в среде поклонников продюсерам достаточно просматривать тематические ресурсы (онлайн опросы, социальные сети, тематические сайты и форумы). Помимо сетевых ресурсов, продолжают функционировать и традиционные площадки взаимодействия поклонников и авторов (актеров, режиссёров, писателей и т.п.): различные фестивали, конференции. Всё это работает на развитие диалога между авторами оригинального медиа-продукта и его наиболее активными потребителями – фанатами.

Фанаты сегодня зачастую вовлечены не только непосредственно в потребление продукта (фильмов, комиксов, сериалов) и мониторинг информации, связанной с выходом новых серий, официальной сувенирной продукции и медийным закулисем, они активно участвуют в обсуждениях на форумах, предлагают свои видения и интерпретации оригинальных историй, а также создают рисунки, литературные и другие произведения по мотивам любимых фильмов. Это творчество поклонников – фанарт – сопровождает сегодня практически все фильмы и сериалы. Доступность интернета даёт возможность не только создавать рисунки, видеоролики, рассказы, но и делиться ими с единомышленниками, обсуждать уже сюжеты этих вдохновлённых книгами и фильмами рассказов. Фанарт как продукт, созданный в среде поклонников, является «живым», визуальным откликом, анализируя который авторы оригинальных произведений могут судить о настроениях аудитории.

Однако можно ли рассматривать фанарт не только как статистический материал для медиа-

© Таценко М.Г., 2014

* По материалам научного семинара Смолянской Н.В. для магистрантов при поддержке Программы стратегического развития РГГУ 2012-13 гг.

*M. Tatsenko Applying fan-art devices in pop-culture production:
a case of the animation series Adventure Time with Finn & Jake*

индустрии, но и как самобытную форму искусства, обладающую своими характеристиками, жанровыми, сюжетными, стилистическими? Сегодня оригинальное произведение не только вдохновляет поклонников создавать свои подражательные работы по его мотивам, но и само становится подвержено влиянию. С одной стороны, это обусловлено изменившимся характером отношений медиа-индустрии и фанатской среды, которые приобретают всё более явный характер диалога, с другой – тем, что в сфере производства фильмов и других произведений появляется всё больше любителей, выходцев из среды поклонников-непрофессионалов, а также молодых людей, которые сами являются фанатами. Это новое поколение, работающее в кино-индустрии, апроприирует сюжетные ходы и наработанные приемы их образного решения, интегрируя их в свою кино-продукцию. Таким образом, в рамках фанарта нарабатываются такие приемы, которые потом становятся востребованными в индустрии.

Насколько велико влияние фанарта на современные произведения, и в чем оно выражается, можно проследить на примере популярного анимационного сериала «Время приключений с Финном и Джейком». Дело в том, что сериал не только спровоцировал творческую активность поклонников, но и сам испытал на себе влияние фан-культуры, что на сегодняшний день является скорее исключением, чем правилом: то, что наиболее активная часть аудитории создает произведения по мотивам фильмов и сериалов, в среде поклонников является нормой, однако со стороны авторов оригинального продукта реакция на подобную симпатию зрителя практически отсутствует. Сериал «Время приключений» интересен тем, что авторы ввели в произведение целый эпизод, посвященный персонажам, придуманным поклонниками.

Что же послужило причиной такого отклика со стороны создателей «Времени приключений»? Здесь можно говорить о том, что творческий вектор авторов сериала совпал с интересом и запросом аудитории. Фред Сейберт, занимавшийся продюсированием «Времени приключений», в интервью интернет-каналу *PBSoffbook* (видео *Fan Art: An Explosion of Creativity*¹) рассказал о невероятном количестве фанарта, который появился уже после выхода первого эпизода (пилотная серия была показана в январе 2007 года, а первый эпизод сериала – 5 апреля 2010 года), в сеть хлынуло множество творческих работ – рисунков, скульптурок, костюмов. Уникальным стало также то, что одна сотрудница выпускающей компании создала свои собственные комиксы по мотивам сериала, где главными героями стали девушка Фионна и ее кот Кейк. Эти комиксы, получив огромную популярность среди поклонников сериала, легли в основу вставного эпизода (9 эпизод третьего сезона, вышедший 5 сентября 2011 года) «Времени приключений».

