



Параскева rawerraw Буйнова

Что такое фикшен? Фреймы в мультсериале «Подозрительная сова»

МАРИЯ ЕРОФЕЕВА

Московская высшая школа социальных и экономических наук (Шанинка); Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (РАНХиГС), Москва, Россия, erofeeva-ma@ranepa.ru.

Ключевые слова: вымысел; микросоциология; переключения; анализ фреймов; смысл жизни.

В этом тексте мы (то есть я и вы, еще не заинтересованные читатели) исследуем сложные отношения между реальностью и вымыслом. С помощью размышления о фикшене — иными словами, о вымысле — в форме кино, театра и видеоигр я намереваюсь окунуть вас в увлекательные сложности человеческого опыта. Вы станете свидетелями того, как фикшен отражает и имитирует нашу собственную реальность. За помощью я обращаюсь к американскому социологу повседневной жизни Ирвингу Гофману, а за иллю-

страцией — к мультсериалу «Подозрительная сова». Если вы поклонник литературы, кино или просто заинтеригованы механикой человеческого разума, микросоциологический взгляд на взаимодействие между реальным и нереальным — это призма, через которую можно увидеть новые грани нашей повседневной жизни. Приглашаю вас отправиться в путешествие в суть самого нашего существа и бросить вызов предположениям о том, что действительно реально. И все это всего на нескольких страницах! Погнали!

Спойлер/кликбейт (можно ли говорить о кликбейте в печатном формате?): в конце этого текста вы узнаете, в чем смысл жизни. (Некоторые из вас тут же полезли читать последний абзац, но не торопите события: поскольку текст устроен последовательно, финал зависит от того, что ему предшествует.)

ЧТО ТАКОЕ фикшен? Вроде бы мы все знаем ответ на этот вопрос. Художественная литература, театр, кинематограф — все это формы вымысла, которые как-то изображают, имитируют действительность (благодаря чему даже в самом фантазийном рассказе мы все равно понимаем мотивации персонажей). Вымышленные истории развлекают нас — только так можно объяснить то, почему мы добровольно отдаем им свое свободное время. Получается, что фикшен — это что-то увлекательное и нереальное, но напоминающее нам реальную жизнь.

Однако не все так просто. Во-первых, вымысел может быть чертовски реальным. Вспомните, как вы смотрели ужастик или плакали над книгой. Страх и слезы — вполне реальны. Время, потраченное на фикшен, и того реальней (что, вероятно, лучше всего знают любители компьютерных игр). Во-вторых, человеческое восприятие тонко настроено и способно различать не только «черное и белое» (реальное и нереальное), но и множество других «оттенков». Мы не только понимаем разницу между действительностью и вымыслом, но и не испытываем ни малейших трудностей в различении «кино» и «кино, в котором персонажи играют в кино». Фильм внутри фильма — это как бы следующий слой нереального. Радикальный пример такой многослойности можно найти в фильме Кристофера Нолана «Начало» (2010), персонажи которого погружаются в коллективный многоуровневый сон (то есть сон во сне во сне). Тут уже путаются и персонажи, и зрители. Однако в реальности мы редко, если вообще, сталкиваемся с таким количеством наслоений. Или нет?

Статья подготовлена в рамках гранта, предоставленного Министерством науки и высшего образования Российской Федерации (соглашение о предоставлении гранта № 075-15-2022-326).

Американский социолог Ирвинг Гофман использует фикшен для иллюстрации того, как сложно устроен наш опыт. Он говорит о «переключениях», когда деятельность, которая сначала воспринималась в одном «ключе»¹, начинает восприниматься в другом. Например, разговор из серьезного приобретает шуточный тон. Весь фикшен, а также игры, церемонии и тренировки — это переключения чего-то первичного. Сами они тоже могут переключаться, в результате чего получается многослойный пирог. Люди не путаются в этой многослойности (ведь вы сейчас без проблем поняли, что «пирог» следует понимать в переносном, а не буквальном значении), потому что владеют конвенциями (негласными правилами), согласно которым они интерпретируют, *что здесь происходит*. Иными словами, фикшен работает по своим особым правилам, которые понимаются и принимаются людьми. Например, никого не смущает, что в театре персонажи вслух озвучивают свои сокровенные мысли, хотя в жизни никто бы не стал раскрывать свои терзания перед безмолвной толпой незнакомцев.

