



00347 1984

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

*На правах рукописи*

**Козлов Евгений Васильевич**

**Развлекательный нарратив в паралитературе: культурный  
статус и дискурсивные практики**

Специальность 24.00.01 – теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
доктора философских наук

**Санкт-Петербург  
2009**

03 ИЮН 2009

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

*На правах рукописи*

**Козлов Евгений Васильевич**

**Развлекательный нарратив в паралитературе: культурный  
статус и дискурсивные практики**

Специальность 24.00.01 – теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
доктора философских наук

**Санкт-Петербург  
2009**

Диссертация выполнена на кафедре теоретической и прикладной культурологии  
факультета философии и политологии  
Санкт-Петербургского государственного университета

Научный консультант: доктор философских наук, профессор  
Соколов Евгений Георгиевич

Официальные оппоненты: доктор философских наук, профессор  
Пигров Константин Семенович  
  
доктор филологических наук, профессор  
Черняк Мария Александровна  
  
доктор философских наук, профессор  
Шор Юрий Матвеевич

Ведущая организация: Санкт-Петербургская государственная академия  
театрального искусства

Защита состоится « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2009 года в \_\_\_\_\_ часов на заседании  
совета Д.212.232.11 по защите докторских и кандидатских диссертаций при  
Санкт-Петербургском государственном университете по адресу: 199034, Санкт-  
Петербург, В.О., Менделеевская линия, д. 5, факультет философии и  
политологии, ауд. \_\_\_\_\_

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке им. М. Горького  
Санкт-Петербургского государственного университета

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2009 г.

Ученый секретарь  
Диссертационного совета,  
кандидат философских наук, доцент

Л.Е. Артамошкина

## Общая характеристика работы

### Актуальность темы исследования.

Рассмотрение культурного статуса некоторого объекта философской и культурологической рефлексии предполагает обращение к проблемам функционирования данного объекта в системе культуры и изучение разнообразных форм влияния культурного контекста на бытование рассматриваемого объекта. Существование контекста культуры имплицитно бытование текстов – текстов культуры, которые, рассматриваемые в рамках коммуникативной ситуации, являются дискурсом. Всякий дискурс с неизбежностью предстает как интердискурсивная практика, реализуемая в некоторых дискурсивных стратегиях. Следует отметить, что дискурсивный анализ предполагает обращение к интенциям отправителя текста, рассмотрение семиотической специфики коммуниката и изучение реакций реципиента. Обращаясь к детальному изучению дискурсивных стратегий, можно вплотную приблизиться к проблеме функционирования механизмов культуры, что позволит конкретизировать имеющиеся представления об особенностях культурного процесса. С другой стороны, «становящемуся можно лишь сопереживать» (Шпенглер); наблюдая динамические процессы, исследовательская программа часто и вынужденно ограничивается описанием замеченных тенденций и достаточно прогностическими выводами.

Представляется, что статусные характеристики с неизбежностью релятивизируемы функциональными и контекстуальными факторами, сообщающими динамический аспект тому, что составляет уже принятое/устоявшееся в культурном статусе. Таким образом, культурный статус некоторого, имеющего непосредственное отношение к современному культурному процессу объекта культуры, предстает как комплексная и многоплановая результирующая статических (интерпретативных, возникающих в силу культурной традиции) и динамических (функциональных и контекстуальных) факторов. Представленный в данной работе анализ культурного статуса развлекательного нарратива является частью системного изучения культуры. Актуальность такого анализа видится в том, что он способствует оптимизации понимания характеристик и свойств культуры как системы. Культурный статус развлекательного нарратива, рассматриваемый как совокупность контекстуальных, функционально-дискурсивных характеристик и факторов, представляется немаловажным в рамках системного изучения культуры, анализа того, какие именно фрагменты социокультурного опыта оказались зафиксированы в том или ином элементе данной культуры.

В данном диссертационном исследовании продолжается разработка проблематики массовой культуры и медиакультуры, так как развлекательная повествовательность представляется немаловажной составляющей

художественной коммуникации данного этапа развития культуры. Вектор исследовательской рефлексии был направлен от формы к содержанию, что отразилось в последовательном изучении поверхностных и глубинных структур развлекательной повествовательности. Изменение поля культуры проявляется, в частности, в трансформации ряда традиционных практик и выявляет некоторые немаловажные приоритеты в отношении человека к культуре. Так, тема развлекательности становится заслуживающей внимания ввиду того, что массовая культура (по крайней мере, в своем художественном аспекте) воспринимается, чаще всего, как культура развлечений, культура свободного времени. Структурирование досуга человека массы (количественно преобладающей части населения) стало одной из важнейших проблем массовой культуры, для решения которой она адаптирует свой код, перерабатывает и модифицирует практики, унаследованные от предыдущих этапов развития культуры. Паралитература – развлекательная повествовательность знаменует своим появлением в контексте массовой культуры важные трансформации:

a). процесса потребления культурного продукта, претерпевающего «омассовление»;

b). искусства повествования, адаптированного к внешним, контекстуальным особенностям и оптимальной реализации спектра дискурсивных стратегий, простирающегося от аргументативных, рекламных – имеющих своей целью стимулировать потребление, до нарративных фикциональных и идеологических – детерминирующих гедонистические и семантические составляющие процесса потребления культурного продукта.

Распространенное мнение о специфике восприятия в эпоху массовой культуры, которое заключается в приоритетном выявлении реципиентами в рамках культурного продукта уже известных и закреплённых прежде клише, может быть фундировано и получать конкретизацию при анализе отдельных социодискурсивных практик, в изучении которых следует принимать во внимание три основополагающих критерия:

1. социологическое позиционирование объекта исследования (функционирование в рамках определенной части общества);
2. медиальную специфику изучаемого объекта;
3. систему отношений внутри целостного текста или между несколькими текстами, демонстрирующими принадлежность к одному или различным дискурсам.

Развлекательный нарратив принимает немаловажное участие в создании семиотической сферы современного социокультурного пространства. Принципиально важным для работы следует считать интерпретацию семносферы, как глобального механизма культуры, из чего закономерно вытекает, что конкретизация знаковой сферы, анализ бытования определенных знаков дает возможность детального рассмотрения механизмов «делания» культуры, производства культурной продукции.

### Состояние научной разработанности проблемы.

Аспекты развлекательной повествовательности, предназначенной для структурирования досуга в эпоху массовой культуры, становились объектом семиотической, эстетической, нарратологической или философско-семиологической рефлексии (М.Аллен, Р.Барт, Ж.Бодрийяр, К.Бремон, Ф.Джеймисон, М. Дюфрен, Ю.М. Лотман, Р.Нокс, Х. Ортега-и-Гассет, К.Т.Теплиц. Ц. Тодоров, Е.Г. Трубина, Э.Шилз, У.Эко, М.Элиаде, К.Г.Юнг и др.). Описание коммуникативного/семиотического характера современной культуры, представленное в работах современных отечественных специалистов (Б.В.Марков, Г.Г.Почепцов, К.Э. Разлогов, В.П.Руднев, Е.Г.Соколов,) может рассматриваться в качестве одной из отправной точек для изучения конкретных проявлений повествовательного дискурса. Внимание аналитиков к развлекательной повествовательности, функционирующей в рамках массовой культуры, можно отмечать в западноевропейском и американском литературоведении в 1970-1980-х гг., вслед за англо-американскими «культурологическими исследованиями» 1960-х гг., когда в объективе исследователей оказалась «тривиальная» литература, которую прежде лишь измеряли эстетическими масштабами литературы высокой (Ж.Женетт, Дж. Г. Кавелли, Ф. Лан, Х. Фрике и др.). При этом, собственно литературоведческий анализ оказывался замещен социологическим: популярность стала рассматриваться как эквивалентный критерий литературной значимости.