«Время приключений с Финном и Джейком» (*Adventure Time*, с 2010 года по настоящее время) – американский анимационный сериал, повествующий о приключениях парнишки Финна и пса Джейка. Действия сериала происходят в мире Земля Ооо (или Вуу), предположительно, в нашем мире через тысячу лет после атомной войны. Фактом атомной войны объясняется и пестрый состав обитателей – все они мутанты. Главные герои – парнишка Финн и собака Джейк – любят приключения, собственно, каждый эпизод «Времени приключений» представляет собой отдельное опасное путешествие или трудную жизненную ситуацию, которую герои непременно решают, выходя победителями из любых передраг.

Если говорить о сюжете сериала, то драматическое решение, соответствует классической схеме всех популярных голливудских фильмов о приключениях и не только о них. В центре событий находится актантный герой, вокруг которого строится повествование, своими действиями именно Финн привлекает большинство опасностей. У Финна есть магический помощник (собака Джейк), условная дама сердца (принцесса Бубльгум), заклятые враги (Снежный Король) и друзья (Марселин, королева вампиров). Характерно также, что у главного героя есть свой дом-крепость, являющийся относительно безопасным местом.

Эпизоды сериала имеют общую структуру – каждый эпизод, рассказывающий отдельную законченную историю об одном из приключений Финна и Джейка, предваряет заставка, которая является элементом композиции и информационным контекстом, своего рода справкой. Во время

¹ Fan Art: An Explosion of Creativity [видео], режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=-PkrZ0y0o_0

М.Г. Таценко Использование приёмов фанарта в произведениях популярной культуры на примере анимационного сериала «Время приключений с Финном и Джейком»

заставки воображаемая камера проносится над Землей Ооо, выхватывая основных действующих лиц и локации вымышленного мира. Вся заставка длится 22 секунды. За это время зритель не в состоянии запомнить и осознать все, что возникает на экране – событий и персонажей мелькает слишком много. Расчёт в данном случае делается на то, что заставка предваряет каждый эпизод, и, постепенно знакомясь с персонажами, зритель будет идентифицировать их в заставке.

Такого рода заставки не редкость, они довольно типичны для серийных произведений, где в силу растянутости повествования на несколько (порой очень много) эпизодов возникает потребность в постоянном напоминании об основных мотивах, идеях и персонажах, в том числе это важно для зрителей, которые включаются в просмотр не с первого эпизода. Кроме того, заставка является своеобразной визитной карточкой сериала, его квинтэссенцией, она призвана не обрисовать его характер, здесь важен не сюжет, разворачивающийся во времени, а скорее общее настроение. Заставка наносит для зрителя на «карту» своеобразные отправные точки и узловые моменты. Так, сам финальный кадр заставки, когда Джейк цепляется за ногу Финна, для зрителей, уже посмотревших несколько эпизодов, приобретает второй смысл. Уже знакомые с приземленным, немного сварливым, но заботливым Джейком зрители безошибочно трактуют эту сцену как попытку Джейка в очередной раз отговорить Финна от опасной затеи (пёс цепляется за ногу, не давая уйти). Меч, пронзающий заголовок, является оружием главного героя. Такое средневековое оружие кажется странным для далекого будущего, но именно меч, символ рыцарства и рыцарских идеалов, знаменует героизм Финна – борца с несправедливостью и защитника слабых. В одном из эпизодов Финн сообщает, что поклялся пытаться помочь каждому, кто позовет на помощь. Кадр с поднимающимися на гору героями в конце заставки символизирует удачное завершение приключения в конце каждого эпизода, Финн и Джейк каждый раз покоряют своеобразную «вершину».

Заставка, таким образом, суммирует произведение, но не сюжетно, а именно представляя его образ, хронотоп, персонажей. Можно сказать, что в фан-культуре смысловую роль заставки отчасти выполняет оригинал. То есть один конкретный фильм является отправной точкой, «картой», с помощью которой нужно читать фанатские произведения. И если в заставке оригинала всегда выбираются незабываемые характеристики произведения (фрагменты, где персонажи предстают в своем привычном облике и обстоятельствах), то и само произведение-оригинал в фан-культуре является каноном – образцом.

