



Ольга ГОНЧАРЕНКО

# Міфологічність телесеріалу

Як явище масової культури серіал - це видовище полегшеного типу, світ мрій та сновидінь, вікно в інший світ. Телесеріал є винайденою новітнім часом сугестивною інформаційною технологією, що замінила магичні маніпуляції, ритуальні танці, масові процесії.

Зміст серіалу є міфологічним з точки зору його функції: випробування меж норми, добра та зла, порядку та хаосу. Звідси - розуміння популярності серіалів за умови передбачуваності, несподівано сильного залучення: глядачі зачаровані фільмом, як давні мисливці - рухами власного танцю.

Сенс міфологічності серіалу полягає у тому, що він дає можливість сучасній людині перервати однорідність часу, вийти за межі його протяжності і знову вступити у сакральний час (яким і є час серіалу) та наблизитися до сакрального простору (яким є простір серіалу). Це правильно і щодо театральної драми, кіно та читання (1), але у випадку з серіалом можливість звільнитися від темпоральної залежності надається майже кожного дня, що посилює "міфологічний" ефект.

Дивлячись серіал, ми виходимо із континуальності свого власного часу, робимо паузу та одночасно "тікаємо" від часу, щоб жити в іншому ритмі, жити в іншій історії. У цьому сенсі, серіал пропонує найбільш легкий шлях: він являє собою модифікацію переживань з найменшими витратами.

Серіал дає захист від часу, від повсякденності, більше того, він її сакралізує. Будь-які повсякденні ситуації стають сакральними моделями поведінки, таїнствами.

Але зворотнім боком функції звільнення від повсякденності є усунення реального світу. Це несе в собі задоволення, але водночас і фрустрацію, яка набуває грандіозних масштабів, що, власне, поглиблює залученість у серіал, тому що кожна нова серія обіцяє нову порцію задоволення і зняття фрустрації, спричиненою попередньою серією, а також, і нову фрустрацію, яка буде

вимагати зняття новою серією.

Телесеріал, як і будь-який популярний текст, має репрезентувати типову боротьбу добра та зла, героя та злодія, у ньому мають звучати універсальні міфологічні мотиви: молода жінка, яку переслідують (у серіалі це час від часу будь-хто з героїв), врятоване кохання, втрачене кохання, невідомий благодійник, старший брат - молодший брат і тому подібне.

Такого роду мотиви можна назвати архетипними партнерами, міфологемами, кліше або templates, що на комп'ютерному жаргоні означає "шаблон". Їх список можна продовжити: нещасливе кохання, магичний ключ, фатальна гра, гроші, подарунок, бажання, спокута тощо.

Загалом, для того, щоб створити шедевр, достатньо одного такого мотиву. У серіалі ж використовують всього потроху, так що, врешті-решт, внаслідок повторення цих випробуваних та істинних мотивів і виникає так званий масовий фільм або просто кіч. Таким чином, популярність серіалу із його низьким рівнем психологічної вірогідності, міксом різноманітних подій, дешевими драматичними ефектами можна пояснити використанням вічних архетипів або кліше, що дозволяє створити ефект високої передбачуваності подій для глядача. Серіали в цьому сенсі відповідають інфантильній потребі у повторенні, потребі завжди чути одну й ту саму історію, щоб бути втішеними поверненням до ідентичного. Безумовно, глядач не думає про те, що серіали сконструйовані із великою кількістю повторів, "петель" в сюжеті, що дозволяє легко передбачувати події, вважаючи себе експертом, якому відкриті всі таємниці серіалу. Виходячи з цього, серіал можна визначити як постійний успіх простих речей (2), якими, врешті-решт, і є кліше.

Високим рівнем як кількісного, так і якісного використання архетипічних ситуацій відрізняється телесеріал "Горянин". Насамперед, він, на відміну від серіалу "детек-

тивного" чи "мильної опери", був створений з трьох окремих фільмів, що дає повне право назвати його, за термінологією Умберто Еко, рітейком (3). Це означає, що цей серіал експлуатує образи, створені у попередніх фільмах, розповідає про події після визначеного щасливого кінця. (Прикладами рітейків можуть бути "20 років по тому" А.Дюма, усі версії фільмів дубль два, три, чотири, типу "Міцний горішок-8" або "Зимова вишня-2,5". Створення рітейку звичайно залежить від комерційних рішень).