Для последних десятилетий XX века в качестве характерной черты западноевропейских исследований паралитературы обозначилась концентрация аналитических интересов на самом тексте, связях между его составляющими компонентами и связях, в которые вступает некоторый текст с другими текстами (Ж. Бэтан, Д. Куэня, Ф. Лакассен и др.). С другой стороны, в изучении паралитературы отмечается и смещение рассмотрения с текста на эффекты чтения и компетенции с ними связанные (канадские паралитературные исследования: П.Блетон, В.Фрижеро, А.Бессон, М. Ли, Д. Сэн-Жак и др.). Анализируя популярную литературу как коммуникативную практику, теперь представляется возможным говорить о наличии некоторой паралитературной модели, по которой конструируются тексты массовой художественной коммуникации. В плане прагматики чтения такая модель соотносима с понятием понятия «свободное время»: популярные повествовательные тексты следует рассматривать в одном контексте со спортом и популярной музыкой. Все эти практики предназначены для структурирования свободного времени. Они являются моделями для такого структурирования, а паралитературная модель объединяет некоторые семиотические характеристики, релевантные для разнообразных развлекательных текстов как культурных практик. Например, конструкция, дистрибуция и рецепция комиксов были и остаются в объективе

западноевропейской и американской семиотики и текстологии, становясь объектами разнообразной культурологической рефлексии. С 70-х годов XX века в европейской и американской семиотике, искусствознании (артрологии), эстетике и философии культуры получает развитие проблема дефиниции комикса (Б.Блекберд, А.Ру, П.Купери), продолжается разработка проблематики генетических связей комикса с другими формами художественной экспрессии, взаимодействия вербо-иконического нарратива и экранных медиа, рассмотрения социальной стратификации аудитории комиксов, позиционирования комиксов на рынке массовых развлечений, изучения коммерческих возможностей и перспектив комикса. Возможность применения к комиксам разнообразных техник нарративного анализа основывалась на фундаментальных исследованиях П.Рикера, в которых фундировалась идея принципиального равенства (в теоретическом плане) гетерогенных манифестаций «рассказа», «истории», представляющих как в вербальной, так и иконической семиотической презентации.

В последние десятилетия XX-века продолжается развитие проблематики комиксов как составного компонента медиакультуры, интенсивно изучаются особенности рецепции и прагматического воздействия на потребителей. Так, взгляд на комикс как на социокультурный/художественный феномен представлен в текстах А. Барон-Карвэ, Ф.Бегбедера, Ф.Джаноса, Ж.Женетта, И.Лакруа, Ж.Садуля, Ж.-Б. Ренара, Б.Пурпри, А. Рэя, В.Фонбарэ, И.Фремиона, У.Эко. Систематизация морфологии, семиотическая/нарративная специфика вербо-иконических повествований анализировались в исследованиях В.Айзнера, Г.Готье, Т.Гренстейна, Р.Клэр, П.Массона, М.Пьерра, Т.Смолдерена, Б.Туссена, П.Френо-Дэрюэля, Р.Харвэя. Рецепция комиксов с позиций психологии, психоанализа или эстетики восприятия художественных форм рассматривалась в работах Ж.Бэтана, А.Ван Лира, Ф.Вертама, М.Давида, И.Ибанеза, Б.Лесиня, П.Лефевра, Ф.Мариона, Ж.-П. Тамина, С. Тиссерона. Образная система комиксов через архетипы (в том числе и с применением мотивного анализа) изучалась в работах Ж.Куртеса, Ф.Лакасена, Х.Моргана, Ж.Самсона.

Рассмотрение популярной повествовательности не только как коммерческой реалии или инструмента идеологических манипуляций, но также как форму выражения коллективных желаний и фантазий читательского большинства, имплицировало выход за пределы, в частности, литературоведения в область междисциплинарных исследований. В основание смещения аналитического фокуса (со сферы легитимизированной, «серьезной» литературы на область медиакультуры) также может быть положено отмечаемое исследователями (Д. Кузья, Ф. Лакассен, М.Ли, И. Рейтер, В.Фонбарэ и др.) большое влияние на паралитературу внелитературного контекста и безусловная зависимость от медийной структуры коммуниката.

Функционирование текстов культуры в пространстве медиасреды, рыночной индустрии развлечений, а также имплицитные данной средой эффекты семиотического и рецептивного планов, исследовались в ряде философских и культурологических работ отечественных и зарубежных мыслителей (А.А.Брудный, А.Дюбье, Т.Гренстейн, П.Лефевр, Л.Марэн, П.Массон, Д.Рашкофф, В.В.Савчук, Г.Р.Хайдарова, М. Н.Эпштейн).

В советской эстетике также обращалось внимание на бытование массовой художественной коммуникации, рассматриваемой в качестве атрибута западной буржуазной культуры (Л.И. Беляева, П.Н. Берков, Ю. Бореев, А.А. Завадский, А.В. Кукаркин, Б.С. Мейлах и др.). Объектом рефлексии со стороны специалистов современной отечественной гуманитарной науки (философов, филологов, культурологов, социологов, лингвистов и др.) становятся разнообразные конструктивные возможности текстов, жанровая динамика, социальный резонанс отдельных произведений развлекательной повествовательности в российской культурной среде. Так, аспекты повествовательности текстов массовой культуры получают рассмотрение с различных позиций в работах Н.Ажгихиной, Г. Анджапаридзе, Р. Э. Арбитмана, А.В. Архангельской, В. Барановского, О. Брилевой, О.Б. Вайнштейн, Л. Гудкова, Б. Дубина, К.В. Душенко, Н.М.Зоркой, Б.А. Зильберта, П. Каликиной, А.В. Костиной, Ю.Е. Кравченко, О. А. Кривцуна, О.С. Либовой, Б.Я. Мисонжникова, А.И.Пигалева, М.А. Черняк и др.

Впрочем, для оптимизации представлений о современной культуре, философском осмыслении коммуникативных механизмов процесса культуры, обнаруживается необходимость интегрального, системного и междисциплинарного рассмотрения системы развлекательного нарратива паралитературы в контексте современной культуры. Здесь должны быть упомянуты контекстуальные особенности функционирования развлекательного нарратива в массовой культуре, которые касаются как области конструкции текста, так и рецепции, а также его интерпретации. Кроме того, последовательная интеграция текстовой художественной продукции в пространство медиакультуры, имеет своим результатом появление трансмедийных нарративов, для многоаспектного научного анализа которых требуется междисциплинарный и полипарадигмальный подход, выходящий за пределы специального знания. Интегративный характер культурологического рассмотрения разнообразных проявлений художественной культуры, предполагающий объяснение их специфики в рамках того контекста, в котором они произошли, представляется адекватным предпринятому изучению развлекательной повествовательности. Затем, нуждаются в большей конкретизации, применительно к релевантному для исследования материалу, весьма распространенные представления о специфике восприятия художественной продукции в рамках массовой культуры.



## Цель и задачи исследования.

Цель диссертационного исследования заключается в комплексном изучении развлекательного нарратива паралитературы в пространстве современной культуры в аспектах позиционирования (статус) и функционирования (дикурс), что может рассматриваться как дальнейшая разработка проблематики масскульта и медиакультуры.

Для достижения обозначенной в работе цели, задачи исследования можно разделить на две группы. Первая группа связана с изучением развлекательной повествовательности как интердискурсивной практики; сюда входят следующие задачи:

- определить спектр дискурсивных стратегий развлекательной повествовательности, что позволит рассматривать ее функциональность в системе современной культуры и, в частности, позиционирование в рамках индустрии развлечений;
- обозначить тенденции развития развлекательной повествовательности, отражающие, в свою очередь, ряд векторов развития масскульта и медиакультуры;
- выявить важнейшие нарративные конструкции развлекательной повествовательности и проанализировать их бытование, обращая внимание на их эффективность и востребованность в рамках массовой культуры;
- установить особенности функционирования развлекательной повествовательности в режиме медиакультуры, в первую очередь, обращая внимание на динамику отношений между участниками художественной коммуникации;
- проанализировать специфику фикциональности, проявляющуюся в конструкции и рецепции развлекательного нарратива;
- представить значение идентификационного потенциала развлекательной повествовательности для масскульта и проследить развитие важных повествовательных архетипов паралитературы.