* * *

Выше уже говорилось, что сегодня в индустрию часто приходят молодые авторы из среды поклонников. В своей работе «Конвергентная культура» крупнейший американский исследователь фандома Генри Дженкинс говорит об этом феномене, приводя истории режиссеров-любителей, он пишет о влиянии эстетики и идей фанатского творчества на современную медиа-индустрию. В качестве примеров Дженкинс перечисляет несколько популярных на MTV анимационных сериалов, авторами которых были выходцы из среды фанатов или на эстетику которых оказали влияние работы любителей².

Другим важным фактором, делающим возможным обратное влияние фанарта на популярную культуру, является конвергентная природа многих современных произведений. Согласно Дженкинсу, конвергенция, с одной стороны – это способ существования содержания (медиа-контента) на современном этапе. Он заключается в перетекании контента, его циркуляции между различными медиа (например, фильм, рисунок, комикс, компьютерная игра, объединенные одной франшизой, одним сюжетом, одними и теми же персонажами). Происходит процесс слияния традиционных и новых медиа, который сопровождается воспроизведением одного и того же произведения (контента) различными способами. С другой стороны, понятие конвергенции может выступать качественной характеристикой произведения. Конвергентное произведение – это ряд

² Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2008.

*M. Tatsenko Applying fan-art devices in pop-culture production:
a case of the animation series Adventure Time with Finn & Jake*

произведений (книги, фильмы, игры, комиксы), объединенных одним сюжетом, вселенной, персонажами таким образом, что каждый продукт приумножает знания и вносит дополнения (порой очень существенные) в сюжет. Конвергентное произведение можно назвать синкретичным (понимая под синкретизмом в данном случае неотделимость всех продуктов внутри одного такого произведения). В самом широком смысле фанарт также является одной из составляющих конвергентного произведения, еще одним каналом трансляции, интерпретации и приумножения содержания. Если движение по этому каналу в сторону от оригинала к фандому всегда было само собой разумеющимся, то движение в обратном направлении, влияние фанарта на оригинал, практически отсутствовало.

Что же позволяет говорить о том, что сегодня есть и обратное влияние? Рассмотрим сериал «Время приключений» с точки зрения влияния, оказанного на него фан-культурой.

Прежде всего, следует отметить, что сюжет сериала не пытается сохранить самодостаточную целостность традиционного произведения: он содержит множество отсылок к другим произведениям. Речь здесь идёт не о глубоких иносказаниях и тонких намёках, а именно о штампах и образах популярной культуры последних десятилетий. Авторы «Времени приключений» уже как бы подразумевают, что зритель обладает тем же багажом воспоминаний и знаний (он вырос на тех же фильмах, книгах, играл в те же игрушки), то есть заявленные цитаты ему будут понятны, иначе игра не имела бы смысла. Это негласное «подразумевание» одна из самых важных составляющих фанатской культуры – в фан-произведении всегда отражен оригинал, знание которого подразумевается, иначе произведение а) может быть непонятно сюжетно, вплоть до того, что для незнакомого с контекстом оригинала читателя потеряет всякий смысл; б) не будет считано как фанатское.

Помимо обязательного знакомства с каноном, в фандоме есть также ряд моделей обращения с материалом (контентом) оригинального произведения: установление системы пейрингов (романтических связей между персонажами – то есть, в отличие от оригинального произведения, принцесса может быть влюблена в злодея, а не в главного героя), проигрывание событий от лица враждебной стороны (когда события преподносятся так, как если бы главным героем был антагонист, в центре повествования стоит его история, а условным злом становятся положительные персонажи), деление на группировки (особенно по отношению к тем произведениям, сюжет которых к этому располагает – всевозможные дома и кланы в фантастических и фэнтезийных произведениях). Цитата и повторение становится в рамках фан-культуры не маркером вторичности, а привязкой к всеобщему знанию.

Подобного рода привязками буквально пронизан весь сериал «Время приключений». Причем порой сложно разделить маркеры на чисто визуальные штампы и сюжетные повторы – каждый считываемый визуальный образ все равно несет в себе смысл, накопленный за время его бытования в популярной культуре и фанатской среде.