Итак, вымышленные события организованы по определенным правилам, которые известны зрителям и составляют основу их корректной интерпретации происходящего. Такие связи между тем, как устроены события, и соответствующей им интерпретацией Гофман называет фреймами (от англ. *frame* — рамка). Например, «театральный фрейм» — это любая деятельность, в которой кто-то берет на себя роль исполнителя перед аудиторией. И театральные представления, и лекции, и репетиции воспринимаются в театральном фрейме. Это значит, что участники таких событий добровольно подчиняются особым конвенциям такого взаимодействия: студенты не перебивают лектора, а актеры не выходят из роли во время выступления.

Весь наш опыт, согласно Гофману, помещается в рамку, во фрейм. В отличие от физической рамы фрейм чаще всего многослоен. Когда в фильме показывают лектора, который репетирует выступление перед зеркалом, — это двуслойный театральный фрейм, помещенный во фрейм выдумки. У этой «матрешки» есть оболочка, верхний слой, который определяет статус текущей деятельности («это кино, а не лекция»).

1. Гофман использует метафору музыкального ключа, то есть переключение — это проигрывание деятельности в другой тональности.

Такое устройство человеческого опыта ставит непростую задачу перед создателями фикшена: раз люди искусно владеют конвенциями переключений, каждый сюжетный поворот может быть ожидаем. Несколько таких ожидаемых поворотов — и внимание зрителя ускользает; книга/фильм/игра становятся скучными, теряют свою развлекательную функцию. Поэтому фикшен часто строится на эффекте неожиданности.

Достичь его можно, если играть с оболочкой фрейма, когда непонятно, что является «реальным» (как в фильме «Начало»), или когда резко меняется статус происходящего (например, сцены, показанные в настоящем времени, оказываются сценами из прошлого). Другой прием — манипуляция информационным статусом зрителей и персонажей. Если зритель знает меньше или столько же, сколько главный герой, история постепенно раскручивается перед его глазами, дополняется недостающими деталями, которые в финале складываются в единую картину, словно паззл. Если зритель знает больше, это заставляет сопереживать сильнее. Например, в фильме Питера Уира «Шоу Трумана» (1998) главный герой не знает, что вся его жизнь — инсценированное телевизионное шоу. Зритель, пусть и в курсе, находится в неведении, как герой отреагирует, когда обман вскроется. С помощью этого же приема Уильям Шекспир достигает комического эффекта, когда действия персонажей кажутся нам нелепыми из-за того, что мы знаем, как дела обстоят на самом деле.

Гофман часто обращался к фикшену для того, чтобы объяснить, как устроена «реальная реальность». Далее я последую его примеру и постараюсь показать, *что* мультсериал «Подозрительная сова» может сказать нам о смысле жизни. Почему именно эта картина? Дело в том, что социология — довольно подозрительная дисциплина. Социологи вечно подозревают людей в двойном дне: человеческие слова и действия часто противоречат друг другу, а иногда в них и вовсе нет никакой логики. Социолог выполняет роль следователя, который пытается найти в разрозненных словах и поступках какой-то смысл, чтобы объяснить, как и почему люди что-то делают сообща. Это не более чем ассоциация, но пускай девиз сериала «Как-то это подозрительно» сопровождает нас дальше.