Вторая группа обращается к текстовой специфике паралитературы, ее семиотическим решениям, возникающим в качестве внешней реакции на внутренние процессы культурной динамики. Она включает следующие направления:

- определить те изменения в системе внутритекстовых отношений, которые возникли в связи с актуализацией товарного статуса повествовательного текста;
- изучить изменения в семиотических структурах текстов развлекательной повествовательности, возникшие в результате смены рецептивных приоритетов и адаптации нарратива к материальным особенностям носителя.

**Источниковедческая база включает в себя теоретические и эмпирические материалы.**

**1). Теоретические источники:**

- труды по теории культуры и философии культуры (С.Н.Иконникова, М.С. Каган, Л.К.Круглова, Ю.М.Лотман, Ю.В.Осокин, А.И. Пигалев, В.П.Руднев, Е.Э.Сурова, Е.Н.Устюгова, З.Фрейд, М.Фуко, О.Шпенглер, М.Хайдеггер);

- исследования в области массовой культуры и медиакультуры (Ж.Бэтан, Ж.Бодрийяр, Ф.Джеймисон, А.В.Костина, А.В.Кукаркин, М.С.Лауристин, М.Ли, М.Маклюэн, Х.Ортега-и-Гассет, В.В.Савчук, В.Ситников, Е.Г.Соколов, К.Т.Теплиц, Э.Шилз, Э.Фромм, У. Эко);

- работы по эстетике и психологических особенностях восприятия художественной продукции (Т.А. Акиндинова, М.Аллен, Ю.Л.Аркан, Л.И.Беляева, Ю.Борев, П.Н.Берков, П.С.Гуревич, М.Давид, М.Дюфрен, Л.Б.Капустина, О.А.Кривцун, Ж.Лакан, Б.С. Мейлах, В.Софронов-Антони, К.Г.Юнг, И.Хассан, У.Эко, Р.О. Якобсон);

- исследования в области теории и практики коммуникации художественных произведений, философии литературы (Р.Барт, Э.Бенвенист, М.М.Бахтин, А.А. Грякалов, Ж. Женетт, Б.А. Зильберт, В.Изер, В.И.Карасик, Ю.М.Лотман, Б.В.Марков, Г.Г.Почепцов, Д.Серль, Д.Сэн-Жак, Ю.Н.Тынянов, Ц.Тодоров, М.А.Черняк, Х.Фрике);

- труды по общей семиотике, семиотике фольклора, постфольклора, мифокритике и структурному анализу мифа (Р.Барт, А.Греймас, В.Г.Заводюк, Д.Кемпбелл, Б.Кокюла, Ю.Е.Климов, Ю.Кристева, А.Ф.Лосев, Ю.М.Лотман, Е.М.Мелетинский, Л.П.Морина, С.Ю.Неклюдов, Б.С.Плотников, О. Ранк, Р.В.Светлов, Ф.Селлие, М.М.Шахнович, О. М. Фрейденберг, М. Элиаде);

- исследования по нарратологии (Ж.-М.Адам, К.Бремон, Ж.Гритти, Л.Марэн, Х.Миллер, В.Я.Пропп, П. Рикер, Ц.Тодоров, Е.Г.Трубина, В.Шмид);

- работы по текстологии, герменевтике, фикциональному дискурсу (Е. Е.Анисимова, А.А.Брудный, М.Л.Гаспаров, Ж.-Ф. Жандио, Ж.Женетт, Ф.Лан, М.Макдональд, Ж.Милли, Б.Я. Мисонжников, Т.М. Николаева, Т.Павел, Н.Пьеге-Гро, И.Рейтер, М.Риффатерр, Р.Ронен, Р.Сэн-Желз, Ж.-М. Шеффер, К.Штирле, Б.Ф.Шольц, Ю.Хартунг, М.Н.Эпштейн);

- труды по теории и практике жанров массовой коммуникации (М.Аллен, Г.Анджапаридзе, Р.Арбитман, А.В.Архангельская, В.Барановский, О.Б.Вайнштейн, К.В.Душенко, Н.Зоркая, Дж.Г.Кавелли, П.Каликина, К.Кинн, К.Курганов, Р.Нокс, В.Салонас, А.Ф.Строев,

Д.Сэн-Жак, М.А.Черняк, К.Чуковский, М. Н. Эпштейн);  
- работы по прагматике чтения и воздействию на читателей текстов массовой художественной коммуникации (И.Ибанес, К.Л.Кравченко, О.С.Либова, С.Максимович, Н.В.Месхишвили, Б.Пурпри, М.М.Самохина, В.И.Чепурных, А.Шатковский);  
- исследования паралитературы (Ж.Бэтан, А.Бессон, П.Блетон, Д.Куэня, М. Ли);  
- исследования по семиотике, поэтике и эстетике комиксов (Ж.Бэтан, Г.Готье, Т.Гренстейн, Л.Джанос, Д.Кела-Гийо, Ф.Лакассен, Ф.Марион, П.Массон, М.Пьерр, Ж.-Б.Ренар, А.Рей, А.Ру, Ж.Самсон, А..Г. Сонин, Ф.Соз, С. Тиссерон, Б.Туссен, Д.Сэн-Жак, В.Фонбарэ, П.Фрэнно-Дэрюэлль, Р.Харвэй, У.Эко).

## 2).Эмпирические источники:

- тексты массовой развлекательной повествовательности и их метатексты (каталоги, рекламные проспекты), рассылочные каталоги Мир книги, Клуб XXI, Озон 2000-2004 гг., каталоги серии «Сокровища боевой фантастики и приключений» издательства «Русич» за январь-апрель 2000 г., каталоги франкоязычных комиксов "Magazine Canal BD".

## **Методологическая основа исследования.**

Осмысление ключевой проблематики диссертации осуществлялось в логике коммуникативно-символической интерпретации характера культуры, предстающей в качестве базисной определяющей ключевых категорий и механизмов культурного тезауруса. Применение системного подхода в изучении разнообразных явлений культуры имплицировало рассмотрение всей совокупности их отличительных черт с учетом взаимодействия, взаимовлияния, которые они осуществляют с культурной средой. Кроме того, многогранность предмета изучения потребовала применения различных методологий. В частности, проблемы позиционирования развлекательной повествовательности как социодискурсивной практики исследовались в рамках функционализма, делающего акцент на интересах и потребностях человека и средствах их удовлетворения; рассмотрение материальной данности текстов осуществлялось в русле структурного подхода, при котором культура предстает как совокупность знаковых систем и символов, а культурное творчество – как производство символов.

Методы исследования обусловлены содержанием и целью работы. В ходе проведения исследования применялись общенаучные методы: системно-аналитический, формально-логический. В работе использованы методы компаративного анализа, описательной интерпретации, дискурсивного анализа, герменевтико-интерпретационный метод, гипотетико-индуктивный метод, методы сопоставительного и контекстуального анализа и др. Применялись элементы нарратологического и мотивного анализа. Семиотический анализ материала осуществлялся в работе с опорой на принципы и механизмы изучения знаковых систем, разработанные тартусско-московской семиотической школой.

### **Научная новизна исследования:**

1. Представлено целостное рассмотрение бытования развлекательного нарратива в пространстве современной культуры.
2. Исследованы особенности культурного контекста, в рамках которого функционирует развлекательный нарратив: определен комплекс ключевых характеристик массовой культуры, детерминирующих бытование развлекательной повествовательности; выявлены результаты влияния медиакультуры на структуры нарратива, проявляющиеся в конструкции, дистрибуции и рецепции текстов.
3. Описаны динамические изменения в среде развлекательной повествовательности, вызванные конкуренцией между вербальными и визуальными медиа.
4. Установлены дискурсивные стратегии периферии текстов развлекательной повествовательности и выявлены текстовые структуры, осуществляющие реализацию данных стратегий.
5. Исследованы модусы дискурсивной стратегии повтора, выявлены общие и специфические проявления повтора в современной развлекательной повествовательности, конкретизируемые в конструкции, рецепции и дистрибуции текстов.
6. Доказано, что важнейшей характерной чертой развлекательного нарратива является феномен серийности.
7. Рассмотрены интердискурсивные связи политического и фикционального дискурсов, превращающие паралитературу в инструмент непрямого идеологического воздействия.
8. Выявлены особенности и установлены динамические изменения идентификационного потенциала развлекательной повествовательности.