Например, если говорить об анимации «Времени приключений», она вполне вписывается в ряд популярных американских сериалов: яркие локальные цвета, схожие черты внешности всех персонажей (выражение лица, геометрическая форма тела, головы, пропорции, телосложение). Однако мультипликаторы уже на визуальном уровне затрагивают одну из главных тенденций современной анимации – склонность к использованию визуальных приемов аниме (японской анимации). Из художественных приемов, заимствованных у аниме, можно отметить увеличивающиеся глаза в момент особого эмоционального состояния персонажей (радость, умиление) – глаз в этом случае приобретает большой переливающийся зрачок, как бы дрожащий, слезящийся. Такие «эмоциональные» глаза, распространенные в аниме, где этот прием используется, чтобы выразить печаль или радость (светлые слезы счастья), считываются как штамп эмоции, как готовый паттерн. Тот факт, что этот штамп специально подается как штамп, используется нарочито, привносит комический оттенок. К слову, с той же целью большие слезящиеся глаза часто используются в фанарте.

М.Г. Таценко Использование приёмов фанарта в произведениях популярной культуры на примере анимационного сериала «Время приключений с Финном и Джейком»

Отсылки к аниме являются своеобразным «передразниванием» стилистики и антуража аниме и японской популярной культуры. Например, главный герой Финн (а также Фионна и Храбрая Сьюзан) носят головные уборы с ушами. Хотя по форме шапки героев и отсылают к кольчужному шлему (еще один намек на рыцарство), присутствие ушей позволяет ассоциировать их с японскими *catgirl* (*nekomimi*) и даже с традиционными уборами девушек Playboy (Фионна носит шапку с заячьими ушами).

Другой пример визуально выраженного маркера – образ леди Ливнерог (единорога принцессы Бубльгум). Её внешность (радужные цвета, добродушное выражение лица) отсылает к популярным игрушкам *My Little Pony* и всевозможным кампаниям этой франшизы (музыкальные и анимационные фильмы, видеоигры и прочее). Пластиковые девчачьи игрушки-пони переживают сейчас бум популярности в связи с всеобщей ностальгией по играм, сериалам и популярным персонажам 80-х годов. Однако среди выросших поклонников «Пони» их образы часто интерпретируются в милом, комическом ключе. Сама Ливнерог также безмерно мила, привычным выражением ее лица является беззаботная улыбка.

Помимо чисто стилистических намёков «Время приключений» содержит целый ряд разного рода сюжетных отсылок и цитат. Здесь под отсылкой мы понимаем намек на другое произведение, а под цитатой – его воспроизведение, «цитирование», через действия персонажей, композицию кадра и прочее. Например, в домике Финна и Джейка множество необычных предметов мебели и деталей интерьера. Один из ковров представляет собой шкурку шестилапой кошки (по аналогии со шкурами медведей в охотничьих домах). Многолапая кошка – отсылка к другому популярному персонажу 80-90-х – Котобусу (двенадцатилапому коту-автобусу из аниме «Мой сосед Тоторо» Х. Миядзаки, 1988). Не удивительно, что на популярном среди рисующих поклонников сайте *DeviantArt* есть фанарт, в том числе с Кейком (котом Фионны) в виде Котобуса.

В эпизоде «Звон свадебных колоколов», во время церемонии Снежный Король внезапно начинает бормотать какие-то числа, сверяясь со списком, эти числа – 2-4-8-16-32 – ассоциируются с последовательностью загадочных чисел (4 8 15 16 23 42) из популярного сериала «Остаться в живых» (*Lost*).

В другом эпизоде – «За гранью земной реальности» – герои спускаются в Пещеру Тайн, что содержит отсылку к Пещере Чудес из диснеевского мультфильма «Аладдин». Сам же кадр, когда Финн поднимается по ступенькам за статуэткой овцы, является композиционной и сюжетной цитатой аналогичного кадра с Аладдином, поднимающимся за волшебной лампой, или кадра с его обезьянкой, потянувшейся за сокровищем (также в виде статуэтки). В обоих случаях прикосновение к предмету является запретным и влечет неприятности.

Создатели сериала также сообщали, что сам проект задумывался как нечто сумбурное, смешное, нелепое, своеобразный анимационный квест – юмористически преподнесенная настольная игра типа *Dungeons & Dragons*. Примечателен тот факт, что одна из серий – «Картные войны» (*Card Wars*) – целиком посвящена карточной настольной игре и представляет собой пародию на *Dungeons & Dragons* или *Magic*. Название же «Картные войны» (*Card Wars*) является игрой слов и отсылает к «Звездным войнам» (*Star Wars*) – еще одна невероятно популярная среди, так называемых, ботаников эпопея 80-х.