«Подозрительная сова» — проект студии анимации телеканала 2x2, повествующий о повседневной жизни полицейского участка. Главный герой, следователь Сова, и другие антропоморфные животные-персонажи ловят преступников, строят отношения и растут как личности. В общем, обычный сериал про полицей-

ских. С той только разницей, что он почти полностью построен на пародиях других фильмов/сериалов/передач/персонажей и на «сломе четвертой стены». Так называют художественный прием, активно используемый в разных формах фикшена, когда персонаж непосредственно обращается к зрителю/читателю или осознает, что он нереальный, и тем самым ломает невидимую стену между сценой и зрительным залом. Для наглядности я использовала этот прием в самом начале текста, когда напрямую обратилась к читателю. Считается, что это повышает вовлеченность аудитории. Однако слом четвертой стены не помогает нам увидеть многослойность опыта. Когда в сериале открыто говорят о «сломе четвертой стены», это уже не просто слом четвертой стены, а следующий его уровень. Поэтому понятия фреймов и переключений гораздо лучше подходят для описания того, что с нами делают режиссеры и сценаристы, чтобы увеличить просмотры.

Мультфильм «Подозрительная сова» изобилует наслоениями. Сами пародийные элементы — это уже переключения, потому что они переигрывают «оригинал» в юмористическом ключе. Но в сериале присутствует и гораздо более открытая игра со зрителем. В первых двух сезонах (из восьми) нам то и дело показывают, что герои оказываются в телевизоре, который смотрят какие-то незнакомые персонажи. Это никак не влияет на развитие сюжета, поэтому может легко ускользнуть от внимания. Второй сезон заканчивается смертью главного героя, а третий начинается с масштабного сюжетного поворота: все предыдущие серии были частью сериала, в котором полицейские — актеры. Оболочка фрейма переопределяется, но это никак не влияет на динамику мультлика — он не становится сериалом про актеров, которые играют полицейских. Про этот эпизод все как будто забывают; телевизионные экраны пропадают из следующих серий. Трюк с переопределением оболочки фрейма даже не помогает сценаристам решить проблему со смертью главного персонажа. Зато он ненавязчиво создает ощущение неопределенности того, что является реальным внутри вымышленного мира.

На протяжении всего сериала Сова постоянно отпускает комментарии относительно своего *актерского* статуса, ругает сценаристов за «криворукость» (и иногда даже посещает студию 2x2 — шоураннеров мультсериала) и обращается к зрителям. Например, показывая лист бумаги, на котором что-то написано, говорит: «Вот сценарий... потом „стоп“ нажмете и почитаете»; интересно, что если последовать рекомендации, мы найдем следую-

щий уровень фрейма — еще одно обращение к зрителю, в котором раскрывается, что это был никакой не сценарий: «Ну, привет, наивный обитатель интернета. Вот я и смог заставить тебя нажать на паузу в плеере и смотреть на листок больше двадцати секунд» (когда я делаю это предметом научно-популярного текста, это еще одно наложение, потому что я остановила видео, чтобы перепечатать написанные на листке слова, но не как «наивный обитатель интернета»).

Создатели мультика также всю играют с информационным статусом зрителей и героя. В одной из серий комический эффект связан с неожиданным возгласом «полиция Новокузнецка!», после которого Сова как бы оправдывается перед зрителем: «У нас ни разу в сериале город не называли, фиг знает, может это и правда Новокузнецк». Тем самым он сообщает аудитории, что он знает столько же, сколько и она, и, что самое важное, понимает, как устроен мультфильм, владеет конвенциями переключения во фрейм выдумки.

Однако в многочисленных переключениях в «Подозрительной сове» есть одна любопытная особенность: только Сова открыто демонстрирует свой информационный статус аудитории; остальные персонажи просто живут своей жизнью и упрямо игнорируют фразы Совы, вроде «это же сериал» и «у нас в сериале». Как-то это подозрительно... Можно предположить, что они просто наивные обитатели вымышленного мира, которые принимают все с ними происходящее за чистую монету.

Отличие информационного статуса Совы от всех остальных превращает сериал из многослойных переключений в *фабрикацию*. Разница заключается в том, что в случае фабрикации часть участников события не в курсе, что здесь на самом деле происходит. Это помогает объяснить различие в реакциях персонажей на убийство невесты Совы Синички. Сова не верит в произошедшее, потому что главная героиня сериала не может просто так погибнуть. Другие же интерпретируют его поведение как то, что он совсем сошел с ума от горя (это одно из немногих мест, где реплики Совы про сериал открыто комментируются другими персонажами). Они как бы живут в разных реальностях: Сова — в сериале про жизнь полицейских, а остальные герои живут жизнью полицейских. Неслучайно, когда один из второстепенных персонажей Лось достигает «просветления» и понимает, что они все находятся в сериале, он не начинает пользоваться своим привилегированным информационным статусом, как это делает Сова. Вместо этого он открывает центр ментального

здоровья «Четвертая стена» (еще одно наслоение!), где проповедует другим.