### **Результаты исследования:**

- 1 выявлены компоненты функциональной нагрузки развлекательного нарратива в паралитературе, имеющие значение для поддержания гомеостазиса современной культуры;
- 2 исследованы механизмы взаимодействия развлекательной повествовательности с культурной традицией в процессе производства символов, структурирования системы неомифологии массовой культуры;
- 3 эксплицированы гетерогенные причины продуктивности паралитературы в рамках индустрии развлечений;
- 4 разработана классификация развлекательных нарративов, основанием для которых послужили динамические модификации в рамках медиакультуры формальных и содержательных компонентов текста паралитературы;
- 5 изучены особенности семиотической организации текстов развлекательной повествовательности, предназначенные для порождения интереса, стимулирования потребителей культурной продукции;
- 6 проанализирована структурная специфика серийных повествований, апробированных в рамках развлекательного нарратива в паралитературе, и, затем, взятых на вооружение различными современными медиа;
- 7 выявлены новые формы взаимодействия между отправителем и получателем развлекательного нарратива, а также обозначены вероятные пути трансформации паралитературы в контексте синергетики медиа.

### **На защиту выносятся следующие положения:**

1. культурный статус развлекательного нарратива, предстающий как результат позиционирования повествовательной практики в пространстве современной культуры, основывается на признании (в контексте масскульты) ценности досуга, необходимости структурировать свободное время человека масс - превращения массового человека в массового читателя, и, наконец, в связи с деирархизацией современных культурных практик;
2. роль развлекательного чтения определяется выполнением паралитературным текстом дистрактивной (доминирующей), регулятивной и компенсаторной (дополнительных) функций;
3. паралитература поддерживает со своим контекстуальным окружением (контекстом современной культуры) отношения взаимодополнительности, что проявляется в востребованности развлекательного нарратива в формировании потребителей культуры, а также в структурно-текстуальных особенностях нарратива;

4. спектр дискурсивных стратегий паралитературы простирается от аргументативных, рекламных, имеющих своей целью стимулировать потребление, до нарративных, фикциональных и идеологических, детерминирующих гедонистические и смысловые составляющие процесса потребления культурной продукции;
5. позиционирование повествовательного дискурса в ряду досуговых практик, имплицировало тенденции к упрощению смыслового поля, созданию максимально комфортного процесса рецепции, что нашло выражение в структурно-семиотической оформленности развлекательного нарратива;
6. превращение нарратива в коммерческий объект, тиражируемый и распространяемый продукт массовой индустрии развлечений, имело своим результатом уподобление развлекательного повествования внешним для сферы нарративности коммерческим интересам и материальным особенностям формата;
7. выполнение паралитературой регулятивной функции, наличие идеологических коннотаций, позволяют рассматривать развлекательный нарратив как инструмент воздействия на массовую аудиторию, модальность рецепции которой обнаруживает тенденции к вынесению воспринятого фикционального содержания во внехудожественную действительность;
8. функционируя в пространстве медиакультуры, развлекательный нарратив трансформируется в мультимедийный продукт, возникший в результате системных заимствований, осуществляемых в содержательном (единые персонажи, сюжеты) и структурном (общие повествовательные приемы, нарративные схемы) планах;
9. стремительное развитие экранных медиа проблематизировало статус развлекательного чтения в рамках индустрии развлечений и, в дальнейшем, спровоцировало появление вторичных продуктов, демонстрирующих то, что в современном мире развлекательному чтению отводится роль дополнительного, по отношению к рецепции визуального произведения;
10. идентификационный потенциал развлекательного нарратива представляет собой набор повествовательных архетипов, которые являются абстракциями многих конкретных сюжетных реализаций и, будучи обобщенными моделями образов, соединенными с комплексами ощущений и значений, составляют важную часть семиотического окружения современного человека.

### **Научно-практическая значимость исследования**

Материалы диссертации, принятые в ней методологические подходы и

полученные результаты:

- позволяют проследить, каким образом функционирует ряд немаловажных коммуникативных механизмов современной культуры;
- расширяют существующие представления о функционировании нарративного дискурса в контексте массовой культуры и медиакультуры;
- способствуют оптимизации понимания специфики семиотического окружения современного человека, формирования и функционирования индустрии развлечений;
- дают возможность выявить модусы процесса потребления символической продукции (гетерогенных текстов культуры);
- способствуют определению коммуникативных приоритетов, проявляющихся в формальном, структурном и интерпретативном планах.

В работе используется корпус научных текстов (в основном малоизвестных российской науке - и потому представляющий дополнительный интерес), отражающий опыт междисциплинарных западноевропейских и североамериканских исследований в области бытования развлекательных текстов массовой культуры.

Кроме того, результаты исследования могут послужить в качестве материала для общих и специальных курсов по философии культуры, культурологии, семиотике, лингвокультурологии, нарратологии, семиотике рекламы, эстетике, медиакультуре, теории коммуникации, текстологии. Наконец, материалы диссертации могут быть использованы при написании научных и научно-популярных работ, создании учебных пособий по указанным выше отраслям гуманитарного знания.

#### **Апробация исследования.**

Элективные положения, теоретические и практические выводы диссертации излагались в докладах и выступлениях на научных форумах в Москве, Санкт-Петербурге и Волгограде, в том числе в рамках международной научно-практической конференции «Человек. Язык. Искусство» (М., 2002), международного симпозиума «Проблемы вербализации в семантике языка и текста» (Волгоград, 2003), научного форума «Культурное пространство путешествий» (СПб., 2003), международной конференции «Россия и Франция. Культура в эпоху перемен» (СПб., 2003), международной научной конференции «Гумбольдтовские чтения. Культурология как строгая наука» (СПб., 2003), «Бремя развлечений. Otium в Европе 18-20 вв. » (М., 2004), научной конференции «Медиакультура в меняющемся мире: формы и способы представления реальности» (М., 2004), научной конференции «Насилие и текст: власть нарратива/власть в нарративе» (СПб., 2004), международной научно-практической конференции «Герменевтика гуманитарного знания» (СПб., 2004), научно-практической конференции «Язык и Социум» (Волгоград, 2004), научном форуме «Конференция по визуальности» (М., 2005), научной

конференции «Сетевая культура: исследовательские подходы и практики» (М., 2005), межрегиональных научных чтений, посвященных памяти проф. Гака В.Г. (Волгоград, 2005), научной конференции «Рациональность и свобода» (СПб., 2005), международной научной конференции «Развлечение и искусство» (М., 2006), всероссийской конференции «Гармония и хаос» (СПб., 2006), международной научной конференции «Человек в современных философских концепциях» (Волгоград, 2007), международной научной конференции «Время культурологии» (М., 2007), международной научной конференции «КУЛЬТ-Товары: феномен массовой литературы в современной России» (СПб, 2008), научно-практической конференции «Меняющаяся коммуникация в меняющемся мире» (Волгоград, 2009).

Результаты исследований представлены в монографиях «Комикс как явление лингвокультуры» (2002), «Развлекательная повествовательность в контексте массовой культуры» (2008) и научных публикациях (общий объем – 45,9 п.л.); нашли применение в рамках информационных контентов электронных образовательных и энциклопедических порталов (напр., энциклопедия Wikipedia, Энци.ру, электронная энциклопедия культуры *Deja vi*). Материалы исследования использовались для подготовки методических материалов и лекционных курсов по теории и философии культуры, эстетике, семиотике, теории коммуникации для студентов Волгоградской академии государственной службы и Волгоградского государственного педагогического университета.