Рітейк не є приреченим на повторення, на відміну від рімейка, який повторює одну й ту саму історію на новий лад. Найяскравішим прикладом такого рітейка є велика кількість історій Артурівського циклу, що знову і знову розповідають про пригоди Ланселота та Персиваля, а також історії про Супермена чи Бетмена.

У цьому сенсі серіал "Горянин" відповідає визначенню рітейка не лише за структурою, а й за змістом, оскільки являє собою цикл історій про захоплюючі пригоди супергероя Дункана Маклауда, який, до речі, за походженням є шотландцем, тобто нащадком кельтів, а, врешті-решт, чому б і не нащадком самого короля Артура.

За основними своїми характеристиками серіал "Горянин" подібний до серіалів "детективного" виду. Серії його являють собою окремі історії, які поєднані лише примхливою долею Дункана Маклауда, який кожного разу потрапляє у нову халепу. Серіал можна дивитися з будь-якого місця, оскільки, як правило, кожна серія вичерпує проблемну ситуацію, інтрига знаходить своє вирішення у кінці серії. Більше того, кожен серію можна дивитися як окремий фільм. У цьому серіалі переважають сцени-дії.

Головний герой серіалу, Дункан Маклауд, як і належить, є просто функцією, уособленням певних якостей - розуму, мужності, сили, сміливості, чоловічої краси тощо, хоча іноді глядачам відкривають за-

вісу його внутрішнього життя. Образ Маклауда втілює собою архетип вічної подорожі, під час якої цей супергерой зустрічає на своєму шляху безліч пригод, виступаючи завжди на боці добра, він - ідеальний казковий тип, що перемагає усіх чудовиськ, навіть всередині самого себе ("темна передача").

Звичайна "ненатуральність" (психологічна невідповідність, певна банальність, "несправжні" конфлікти) серіалів загалом долаються у "Горянині" за рахунок безсмертя головного героя, що позбавляє авторів потреби швидко змінювати теми та декорації, та високого рівня ритуалізації серіалу (широке використання рефренів типу "Я, Дункан Маклауд із клану Маклаудів...", які сприймаються як магичні формули, ритуалів, пов'язаних із мечем, якого теж можна назвати одним з героїв серіалу). Стабільність серіалу забезпечена тим, що в його межах створено певну космологічну структуру, "реальний" світ із своїми строгими законами, яким підкорюються персонажі та, врешті-решт, автори серіалу. (У звичайному серіалі правила гри весь час змінюються відповідно до потреб актуального сюжету). Варіативність досягається за рахунок того, що нарративний стиль кожного разу інший, хоча схема дії та психологічного розвитку героя є незмінною, це - варіативність без кінця.

Кожна серія цього фільму є окремою історією, яка визначається певною комбінацією архетипічних мотивів, які організовує сюжетна ідея, пов'язана, як правило, з певною етичною проблемою.

"Вибір шляху" - одна із історій-серій, сюжет якої підкорений проблемі смислу життя. Вона розгортається за допомогою трьох кліше: спокута; подарунок; нещасливе кохання;

у двох планах: з точки зору Девіда Безсмертного, який прагне знайти втрачений сенс життя; з точки зору Люсі, талановитої жінки-фотографа, яка смертельно хвора, і в останні дні свого життя яскраво переживає його наповненість.

Ці два плани посилені семантичними опозиціями: Чоловік - жінка; Відсутність смислу - наповненість смислом; Приреченість на вічне життя - приреченість на неминучу смерть.

Специфіку функціонування кліше у "мильній опері" цілком можливо розглянути на прикладі серіалу "Санта-Барбара".

У "мильній опері" панують не герої, а ситуації, які розтягуються на незчисленну кількість серій. Герої можуть змінюватися, зникати з фільму, їх можуть грати нові актори, ситуації ж лишаються незмінними із певним набором про-

блем і відповідним антуражем. Ці ситуації, власне, і є кліше, ті самі архетипні мотиви, хоча їх використання відрізняється від звичайного (у книзі, фільмі, детективному серіалі), де все має свій кінець, який і не дає сенсу застосуванню кліше як певного типу поведінки. У "мильній опері" ситуації принципово не мають кінця і можуть продовжуватися, постійно набираючи обертів. Таким чином, кліше вибудовуються як мозаїка, колаж лінійних ситуаційних ланцюжків. Наприклад, за розігруванням кліше Несчастливого Кохання, в партію вступає архетип Перемоги, Очікування, Фатальної Гри, Спокути, Відданого Служника, а потім знову Несчастливе Кохання, за яким ідуть проблеми відносин "батько - син", "старший брат - молодший брат".