Но создатели такого многослойного сериала не могли бы себе позволить «черно-белую» картинку, где все герои делятся на наивных и циников. Действительно, в редкие моменты персонажи срываются и показывают, что они тоже в курсе, что находятся в сериале. Так, один из главных злодеев Лемурзин посылает Лося... в другой сериал, где у него будет больше слов (Сова также постоянно подтрунивает над второстепенностью этого персонажа). Тогда в чем различие информационных статусов Совы и остальных, если все всё и так знают? Разница в том, как персонажи ими пользуются. Можно сказать, что все герои, кроме Совы, ведут себя как хорошие актеры: стараются не выходить из роли и игнорируют «шум» — реплики Совы, возмутителя спокойствия. Сова же использует свой информационный статус ради собственной выгоды. Например, он перемещается через экран телефона или телевизора, чтобы оказаться в другой локации, или притворяется двухмерным, чтобы отвлечь внимание злодеев. Он мошенник, потому что использует конвенции театрального фрейма не по назначению. Однако, по словам Гофмана,

...мошенники, между прочим, в каком-то смысле находятся ближе к богу, чем доверчивые люди, ибо они знают о своей «реальной» личной и общественной «сущности»².

Добавим, что Сова оказывается не только ближе к Богу (в буквальном и переносном смысле, см. сериал), но и ближе к нашей повседневной жизни. Ведь мир — не театр, «во всяком случае театр — еще не весь мир»³. В реальности мы сталкиваемся с многослойностью повседневного опыта, искусное управление которым (то есть знание правил игры и умение играть с этими правилами) и составляет основу нашей социальной жизни. Именно Сова *живет* в сериале, тогда как другие персонажи просто исполняют свои роли.

Подробнее о фреймах, переключениях и фабрикациях можно прочитать в книге Гофмана «Анализ фреймов».

2. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта / Под ред. Г. С. Батыгина, Л. А. Козловой; вступ. ст. Г. С. Батыгина. М.: Институт социологии РАН, 2003. С. 196.

3. Там же. С. 61.

Библиография

Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта / Под ред. Г. С. Батыгина, Л. А. Козловой; вступ. ст. Г. С. Батыгина. М.: Институт социологии РАН, 2003.

WHAT IS FICTION? FRAMES IN THE *SUSPICIOUS OWL* ANIMATED SERIES

MARIA EROFEEVA. Moscow School of Social and Economic Sciences (MSEES); Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (RANEPA), Moscow, Russia, erofeeva-ma@ranepa.ru.

Keywords: make-believe; sociology of everyday; keyings; frame analysis; meaning of life.

Explore the intricate relationship between reality and fiction in a thought-provoking examination of how we perceive and interact with fictional forms. Delve into the fascinating complexities of human experience through cinema, theater, and video games, and witness how they reflect and imitate our own reality. Understand the sociological underpinnings as illustrated by the American sociologist of everyday life Erving Goffman and embodied in the *Suspicious Owl* animated series. This exploration unravels the layers of perception and interpretation, demonstrating how our engagement with fiction influences our understanding of the real world. Whether you're a fan of literature, film, or simply intrigued by the mechanics of the human mind, this perspective on the interplay between the real and unreal offers a compelling lens through which to view our daily lives. It's a journey into the essence of our very being, a reflection of how we see ourselves, and a challenge to our assumptions about what is truly real.

DOI: 10.17323/0869-5377-2024-4-16-24

References

Goffman I. *Analiz freimov: esse ob organizatsii povsednevnogo opyta* [Frame analysis: An Essay on the Organization of Experience], Moscow, Sociological Institute of the RAS, 2003.