Идеи и общий смысл диссертации обсуждались на заседаниях и теоретических семинарах кафедры теоретической и прикладной культурологии Санкт-Петербургского государственного университета. Полный текст диссертации обсуждался и был рекомендован к защите на заседании кафедры теоретической и прикладной культурологии Санкт-Петербургского государственного университета 09 декабря 2008 г.

## **2. Основное содержание диссертации**

Во **Введении** представлены: обоснование актуальности темы, история изучения вопроса, формулировка цели и задач исследования.

В **главе 1 "Паралитература в пространстве культуры"** анализируются особенности контекста культуры, в рамках которого функционирует развлекательная повествовательность. При этом выявляются специфические черты культурного процесса в эпоху масскульта, проявляющиеся в характере культурной продукции и специфике коммуникации.

В **параграфе 1.1. «Социокультурные факторы формирования**



*паралитературного текста»* исследовательское внимание сосредоточено на позиционировании и функционировании развлекательного текста в социокультурном контексте современности.

В содержании данного параграфа обосновывается принятая в работе аналитическая модель генетики текста (как набора межтекстовых и внутритекстовых отношений), которая представляется интегрально связанной с изучением дискурсивных практик в их семиотической реализации в виде интертекста (присутствие в тексте «другого» текста в виде аллюзий, цитат и плагиата), перитекста (дополнительных, находящихся с основным текстом в пределах одного корпуса, текстов, предваряющих и регламентирующих рецепцию основного текста), архитекта (воспроизводство ряда общих для текстового массива структур, обеспечивающих, например, стабильность жанрового канона), метатекста (отдельных текстов, сопровождающих основной текст, и возникших именно в связи с его бытованием). Можно утверждать, что одна из важнейших характеристик паралитературы заключается в примечательной способности игнорировать пределы национальных литератур, утверждая свой интернациональный или даже глобалистский характер, проявляющийся в различных интертекстуальных (заимствования, плагиат) или архитекстуальных формах (жанровая преемственность).

Исходя из того, что специфика масскульта во многом определяется сферой коммуникации, осуществляемой в данном культурном контексте, преобладанием тех или иных коммуникативных форм, функционирующих в рамках дискурса культуры, следует считать справедливым утверждение коммуникативного, а, следовательно, и знакового характера культурной продукции. Обращение к нарративу, как немаловажной составляющей символической продукции в производстве культуры, как раз и продиктовано целью поиска специфических черт масскульта, отражаемых повествовательными структурами. Впрочем, дело не исчерпывается нарративными конструкциями, рассматриваемыми в качестве отражений специфического облика культуры, но, исходя из семиотической природы культурной продукции, формы материализации культуры в нарративе можно усматривать в триединстве знаковой реализации (семантике, прагматике и синтактике).

С другой стороны, функционирование нарратива в виде социодискурсивной практики, может, в свою очередь, оказывать воздействие и на контекст культуры, налагая матрицы, модели видения мира, внедряя и фундируя наборы определенных аксиологических конструкций, многократно являя поведенческие и имиджевые образцы, посредством демонстрации и тиражирования символических комплексов. Здесь, обращаясь к изучению повествовательной практики в эпоху массовой культуры, исследователь получает возможность приблизиться к ответу о том, как масскульт воспроизводит себя и своего потребителя.

Функциональный подход к явлениям культуры (производство, коммуникация, потребление) предполагает их рассмотрение в контексте ценностей потребительского общества. Отсюда в оценке художественного творчества вполне закономерно возникло признание удовольствия, которое теперь в известной степени могло стать мерилом достоинств произведения. Основным мотивом легитимации выступает удовольствие от текста, а удовольствие от текста предстает как ведущий мотив в выборе той или иной паралитературной формы. Способность развлекать предстает как одна из немаловажных ценностей, выдвигающих паралитературу в качестве центрального средства структурирования досуга масс не только в доэкранный эпоху массовой культуры, но и позднее, когда развлекательное чтение может рассматриваться в ряду наиболее популярных досуговых практик.

Следует отметить, что паралитература представляется феноменом, комбинирующим стратегии двух дискурсов: художественного и рекламного. В этой связи можно выделить стратегии дискурсивного свойства, составляющие в совокупности модель паралитературы как специфического феномена социальной коммуникации. Так, можно выделить следующие стратегические характеристики паралитературы: медиокритичность, гедонистичность, интенциональность, тиражируемость.

В параграфе 1.2. «Массовая культура/медиакультура и паралитература» выявляется специфика бытования текстов развлекательной продукции в условиях масскульты и медиакультуры.

Важной контекстуальной чертой представляется функционирование развлекательного нарратива в рамках медиакультуры. Формирование и функционирование единой масс-медиаальной среды в большой степени обеспечивается за счет взаимодействия участников коммуникации, с одной стороны, и коммуникатов, с другой. Данное взаимодействие/взаимное влияние обусловливается единими факторами коммуникации. В ряду данных факторов оказываются: максимально широкая целевая группа, многоаспектность (трансиндивидуальность) отправителя текста, стремление выстроить аргументацию с опорой на общедоступные знания и общепринятые ценности, осложненный характер семиотики текстов (залогом чего выступает визуализация культуры) и др. Результатом таких отношений являются заимствования. Они осуществляются в содержательном (единые персонажи, сюжеты) и структурном (общие повествовательные приемы, нарративные схемы) планах. Кроме константного тематического обмена, представляющего в виде адаптации (строгого следования оригинальному фикциональному содержанию, получающему новое воплощение на основе иного медиума, нового материального носителя), контаминации (переработки исходного сюжета – сочетания его фрагментов, редакций, в результате которого происходит возникновение нового произведения) или амплификации (усложнение оригинального нарратива в рамках создания серийного произведения на основе

ного медиума), медиакультура характеризуется взаимопроникновением медиа - заимствованием структур и методов, получивших признание и обнаруживших эффективность воздействия. Важным аспектом медиакультуры оказывается бытование некоторых общих структур, позволяющих развивать повествование, и функционирующих, несмотря на объективные технические ограничения, связанные с различной спецификой медиа. Выбор медийной основы, канала передачи информации определенным образом кондиционирует повествование. Так, успешная структура романа-фельетона послужила моделью для телевизионных сериалов, а затем в виде кинороманов была возвращена в поле околомедиативной продукции. Таким образом, важным аспектом медиакультуры оказывается бытование некоторых общих структур, позволяющих развивать повествование и функционирующих, несмотря на объективные технические ограничения, связанные с различной спецификой медиа. Общими для различных медиаструктурами в полной мере могут считаться серийные образования, выработанные в рамках паралитературы, а затем взятые на вооружение визуальными медиа, – серии и циклы (по А. Бессон).

В параграфе определяется тот ряд специфических черт, принципов, механизмов и характеристик, который свойственен массовой культуре в целом, и может рассматриваться в качестве особенностей культурного контекста для разнообразных текстов культуры.

Современный мир в немалой степени живет в реальности, формируемой медиа. Это и есть точка слияния масскульта и медиакультуры. Массовая культура обретает свои качества посредством медийного охвата, информационного воздействия на массы. Можно, с известной степенью уверенности, говорить, что массовая культура проявляется, прежде всего, в особенном качестве коммуникации, определяемой как массовая. С другой стороны, медиакультура достигает своих масштабов именно в своей обращенности к массам, функционируя в режиме массовой культуры. Масскульт представляет собой оригинальный ансамбль репрезентаций мира, основывающийся на специфическом способе производства и обнаруживающий притязания на артикуляцию индивидуальных и коллективных, реальных и воображаемых измерений существования. Массовая культура демонстрирует свою эффективность благодаря целому ряду неотъемлемых характеристик. Прежде всего – она интересна, ибо интересует своих потребителей. Производство интереса базируется на амбивалентности и синкретичности, позволяющих славить разнообразные культурные страты в единый и оригинальный конгломерат.

Культурная продукция в эпоху масскульта имеет статус товара, является компонентом рыночной системы отношений, что влечет за собой нестабильность и разнообразие (определяемое стремлением удовлетворить наибольшее количество потребностей, оказываясь синонимичным

эффективности).