Насыщенность сериала «Время приключений» цитатами и отсылками к другим произведениям популярной культуры роднит его с фанартом – творчество поклонников зачастую строится не только на каноне оригинала, но и включает в себя элементы других произведений (типичный для фан-культуры тип произведения – *crossover* (кроссовер) – представляет собой смешение нескольких оригинальных произведений).

Этот пример показывает, что произведение популярной и фан-культуры сегодня может создаваться по схожим принципам, однако какие приемы непосредственно фанарта может впитывать оригинал? Мы уже отмечали, что популярность сериала «Время приключений» среди поклонников в конечном итоге привела к созданию эпизода спин-оффа (вставного эпизода) о

*M. Tatsenko Applying fan-art devices in pop-culture production:
a case of the animation series Adventure Time with Finn & Jake*

приключениях Фионны и ее кота Кейка.

С первого момента фильма, заставки, зрителю сразу становится понятно, что перед ним не обычной эпизод: вместо Снежного Короля тут появляется Снежная Королева, вместо принцессы Бубльгум – принц Гумбол, а любимицу Бубльгум – Леди Ливнерог – заменяет Лорд Монохромрог, Марселин сменяет ее мужская версия – Маршал Ли, а вместо главных героев в конце заставки появляются Фионна-девочка и ее кот Кейк (в других переводах – Пирожок). То есть уже на уровне заставки-«карты» зрителю становится понятно, что герои изменились, но между тем остались смутно узнаваемы: каждый по-прежнему на своем месте, функции их читаемы, но пол сменился на противоположный.

Здесь применен один популярный прием фанарта, на нем выстроен весь эпизод, это *gender bending*. *Gender bending* – это практика превращение в персонажей противоположного пола, то есть это не создание своего персонажа, а игра с уже имеющимся персонажем оригинального произведения.

Следует отдельно отметить, что тема со сменой пола персонажей является неотъемлемой частью многих мемов-опросников. Заполняющему опросник поклоннику предлагается нарисовать (описать) того или иного персонажа, как если бы он был противоположного пола – как бы он себя вел, как его характер бы выражался в другом облики. Фантазёрства такого рода на фан-форумах много.

Gender bending в широком смысле включает полное конструирование образа персонажа по образцу его оригинала противоположного пола, включающее, например, перенесение способностей и особенностей и максимальное соответствие образу и характеру оригинала, в том числе внешнее сходство. Облик Фионны, например, явно калькирован с Финна – на голове у нее тоже белая шапка с выбивающейся из-под нее светлой челкой, а за спиной зеленый рюкзак, вместо синих шорт на девушке синяя юбка. Кот Фионны Кейк на свидание хозяйки предусмотрительно берет с собой гусли, чтобы «беседа пошла». Музыкальный талант Кейка является аналогией таланта Джейка. В классической версии пес играет на скрипке. Лорд Монохромрог – версия Леди Ливнерог в спин-оффе – общается с помощью азбуки Морзе (отбивает копытом), в то время как Леди говорит на неизвестном никому языке (корейском). Во время поединка со Снежной Королевой становится ясно, что все ее силы заключаются в диадеме – в оригинальной версии могущество Снежному Королю дарует его корона.

А как же сами персонажи? Ведь, по сути, все они также являются вписанными в эту вселенную вымышленными персонажами. Чтобы ответить на этот вопрос, нужно бегло обозначить сюжет.

