

ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АДМИНИСТРАЦИЯ ТОМСКОЙ ОБЛАСТИ
АДМИНИСТРАЦИЯ г. ТОМСКА
РОССИЙСКИЙ ФОНД ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ
ТОМСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ РОССИЙСКОГО ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ОБЩЕСТВА
ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГИИ ТГУ

АНТРОПОЛОГИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ В XXI ВЕКЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

*Сборник материалов
V Сибирского психологического форума*

*3–5 октября 2013 г.
г. Томск*

Томск
2013

АВТОРСКАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ В РАКУРСЕ ФАНФИКШНА КАК ЛИТЕРАТУРНОГО ФЕНОМЕНА ЭПОХИ ПОСТМОДЕРНИЗМА: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Л.В. Мареева (Томск, Россия)

Большое количество работ посвящено личностным, социальным, профессиональным, гендерным аспектам идентичности. Но идентичность творческой личности - проблема, традиционная больше для философии, чем для психологии. Если идентичность – это, по Н.В. Писаренко, всегда «отношение между чем-то и чем-то» [1], поскольку не может быть идентичности самой по себе (что-то может быть «идентично» только чему-то), то авторская идентичность - это отношения творца со своим творением и вопрос об авторских правах.

Уже в античности наметилась двоякая трактовка природы творчества [2]: как священной одержимости, не зависящей от поэта (Платон), и как результата сознательной деятельности творца в опоре на художественный опыт, замысел и определенные «технологические» приемы (Аристотель). Этот спор продолжается веками, и даже среди самих поэтов нет согласия по этому вопросу. Пушкин [3], например, утверждал, что «вдохновение - это умение приводить себя в рабочее состояние», таким образом, ставя во главе угла деятельную активность субъекта. А Вознесенский [4] – «стихи не пишутся - случаются...не написал - случилось так».

Довольно часто поэты, художники, музыканты передают авторские права на своё творчество Богу, Космосу или высшим силам, себе оставляя лишь скромную роль «словостока» [5].

Ещё один традиционный участник творческого процесса - это Читатель (или Зритель, или Слушатель). Вопрос о том, насколько вольно читатель вправе интерпретировать произведение, тоже вызывает споры. Например, по Ю.М. Лотману [6], автор актуализирует текст, идя от замысла к реализации, тогда как путь читателя должен пролегать в обратном направлении. Читатель должен иметь в виду контекст (биографический, культурный), чтобы достигнуть максимально возможного единства кодирующей системы и как можно более полно расшифровать авторский код.

Теоретики же постструктурализма придерживаются диаметрально противоположного мнения. Они не считают текст игрой в прятки, где задачей читателя является обнаружить притаившегося автора. По мнению постструктуралистов, текст первичен, являясь исходной точкой анализа. Согласно концепции деконструкции, читателю принадлежит львиная доля авторских прав. Суть деконструкции (Ж.Деррида) состоит в том, что всякая интерпретация текста, допускающая идею внеположности исследователя по отношению к тексту, признается несостоятельной [7].

Всеобщий кризис идентичности, отмечаемый многими исследователями, затронул и авторскую идентичность, кризис которой как раз наиболее заметен в концепции постструктурализма и постмодернизма. Современный автор в культуре постмодернизма больше не чувствует себя первотворцом, первопроходцем, живя с ощущением, что «всё уже украдено до нас», и единственный его удел - это из цитат и реминисценций, из готовых наработок, как из кусочков мозаики, создавать некую компиляцию - собственный текст, который вобрав в себя все смыслы включённых в него предшествующих произведений, станет чем-то большим, чем простая сумма частей. Со «смертью автора» [8] из литературных произведений как будто ушла душа, и из них, как из частей мёртвых тел, новый творец-постмодернист старательно ваяет своего голема. Но сможет ли он вдохнуть в него жизнь? И является ли он вообще творцом, если почти ничего в его творении ему не принадлежит?