В параграфе 1.3. «Комикс: медиакультурная специфика развлекательного нарратива» анализируется такая специфическая для развлекательной повествовательности масскульты медийная форма как комиксы. Важной частью развлекательного чтения в массовой культуре является рецепция комиксов, которые последние десятилетия оказываются в объективе западной гуманитарной науки. Следует отметить, что в изучении комиксов просматривается последовательное смещение интересов с области микросемиотики (поиск минимальной сигнификативной единицы и анализ артикуляционных кодов) к области макросемиотики (рассмотрение места и роли комикса в сфере современной медиакультуры и как средства массовой художественной коммуникации). Движение от микросемиотики к макросемиотике может быть также объяснено и относительно небольшим возрастом комикса как медиума: постановке более-менее глобальных задач предшествовало детальное семиотическое изучение. Кроме того, формальные особенности текста комиксов, возникающего как лингво-визуальный феномен, благодаря соединению разнородных семиотических единств в одно перцептивное целое, позволяет не только по содержательным, но и по формальным признакам отнести его к области паралитературы. В этой перспективе рассмотрение комиксов в планах рецепции, конструкции и дистрибуции может расширить наши представления о коммуникативных характеристиках массовой культуры

Преобладание тех или иных коммуникативных форм - характерная черта стиля эпохи, который во многом определяет психологию восприятия человека. Отмечается, что визуализация являлась постоянным спутником становления и развития массовой культуры. В разные периоды мировой рынок развлекательной повествовательности был подвержен тенденциям американизации и европеизации. Конкуренция американской и европейской продукции представляется важнейшим фактором в развитии комиксов. За каждой из них стоит несколько отличный подход к тексту, различная трактовка культурного статуса развлекательного нарратива, фундируемая спецификой культурной традиции.

Комиксы, безусловно, представляют собой типичные тексты, которые читаются для развлечения. Отмечаемое в последние десятилетия уменьшение их удельного веса в ряду средств структурирования досуга связано с развитием экранных медиа, проблематизирующих, а зачастую, и просто вытесняющих развлекательное чтение из числа практик, предназначенных массовой культурой для заполнения свободного времени. В США с 50-х годов XX в. иллюстрированные журналы проигрывают в конкурентной борьбе за аудиторию телевизионным журналам, что имеет и некоторые последствия для развлекательной повествовательности (для комиксов, в частности), которая покидает текстовые массивы прессы, выступая отныне все более в книжном

формате. В этом изменении прослеживается и влияние европейской культуры на американскую. Заметим, что в Европе комиксы в книжном формате (в виде альбомов) пользуются достаточно высоким культурным статусом. Предположим, что ассоциация с книгой укрепляет позиции комикса в общественном мнении. Ассоциация строится не только на материальном сходстве (бумажный носитель, книжный формат), но и в плане функциональном: альбом, приближающий чтение комикса к чтению книги, способствует легитимации комикса как культурной продукции. В отличие от США, комиксы были легитимизированы европейскими интеллектуальными кругами после Второй мировой войны. Позиционирование альбомов комиксов на европейском рынке развлекательной индустрии также поддерживает их имидж достаточно respectable продукта (цены на альбомные комиксы неуклонно росли на протяжении последних десятилетий), что совпало с позиционированием комиксов в качестве девятого искусства.

Поскольку в комиксе можно видеть некоторый компромисс между книгой и экранными медиа, то его участие в функционировании трансмедийных нарративов, в качестве немаловажного звена в цепочке переводов повествований в семиотические оболочки гомогенно-вербальных, гибридных и иконических текстов, представляется вполне закономерным. Здесь любопытно наблюдать следующую ситуацию: если практически все, добившиеся успеха комиксы, были переведены в формат анимационных или кинофильмов, то тенденция сегодняшнего дня заключается в том, что комиксы все чаще появляются в качестве деривационных продуктов, выпускаемых вслед за успешными экранными - кинематографическими и анимационными проектами. Здесь комикс разделяет судьбу книг-новелизаций, назначение которых заключается в том, чтобы пролонгировать рецепцию понравившегося повествования.

Глава 2 «Дискурсивные стратегии периферии паралитературного текста» посвящена изучению специфики презентационного комплекса, которым обладает развлекательная повествовательность, презентуемая в книжном формате. Характерные черты структуры текста могут быть экслицированы с учетом дискурсивных стратегий, которые реализуются всей семиотической организацией коммуниката.

В параграфе 2.1. «Периферия паралитературного текста» изучаются семиотические реализации дискурсивных стратегий, представленные на периферии текстов развлекательной повествовательности.

Следует учитывать, что для текста развлекательной повествовательности - рассматриваемого как товар, конструируемого с расчетом на коммерческий успех - весьма значимы стратегии дискурса рекламы, семиотическая локализация которых приходится на периферию текста. Опираясь на понимание периферии текста (перитекста) как единства гетерогенной дискурсивной продукции (Ж.Женетт, Ф.Лан), сопровождающей основной текст произведения,

можно заключить, что отношения перитекста к основному тексту сводятся к сумме отношений между основным текстом и названием, резюме, аннотации, эпиграфа, оформления обложки. При этом следует принимать во внимание, что свойственная массовой коммуникации многоаспектность (трансиндивидуальность) отправителя находит выражение в перитексте развлекательной повествовательности, как гетероморфном и гетерогенном продукте, возникающем из различных источников, и знаменующем креативную активность автора основного произведения, автора аннотации, макетиста, художника обложки, технического и художественного редакторов, издателя. Периферия текста может рассматриваться в качестве специфических для разнообразной нарративной продукции знаков отделочной работы, сопровождающих продукты художественных практик в современной цивилизации. Перитекст – упаковка, футляр текста. Впрочем, специфика продукта, а текст всегда остается крайне специфичным продуктом, в полной мере разделяема и его периферией.

Функционально соотносимый с некоторым церемониалом, перитекст представляет собой набор гетерогенных и гетероморфных, но конвергентных структур, обеспечивающих презентацию и предвосприятие книги или альбома комиксов. На наш взгляд, оправданы некоторые аналогии перитекста с музыкальной увертюрой и, в значительно большей степени, с рамкой картины, которая уже в эстетике барокко стала рассматриваться как наделенная художественной ценностью структура.

Вероятно, элитарная литература, изначально адресованная только высшим слоям общества, демонстрировала своим внешним видом обращенность к совершенно определенной группе реципиентов. Известно, что и, пришедший на смену брошюрованию, картонный переплет был воспринят изначально образованной публикой как вульгарный. Появление аннотации также знаменовало собой отказ от литературной модели, где подобная форма ознакомительного пересказа была лишь исключением. Важно отметить и еще одно существенное отличие, значение которого, в последнее время уменьшилось: читатели литературы ориентировались на литературную критику, что касается паралитературной продукции, то на нее литературная критика крайне редко обращала свое внимание и, вероятно, еще более редко мнение критики было известным и релевантным для целевой аудитории паралитературы. Периферия текста выступила в роли заместителя литературной критики для потребителей массовой развлекательной нарративной продукции.

Вторичность перитекста обусловлена тем, что все его структуры телеологически подчинены одному – инициировать акты приобретения и рецепции основного текста. Но, впрочем, вполне возможно представить и инверсионное отношение, когда в процессе рецепции произведения (или после данного процесса) потребитель вновь обращает внимание на оформление обложки, жанровые и серийные индикаторы, соотносит текст аннотации и

аннотируемое произведение, задумывается о смысле названия. Полагаем, что периферия текста оказывает влияние и на сам процесс рецепции, что согласуется с принятым в эпоху медиакультуры постулатами М. Маклюена об определяющей роли материального носителя, по отношению к сообщению или Э. Морена о неотъемлемой связи между информацией и ее физическими репрезентантами.