Сюжет эпизода выстроен вокруг любовной интриги – взаимоотношений Фионны и принца, который решает пригласить её на свидание, а затем и на бал в качестве своей девушки. На благосклонность принца Гумбола также претендует Снежная Королева, от которой Фионна защищает своего возлюбленного и в начале эпизода, и в самом конце – во время финального поединка в покоях принца. Когда победа одержана, Гумбол, потрясенный отвагой Фионны, пытается объяснить в своих чувствах к ней, но девушка прерывает его. Она поворачивается в анфас и произносит текст, как бы на камеру, о том, что никто из парней ее не интересует, и что отношения ей не нужны. Однако потом она делает странную поправку, говоря, что есть один человек, для которого она открыта. С этими словами Фионна смотрит через плечо на Кейка, который явно улавливает ход ее мыслей. Этим единственным оказывается Снежный Король. Кейк подхватывает слова Фионны, соглашаясь с ней. Пробив пол, в комнате появляется Монохромрог и отбивает копытом свое согласие со сказанным. Фионна произносит слова: «Снежный Король – просто мечта, не дождусь пока...». Кадр размывается и перед нами предстает новое пространство – тронный зал Снежного Короля. Сам Король развалился на троне с книжкой, он продолжает слова Фионны: «пока выйду замуж».

Таким образом, все произошедшие события становятся просто прочитанным Снежным Королем вымышленным рассказом. дочитав рассказ, Снежный Король оборачивается к своим слушателям

М.Г. Таценко *Использование приёмов фанарта в произведениях популярной культуры на примере анимационного сериала «Время приключений с Финном и Джейком»*

– заключенным в глыбу льда Финну и Джейку – и спрашивает их мнение о фанфике, который он сочинил про них.

Получается, что перед нами не новые персонажи, а герои оригинального сериала – ведь фанфик свой Снежный Король писал про Финна и Джейка – которым «изменили пол». Тогда весь эпизод есть не что иное, как глобальный *gender bending* эксперимент, своего рода перекраивание истории.

Такое перекраивание «под персонажа» (нового или созданного с применением *gender bending*'a), представление событий его глазами, переживание от его лица очень часто используется в фан-культуре. Практически у каждого поклонника есть свой персонаж-любимчик, в том числе – второстепенный персонаж, которому в оригинальном произведении отведено не так много места, или он показан не с той стороны. Все эти недосказанности предоставляют широкий простор фанатской фантазии.

Говоря о конкретных локальных проявлениях, приведем в пример эпизод со сборами Фионны на бал. Сборы на бал с переодеванием в праздничное платье обусловлены «девчачьим» (выражение из фан-среды, синоним: девчочковый) характером эпизода. К тому же, такие вставки в классические произведения часто делаются при написании фанфиков, авторам которых свойственно расширять бытовые аспекты, часто остающиеся за рамками произведения-источника.

Другой неотъемлемый атрибут фан-творчества, связанный с женской аудиторией, это персонаж, нарицательно именуемый Мери Сью. Мери Сью (или её мужская версия) является носителем лучших качеств, обычно в Мери влюбляется главный герой или персонаж, которому автор фанфика симпатизирует или попросту хочет, чтобы этот персонаж был с его выдуманной Мери. Образ Снежного Короля в эпизоде «Фионна и Кейк» в юмористическом ключе намекает на Мери Сью, он выступает в роли идеального избранника в девичьих грёзах.

Косвенным намёком на сюжет “*damsel in distress*”³ («дева в беде») можно посчитать ситуации с принцем Гумболом – Фионна спасает беспомощного избранника дважды. Обычно в фанфиках с сюжетом «дева в беде» есть персонаж (чаще всего – главная героиня, вымышленная или взятая из произведения-оригинала), который постоянно попадает в передраги или грандиозная беда-приключение которого составляет основную сюжетную линию повествования. Спасению этого персонажа и посвящается весь фанфик.

В эпизоде «Фионна и Кейк» специфические ходы фанатского творчества используются нарочито, с явным комическим подтекстом. Здесь ставка сделана на узнаваемость шаблона, который подготовленный зритель-фанат безошибочно считывает.

На примере сериала «Время приключений с Финном и Джейком» и эпизода спин-оффа «Фионна и Кейк» можно сделать обобщающие выводы о влиянии фанарта и фан-культуры на популярную культуру в целом. Это влияние сегодня становится все заметней и на уровне визуальных приемов, и на уровне сюжетных заимствований и цитат.

Во-первых, в спин-оффе используются традиционные сюжетные ходы фанарта (построение истории вокруг любовной интриги, аллюзии Мери Сью), а сам эпизод представляет собой визуализированный фанатский рассказ, где главным инструментом является принцип смены пола персонажей – *gender-bending*. Сюжетобразующими в сериале порой становятся типичные мотивы фан-культуры (как в случае с эпизодом «Картные войны», где в основу положена ситуация с различным поведением игроков в настольную игру).