Эта проблема достигает своего максимального накала и остроты в свете существования феномена фанфикшна («fan-fiction»). Фанфикшн по определению К.А.Прасоловой [9] — литературное творчество поклонников произведений популярной культуры, создаваемое на основе этих произведений в рамках интерпретативного сообщества (фандома). Фанфикшн как феномен фанатской субкультуры - одна из самых распространённых в современном мире Интернет-практик. Но ошибкой было бы считать фанфикшн столь же молодым явлением в культурной реальности, как Интернет. Обычно исследователи фанфикшна, берясь рассуждать об истории возникновения этого феномена, берут за точку отсчёта рубеж девятнадцатого и двадцатого веков. И.Е. Гутман пишет: «Немало английских писателей создало подражания «Алисе

в стране чудес». В тридцатые годы XX века в Англии возникает одно из первых обществ фанфикеров – «Литературное общество Шерлока Холмса», пишущих продолжение историй о сыщике» [10]. Но он же даёт очень широкое определение фанфиков: «Фанфиками» следует считать культурные феномены, созданные по мотивам зафиксированного канона (в письменном виде, в виде фильма или компьютерной игры) [10].

Но в таком случае к фанфикам можно отнести даже «Божественную комедию» Данте, поскольку она создана «по мотивам» Библии. Кроме того, возникает вопрос, следует ли считать «фанфиком» перевод культурного феномена из одного жанра или даже вида искусства в другой. Скажем, если сценарист пишет сценарий по мотивам книги, а режиссёр на его основе снимает фильм, - следует ли считать, что они создают «фанфик»?

Но, хотя дискуссия на эту тему представляется довольно интересной, в рамках данной статьи фанфикшн рассматривается исключительно как феномен фанатской субкультуры, когда поклонники какой-либо книги или сериала собираются вместе, чтобы обмениваться впечатлениями, мнениями, а также создавать собственные произведения на основе уже существующего.

Ответ на вопрос, почему люди, вместо того, чтобы создавать оригинальные литературные произведения, «переписывают» чужие, может стать самостоятельной мишенью для психологических исследований. Внутри самих виртуальных сообществ эта тема активно рефлексировается их участниками, например, в рамках обсуждений на Интернет-форумах. Одна из участниц такого обсуждения, пользователь Letra, выделила следующие причины создания фанфиков. Правда, в её списке, на наш взгляд, недостаточно акцентирована специфика именно «вторичного» творчества: причины написания фанфиков (1,2,5) смешаны с причинами занятий творчеством вообще (3, 4).

- «1) Работать с уже существующими персонажами проще, чем выдумывать своих.
- 2) Это неплохой способ набить руку для тех, кто посвящает жизнь «делу пера».
- 3) Это отличный антистресс после трудового дня.
- 4) Это творческое самовыражение, которого практически нет в повседневной жизни.
- 5) Возможность, таким образом, влиться в народные массы» [11].

Один из известнейших зарубежных исследователей фанфикшна Г. Дженкинс считает [12], что фанфики – это бунт против приватизации фольклора. По мнению исследователя, на протяжении веков народ создавал своих мифологических героев, передавая истории о них из уст в уста, и каждый рассказчик имел возможность поучаствовать в создании истории, изменив её, приукрасив, добавив деталей и даже переиначив концовку. Теперь же новые народные герои – это герои фильмов, они принадлежат студиям и продюсерам, которые единолично распоряжаются их судьбой. Создатели же фанфиков хотят вернуть себе контроль над фольклором, утверждая свою власть над поп-культурой, которая изначально создавалась исключительно для пассивного потребления.

Это мнение разделяет и Линор Горалик в своей статье, посвящённой фанфикшну. «Фанатство – это метод, которым потребитель культуры взаимодействует с медиа. Интерпретируя, разыгрывая заново – но уже по-своему, в собственном изводе, — события, директивно заданные с экрана, со страниц журнала, книги или со сцены, фанат обретает некоторый контроль над полученным мессиджем, персонализируя его, делая его более близким и приемлемым лично для себя. В фэнфике, где подобное преобразование мессиджа оказывается более или менее сформулированным и вербализованным, такая попытка «диалога» с медиа просматривается легче всего» [13].