Параграф 2.2. «Презентационный комплекс» содержит анализ гетерогенных компонентов периферии развлекательного текста, Рассмотрение перитекста начинается с названий паралитературы и содержит анализ эмпирических данных, представленных в каталогах развлекательных текстов. Отмечается информационная функция, которую выполняет название по отношению к анонсируемому произведению. Название также способно программировать восприятие текста, задавать реципиенту определенную модальность восприятия. Отмечается отсутствие во всех названиях подзаголовка. Хотя жанр и указывался названием рубрики, мы полагаем, что такая свернутость заголовочного комплекса предоставляет возможность самому названию выступать как на уровне нарративности произведения, так и на уровне дискурса (обращенность к реципиенту). Анализируя заголовочный комплекс, можно отметить, что, начиная с эпохи романа-фельетона, нарративные техники которого активно заимствуются вначале комиксами, а потом и телевидением, подзаголовок трансформируется в маркер серии. Его главная задача заключается в демонстрации идентичности и повторяемости произведения. Другая немаловажная особенность заглавия заключается в том, что большинство названий художественных текстов массовой культуры без обиняков содержит указания на центральное явление или персонаж повествования.

Наблюдения над текстовой периферией паралитературы позволяют диссертанту говорить о характерной востребованности концепта «желание», что проявляется в конструкции вымышленных миров и в создании аттракции. Специфика семиотических репрезентаций концепта «желание» в паралитературном тексте обусловлена реализацией стратегий как художественного, так и рекламного дискурсов.

Анализ презентационного комплекса продолжен рассмотрением имени автора в перитексте развлекательной повествовательности. Распознавание реципиентом текста скрывающегося под разными масками автора и связанные с именем на обложке разнообразные коннотации способны актуализировать прогноз в отношении жанровой принадлежности произведения. На наш взгляд интерес могут представлять использование на обложке паралитературного текста псевдонима или полное умолчание имени автора. Аноним в паралитературе связан напрямую с рядом ее неотъемлемых характеристик: воспроизводимость, способность служить основой для нескончаемых продолжений. Тем самым устанавливается такое соотношение удельного веса имени автора и названия произведения (имени героя, названия серии), при

котором образ автора, авторская персоналия не может служить помехой для свободного порождения паралитературного текста.

Псевдонимы, как и другие составляющие периферии текста, участвуют в производстве интереса к произведению, привлечению внимания потенциального потребителя. Именно в этих целях в псевдонимах оказывается актуализирован аспект чужого, иноязычного, что характерно как для французской, так и для отечественной продукции. Впрочем, применительно к последней, ксенонимикрия псевдонимов имеет любопытную специфику, относящуюся к начальному этапу появления развлекательной повествовательной продукции в российском культурном пространстве.

Далее представлено рассмотрение аннотации паралитературы. Нарратив аннотации предстает в виде повествовательной формы, предназначенной для того, чтобы художественными средствами углубить и развивать те основания, которыми руководствуется потребитель в ситуации выбора предлагаемой продукции. Повествование в аннотирующем тексте сохраняет фактически неизменной последовательность сюжетных действий аннотируемого произведения, обнаруживая свой подчиненный характер по отношению к основному тексту, у которого оно заимствует логическую схему развития событий. Нарратив аннотации имитирует, передает в сжатом, редуцированном виде образ исходного повествования.

И, наконец, материал параграфа завершается изучением семиотического оформления обложки паралитературы, которая представляет важный компонент перитекста, выполняющий функцию товарной упаковки текста, одновременно, оставаясь его визитной карточкой. Обложке принадлежит ведущая роль в рамках презентационного комплекса в аспекте рекламы коммерческих свойств паралитературы. В рассмотрении свойств обложки паралитературного текста можно заметить пересечение интересов семиотики рекламы и визуальной коммуникации, филологии (в аспекте изучения особенностей креолизованного текста и периферии текста). Обложка представляет собой ту часть периферии текста, которая характеризуется осложненным семиотическим характером конструкции и весьма несложным характером рецепции; однотипность обложек коррелирует со схематичностью паралитературных повествований, предполагающей графические жанровые маркеры, которые могут вполне успешно функционировать и без связи с повествовательной конкретикой, получая графическое воплощение в пределах иллюстративного материала обложек; преобладание изображений главных героев на обложках подтверждает известное положение о той важнейшей роли, которую играет главный персонаж – ключевая идентификационная структура – в развлекательных повествованиях.



В главе 3 «Развлекательный нарратив и стратегии повтора» анализируются структуры повтора, которые представлены как феномены архитекткста и серийности.

В параграфе 3.1. «*Повторяемость и архитекткст*» изучается фундаментальная категория архитекткстуальности, которая может рассматриваться как определенным образом выстроенный набор кодов, необходимый как для создания текста, так и для последующей его интерпретации. Такое понимание предполагает обращение к структурно-содержательным элементам, применяемым во многих текстах, и актуализируемых в процессах порождения и интерпретации. При изучении данного отношения в фокусе исследования оказывается широкий спектр повторяемых структур текста. Архитекткстуальные межтекстовые отношения включают разнообразный спектр жанровых связей, объединяющих тексты на структурном уровне. Именно структурные элементы могут транслироваться из гетерогенных культурных пластов, выступая плодотворной основой для порождения новых семиотических форм. Архитекткст сообщает в различной степени фрагментарности жанровый канон всякому конкретному тексту. Так, вероятно, осуществляется преемственность жанров. При этом важно отметить, что принцип повторяемости выступает как особенность фольклорной поэтики и стилистики. Для фольклора и однотипных с ним художественных явлений релевантна эстетика тождества, в основе которой лежит сумма принципов, сводимая к максимальному отождествлению изображаемых явлений жизни с уже известными аудитории и вошедшими в систему «правил» моделями – штампами.

Познание разнообразных явлений жизни путем приравнивания их к определенным логическим моделям определяет гносеологическую природу эстетики тождества. Мифологическое поведение современного человека (по М.Элиаде) проявляется в попытках бежать от времени, убивать время, переходя в иную реальность, в чем ему помогают зрелищные развлечения и чтение. Впрочем, миф на своем пути к логосу (согласно А.Ф.Лосеву) претерпевает динамические изменения, адаптируясь, в том числе, и к требованиям социальной конъюнктуры. В своей попытке соответствовать проблемам сегодняшнего дня; миф из глубинной архетипической стадии переходит на значительно более поверхностную – стереотипическую. Продукт художественного творчества институционализирован в качестве литературного произведения именно благодаря своей уникальности. И, наоборот, текст, определяемый как паралитература, зачастую получает негативную оценку из-за того, что в нем обнаруживается узнаваемый набор повторяемых структур, повторение «того же самого». Таким образом, в литературном произведении новое доминирует над повторяемым, а в паралитературном – повторяемое над новым. Законы продуктивности и экономии работают в процессе порождения и дистрибуции паралитературного текста. Так, уникальная продуктивность

паралитературы – предложение превышает спрос и потребитель (читатель) оказывается в той ситуации, когда он не успевает даже уследить за всем объемом издаваемой продукции – сочетается с предсказуемостью на уровне сюжетов.

Отмечается, что потребитель массового развлекательного текста ожидает от произведения (наряду с новизной) уже знакомое, неоднократно воспринятое в аналогичных произведениях и повторяемое в подобных художественных текстах. В этом рецептивном аспекте художественные формы массового искусства вообще оказываются близки к сказке. Этим, отчасти, объясняется инфантильный характер произведений массовой культуры, отмечаемый некоторыми исследователями. Следует заметить, что инфантильные черты произведений массовой художественной культуры могут рассматриваться как форма обращения к глубинным архаичным слоям сознания и, таким образом, выступать как весьма эффективная форма воздействия, основанная на повторяемости ощущений и достаточно близкой к тому, что психоанализ рассматривает как регрессивные психические состояния. Таким образом, можно отметить тенденцию к повтору, которая прослеживается в интенциях реципиента. Если «культурная аудитория» сама искала культуру, восхищаясь ее новизной, то потребитель массовой культуры, тот, которого «ищет культура», получает лишь то, что «в его уме резонирует с чем-то общеизвестным и общепонятным». Таким образом, стремление к постоянному расширению аудитории, к всеохватности вносит значительные изменения в механизм культурных ожиданий, соответствующим образом формирует установки реципиента.