Теми, які розігруються завдяки кліше, пов'язані з етичними проблемами, тобто кожного разу при висвітленні теми постає питання добра (здоровий спосіб життя, наркотики, смертна кара, зрада, "дикий" шлюб, бажання мати дітей, обман).

Етика - ось що, врешті-решт, є головною темою серіалів та метою, заради якої вони створюються; етика у сенсі моральних норм поведінки як механізму виживання. Серіали використовують чисті та прості міфи, яким не потрібні естетичні фокуси. Це завжди розповідь, одна й та сама. Нехай це не буде історія Орфея чи Олександра Македонського, Мейсона Кепвела чи Дункана Маклауда. Чому б і ні? Кожна епоха вимагає своїх міф-майкерів. Так що краще приймати за належне таку завуальовану репрезентацію, оргіастичне задоволення від міфу, інтенсивну емоційну залученість глядача, задоволення від багаторазового повторення простих та зрозумілих речей, що зрештою й пропонує сучасний телевізійний серіал.

Телесеріали є могутнім джерелом вторинних комунікативних процесів. Це означає, що з приводу нього відбувається безліч комунікативних подій, і він як комунікативна подія першого рівня є причиною цих комунікативних подій другого рівня. Наприклад, переповідання того, що трапилося у попередній серії, стає предметом безкінечних телефонних розмов, дітей часто називають іменами героїв серіалів, стосовно ж акторів "Санта-Барбара" петербурзьке видавництво "Лік" випустило книгу-сюрприз "Актори "Санта-Барбара" в житті та на екрані", яка розповідає про приватне життя, пристрасті та захоплення акторів, їхні творчі плани та взаємовідносини; більше того, газета "Книжное обозрение" разом з рекламою цієї книги друкує умови вікторини "Хто поїде в Санта-Барбару?".

Як явище масової культури, серіал має певні характерні риси: робить глядача активним, на відміну від явищ "високої культури". Дивлячись серіал, глядач стає залученим у нього, герої набувають статусу родичів чи друзів, їх проблеми стають власними проблемами глядача.

Логіка "мильної опери", як і логіка реклами є логікою легенди та залученості (4): ми в неї не віримо, але вона є дорогою для нас. Як і у феномені Діда Мороза, у такій вигадці немає нічого надуманого, вона заснована на загальному інтересі підтримувати подібні відносини. Отже, людина вірить "мильній опері" не більш, ніж у Діда Мороза, але нічого не заважає їй бути залученою у цю ситуацію.

Так як масова культура будується на противагу культурі домінуючій, так і серіал будується на противагу кіно: він безкінечний, спрощений, навіть вульгарний - на відміну від кіно, яке намагається створити нову реальність, серіал-"мильна опера" намагається бути схожим на повсякденне життя.

Чим більше людина опирається імперативу "мильної опери", тим чутливішою вона стає до її індикативу, тобто, до самого факту існування "мильної опери" як певного явища культури.

Серіал багатозначний. Він схожий на меню в ресторані: кожен може вибрати те, що йому до вподоби. Більше того, кожен може побачити в серіалі саме те, що він хоче побачити.

Серіал відзначається транслятивним характером. Це означає, що в нього фактично немає автора. По-перше, головну роль грають установлені схеми та закони, про які згадувалося вище, по-друге, глядачу треба обов'язково залишати велике поле для власної діяльності.

Стосовно серіальності та принципової незавешеності текстів масової культури загалом "мильна опера" є чи не найяскравішим підтвердженням цих характеристик.

Як і будь-яке явище масової культури, серіал характеризується передбачуваністю та надмірністю, оскільки нова інформація не стає головною, головною є інформація, очікувана глядачем. Щодо надмірності, у серіалі стоїть багаторазова повторюваність оцінок та вербалізація візуального.

1. Элиаде М. Мифы. Сновидения. Мистерии. -М., 1996.-С. 35.

2. Eco, U. The Limits of Interpretation. -Bloomington, Indianapolis, 1990.-P. 35.

3. Ibid. -P. 85.

4. Бодрийяр Ж. Система вещей. -М., 1995.-С. 137.