Во-вторых, влияние фан-культуры на сериал прослеживается на уровне предметного наполнения вымышленного мира и создания образов персонажей (многочисленные отсылки к

³ «Дева в беде» является архетипическим образом мировой литературы и мифологии вообще. Популярность сюжетов с «девой в беде» в фанатской среде придало этому типу особый локальный смысл – произведения о спасаемых девах зачастую сильно утрированы и сконцентрированы на образе главной героини, которая, к тому же, часто имеет черты Мери Сью.

*M. Tatsenko Applying fan-art devices in pop-culture production:
a case of the animation series Adventure Time with Finn & Jake*

другим произведениям, нацеленные на то, что зритель считывает их, обладая общей «фанатской» подготовкой с авторами сериала).

Итак, подразумевается, что аудитория сериала, во-первых, знакома с принципами функционирования фандома, во-вторых, знакома с произведениями, на которые ссылаются создатели «Времени приключений». Однако это вовсе не означает, что зрителю, отстраненному от фан-культуры, сериал будет непонятен. Скорее возникает ситуация, когда фанатская осведомленность позволяет считывать дополнительные смыслы. Например, отдельно взятый эпизод «Фионна и Кейк» будет считан как история про девочку и кота, а финал с разоблачением останется не совсем понятен. Это типичная для фанатского творчества ситуация, когда в фанфикшне опускается описание места действия и мотивации персонажей: подразумевается, что мы с ними знакомы априори. Эпизод «Фионна и Кейк», таким образом, является своеобразным анимационным фанфиком не только потому, что сюжет всей вставной истории сочинил Снежный Король, а так как мы имеем дело с произведением, построенным по принципу фанатского творчества.

Почему популярная культура, в частности создатели фильмов и сериалов, начинают обращаться к приемам фанарта и апеллировать к фанатскому опыту? На примере анимационного сериала «Время приключений», сюжеты эпизодов которого и визуальный ряд наполнены аллюзиями на другие произведения или типичное поведение в фанатской среде, можно говорить о некоей попытке приблизить оригинальное произведение к тому опыту его личного переживания, которой обычно остается в границах фандома. Кроме того, насыщение оригинального сериала отсылками к другим произведениям, переигрываниями отдельных узнаваемых образов (Леди Ливнерог – игрушка *My Little Pony*) согласуется с принципами творчества поклонников или детской игрой, когда персонажи или игрушки появляются в фан-произведении или игре, выполняя назначенную роль, которая может сильно отличаться от образа, заданного авторами фильма или производителями игрушки. Генри Дженкинс, описывая фанатскую кукольную анимацию, делает важное замечание, что сувенирная продукция и игрушки, которые сопровождали и сопровождают все крупные франшизы, мало что добавляют к смыслам самого произведения, но, становясь объектом в игре или анимационном фильме, приобретают дополнительные смыслы⁴. Обилие цитат во «Времени приключений» сочетается с эклектично решенным вымышленным миром, образ которого на визуальном уровне поддерживает общую идею сочинённости из разных элементов – как фильмы аниматоров-фанатов, где персонажи и элементы разных оригинальных произведений используются вместе в рамках одного повествования.

ИСТОЧНИКИ

1. Archive of Our Own [архив фанфикшн], режим доступа: <http://archiveofourown.org> (дата обращения: 21.12.2014)
2. DeviantArt [онлайн-галерея и творческое сообщество], режим доступа: <http://www.deviantart.com> (дата обращения: 21.12.2014)
3. Fan Art: An Explosion of Creativity [видео], режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=-PkrZoyoo_o (дата обращения: 21.12.2014)
4. FanFiction.net [архив фанфикшн], режим доступа: www.fanfiction.net (дата обращения: 21.12.2014)
5. tumblr. [блог], режим доступа: www.tumblr.com (дата обращения: 21.12.2014)

ЛИТЕРАТУРА

1. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. N.-Y.: New York UP, 2008.
2. Jenkins H. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. N.-Y.: New York UP, 2006.

REFERENCES

1. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2008.
2. Jenkins H. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*, New York, New York University Press, 2006.