Как литературный феномен фанфикшн представляет собой последовательное воплощение идей постмодернизма. Таким образом, он наиболее удобен для рассмотрения проблемы авторской идентичности.

Авторская идентичность фикрайтера, на первый взгляд, более простая (так как «вторичное» творчество, казалось бы, предполагает меньше неопределённости и ответственности), на самом деле более сложна, так как в этом случае во взаимодействие автора-фикрайтера со своим текстом вмешиваются Первый Автор и Первотекст (Канон), порождая тем самым новые взаимосвязи между всеми участниками коммуникаций. Кроме того, в эти взаимоотношения непременно включена вся общая культура фандома и человеческая культура вообще (коль скоро речь идет о творчестве). Эти взаимосвязи позволяют выделить некоторые особенности авторской идентичности. Так как идентичность - это не свойство личности, а взаимоотношения между чем-то и чем-то, она является нам лишь в сложных взаимодействиях - автора, тек-

ста, читателя, Первого Автора, Канона, субкультуры фандома и культуры вообще. Чем больше участников в этом взаимодействии, тем более сложной, дифференцированной становится идентичность. Тем больше она становится проблемой - как для субъектов взаимодействия, так и для исследователя. Идентичность вообще становится предметом размышления, рефлексии, познания субъекта лишь постольку, поскольку она становится для субъекта проблемой.

Хотя и часто, но не всегда авторская идентичность становится проблемой для художника. Не всегда глобальная человеческая культура с её субъектами мыслится как участник творческого процесса (хотя постмодернизм с его концепцией «интертекста» максимально приблизился к этому пониманию), не всегда автор ориентируется на читателя, или, точнее, не всегда он осознаёт и принимает эту ориентацию (поскольку многие авторы не могут быть уверены, что их тексты будут кем-то прочитаны, а иногда сами этого не хотят). В том случае, если автор не сознаёт присутствие других участников коммуникации, он как бы остаётся один на один с текстом. А в случае с фанфикшном - от остальных участников коммуникации не так-то просто отмахнуться. Даже если фикрайтер не воспринимает себя как часть субкультуры (не учитывает свой диалог с другими текстами и членами фандома), он всё-таки никак не может избавиться от присутствия в его творческом процессе Первого Автора и Канона. Кроме того, фикрайтеру, в отличие от оригинального автора, практически обеспечен так называемый «фидбэк» - обратная связь от читателей, членов фандома. По крайней мере, он осознанно на него рассчитывает - поскольку выкладывает свой текст в общем доступе, да ещё и в поле зрения большой группы заинтересованных людей. Таким образом, фикрайтер подспудно включает читателя в коммуникацию, подразумевает его, даже если, в конце концов, не случается реального диалога, и тем более, если он случается. И поэтому проблема авторской идентичности стоит для фикрайтеров обычно острее, чем для оригинальных авторов.

Часто фикрайтеры протестуют против необходимости «отдать» свой текст владельцам авторских прав. По закону, в «шапке» своего произведения (содержащей обычно название, жанр, краткий анонс сюжета и некоторую другую информацию) авторы должны поместить «дисклэймер» - «отказ» от всяческих прав на произведение и подтверждение того, что они не собираются извлекать из него никакой коммерческой выгоды. Стандартная форма такого «отказа» примерно следующая: «Данное произведение опубликовано в сети Интернет с исключительно некоммерческими целями, все права принадлежат X». Но встречаются также «отказы», в которых фикрайтеры «делят» заслуги с правообладателями. Часто они, отказываясь от прав на персонажей и вселенную, оставляют себе «авторские права» на описанные чувства или переживания героев. Один из многих примеров подобного дисклэймера: «герои и мир принадлежат Кишимото-сан, вдохновение и чувства — мои» [14].

Из факта распространённости подобных «неполных отказов» можно сделать вывод, что фикрайтеры, несмотря на своё изначальное отречение от создания собственного уникального художественного мира, всё-таки воспринимают свои тексты как продукт своей деятельности, воплощающий их идеи, несущий на себе отпечаток их личности, и отказываются обнулять свой вклад в произведение, «растворяясь» в огромном и всеобъемлющем Интертексте и «умирая» как авторы. И в этом противоречии нам видится выход к более глобальной проблеме – проблеме идентичности современного человека вообще, который пытается творчески самоопределяться в ситуации всеобщего кризиса идентичности.

Литература

1. Писаренко Н.В. Коммуникативный аспект становления и развития идентичности личности // Коммуникативное измерение в психологической антропологии: Коллективная монография. Под науч.ред. В.И. Кабрина. - Томск: изд-во «Иван Федоров», 2007. - 336 с.

2. Орлова О.В. Проблема идентичности творческой личности в философской мысли XIX-XX веков. 1.2. Психологические и экзистенциальные механизмы поиска идентичности творческой личностью: [Электронный ресурс]. URL: <http://cih.ru/orlova/o/o28.html> (Дата обращения 20.06.13)

3. Цитаты и Афоризмы/ Александр Сергеевич Пушкин: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.zitata.eu/pushkin.shtml> (Дата обращения 20.06.13)

4. Вознесенский А.А. Стихи не пишутся – случаются: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.world-art.ru/lyric/lyric.php?id=11759> (Дата обращения 20.06.13)

5. Рубан А.П. Флейта Бога: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.stihi.ru/2007/01/06-1353> (Дата обращения 20.06.13)

6. Орлова О.В. Проблема идентичности творческой личности в философской мысли XIX-XX веков. 2.2. Читатель: [Электронный ресурс]. URL: <http://cih.ru/orlova/o/o35.html> (Дата обращения 20.06.13)

7. *Словарь культуры XX в.: Деконструкция*: [Электронный ресурс]. URL: <http://philosophy.ru/edu/ref/rudnev/b075.htm> (Дата обращения 20.06.13)
8. *Барт Р.* Смерть автора: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.philology.ru/literature1/barthes-94e.htm> (Дата обращения 20.06.13)
9. *Прасолова К.А.* Фанфикшн: литературный феномен конца XX - начала XXI века: творчество поклонников Дж. К. Ролинг: автореф. дис. ... канд. филол. наук (10.01.03): [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dissercat.com/content/fanfikshn-literaturnyi-fenomen-kontsa-xx-nachala-xxi-veka-tvorchestvo-poklonnikov-dzh-k-roling> (Дата обращения 20.06.13)
10. *Гутман И.Е.* Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: [Электронный ресурс]. URL: http://samlib.ru/g/gutman_i_e/kompigry.shtml (Дата обращения 20.06.13)
11. *Для чего мы пишем фанфики*: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.hogwartsnet.ru/hf2/index.php?s=b5fce1252717b97707a4cab859a4debc&showtopic=529&pid=13375&mode=threaded&start=#entry13375> (Дата обращения 20.06.13)
12. «*Фанфики как явление*» (историко-культурологическая справка): [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lfnclub.narod.ru/fanfic/fanfics.htm> (Дата обращения 20.06.13)
13. *Горалик Л.* Как размножаются Малфои: жанр «фэнфик»: потребитель масскультуры в диалоге с медиа-контентом: [Электронный ресурс]. URL: http://magazines.russ.ru/novyi_mi/2003/12/goralik.html (Дата обращения 20.06.13)
14. *Публикации в Фанзоне*: [Электронный ресурс]. URL: <http://deathnote.ru/forum/index.php?topic=7301.40;wap2> (Дата обращения 20.06.13).