Стандартизованность эмоциональных состояний и обращение к эмоциональной памяти в массовой художественной коммуникации следует рассматривать как структуры повтора. Конструкция, дистрибуция и рецепция паралитературы связана с этосом потребления. Основной характеристикой массовой культуры и ее продуктов следует признать установку на развлекательность. Потребитель, структурируя свое свободное время, ожидает увлекательных образов и настроен развлекаться и сопереживать сюжетным коллизиям. В большинстве случаев, катарсис массовых развлекательных повествований оправдывает ожидания и логически предсказуем.

Параграф 3.2. *«Серийность: инtratекстуальные образования и издательские серии»* посвящен исследованию серийных структур в развлекательной повествовательности. Отмечается, что система инtratекстуальности развлекательного нарратива включает следующие типы текстовых образований, в значительной мере маркирующих своим присутствием современный пейзаж массовой культуры: продолжение-последовательность, континуальное продолжение, серии и издательские серии. Феномен серийности следует рассматривать с позиций коммуникативной схемы.

С этих позиций свойства коммуниката паралитературного текста обусловлены интенциями отправителя и характеризуют определенные устремления получателей.

Для отправителя серийность часто представляет достаточно удобный и рентабельный способ производства нарративной продукции. Использование уже имеющего успех нарратива в качестве модели для создания подобий часто может сигнализировать о желании автора принести значительную часть независимости текста в жертву его успешной рецепции. Субъективными следует признать привыкание автора к описываемому вымышленному миру, стремление эксплуатировать уже освоенную нарративную программу.

Возможное объяснение положительного читательского отношения к продолжениям и последующим эпизодам серийных текстов можно видеть в некоторой усталости от информационной новизны: реципиенту серийного текста при получении сообщения не приходится затрачивать значительные интерпретативные усилия на его декодировку; интерпретация эпизода серии или продолжения зависит от первого и определяется первым, уже знакомым реципиенту текстом. Информационное сопротивление оказывается сниженным. В этом плане достоинством сериала является относительная прогнозируемость сюжетных коллизий. Горизонт ожиданий от текста оказывается под воздействием уже знакомого произведения из серии. Серийное повествование предстает в качестве коммуникативного механизма высокой избыточности: сообщение мало информирует, но многократно повторяет то, что реципиент уже усвоил при знакомстве с предыдущими частями серии.

В числе возможных объяснительных причин столь очевидной популярности сериалов у массовой аудитории могут быть упомянуты усталость от информационной новизны и привыкание к рекуррентно-актуализируемому топосу произведения. Отношение реципиентов к серийным текстам позволяет замечать общие для фрагментированного повествования характеристики, практически независимо от того, какими медиа сериал реализуется. Рейтинговые исследования свидетельствуют о том, что требование идентичности персонажа (например, его визуального облика или акустического образа) остается одним из наиболее важных критериев, определяющих художественную ценность серийного повествования. Пластичность сценария позволила создателям сериалов конструировать последующие эпизоды сообразно подтвержденным опросами желаниям потребителей.

Следует заметить, что серийное повествование выполнило функцию экспериментальной площадки, на которой были опробованы новые для существующей эстетической традиции формы взаимодействия с аудиторией. Публика, вполне осознающая, что развлекательная индустрия должна реагировать на её запросы, теперь не ограничивается только ролью реципиента, а осознает себя в качестве заказчика. Необходимо отметить, что электронная коммуникация позволяет массовому потребителю художественных форм

создавать метатекст, который, в принципе, оказывает влияние на производство развлекательной текстовой продукции. Подобная диалогичность в процессе рецепции сериалов приобретает первостепенное значение, чему в полной мере способствует формат повествования (каждый эпизод, каждая серия ориентированы на реакцию потребителя, который, сообщая свое мнение, влияет на продолжение). Здесь можно говорить о тенденции к интерактивности, когда реципиент имеет возможность отчасти превратиться в сценариста, оказывая посредством электронной почты, чатов и форумов влияние на продолжение повествования.

Вследствие многократного повторения серийный текст имплицитно специфический характер рецепции: апеллируя не к реальному опыту аудитории, а к предыдущему опыту самого типа произведений, он создает, тем самым, поле соотнесения с собственной интратекстуальной сферой. Важнейшим компонентом данной сферы является персонаж. Герой серийного паралитературного текста в инициальной фазе всякого эпизода серии актуализирует мифологему вечного возвращения к началу своего пути, уже проделанного в предыдущем эпизоде. Такое постоянное состояние «*ab origine*» вступает в качестве структурной нарративной константы для серийного паралитературного текста. Мифологизация образа персонажа, который не обнаруживает темпоральных изменений и, всякий раз, в рамках очередного эпизода серии возвращается к истоку своего пути, прогнозируется и находит поддержку в читательском восприятии. Представляется, что здесь обнаруживается определенное сходство с переживанием времени в рамках архаичного сознания.

В главе 4 «Фикция и повествовательный архетип» выявляются и анализируются фикциональные ресурсы развлекательной повествовательности.

Параграф 4.1. «*Пределы фикции и механизмы референциальной иллюзии*» рассмотрены гетерогенные границы фикции и, имплицитно фикциональным характером содержания развлекательного нарратива, особенности рецепции и интерпретации.

Прагматическая граница фикции определяется авторской интенцией. Диссертант считает справедливым следующее, разделяемое большинством исследователей фикционального дискурса, положение: художественный текст не должен рассматриваться вне интенций своего отправителя, так как высокая степень амбивалентности его пропозиционального содержания позволяет ему пребывать на вполне проницаемой границе между вымыслом и реальностью. Однако не все зависит от отправителя, который является не единственной инстанцией, принимающей решение о фикциональности. Иногда (даже вопреки правилам иллюзии) решающая роль принадлежит именно реципиенту, определяющему модальность восприятия, соотносясь с существующим историческим и социальным контекстом и принятыми в рамках данного

контекста представлениями о действительности. Вполне очевидно, что в пределах фикционального текста вымысел сосуществует с реальностью, о чем, несмотря на сложность концептуализации, у коммуникантов имеется, в большинстве случаев, интуитивно верное представление. И здесь возникает онтологическая проблема фиктивности изображаемых предметов.

Статусная проблематика единиц фикционального дискурса предполагает наличие онтологической границы, под которой понимается изолированность фикциональных содержаний от внешней реальности в рамках сообщения: единственного сигнификативного пространства, в котором они могут обретать смысл (Дж. Вудс, М. Макдональд, Т. Павел, Р. Ронен). Так, фикциональные единицы замкнуты в пределах коммуниката и не могут быть вынесены в сферу реальности, так как вне данного сообщения они не имеют смысла. Понимание целостного характера вымысла, представляющего фикционализированную реальность, предполагает, что в рамках фикции элементы реальности, взаимодействующие с фиктивными предметами описания, приобретают свойства, которые они не имели в эмпирической действительности.

Следует отметить, что вопрос о текстуальной границе фикции касается в первую очередь степени детерминированности фикционального содержания. Как известно, сообщение (художественный текст) содержит некоторое количество информации о вымышленных персонажах, местах и событиях. Отрываясь от текста, реципиент без особого труда обнаруживает всю неполноту такой информации. Населенный вымышленными фигурами возможный мир всегда оставляет информационные лакуны, которые, в случае реальных исторических фигур, заполняемы посредством биографий. Неполнота нашего знания о предмете репрезентации (вымышленной фигуре), к которой мы получаем доступ посредством рецепции текста, становится очевидной, если признать, что чтение и интерпретация заключаются, прежде всего, в выборе той части информации, которая представляется существенной, тогда как малосущественное мысленно выносится реципиентом «за скобки». Чтение в значительной мере определяется критерием уместности, важности информации. Впрочем, информация, оставляемая «за скобками» в одном повествовании, может стать центральным моментом в содержании другого нарратива. Полагаем, что здесь срабатывает механизм трансфикциональности, суть которого заключается в перенесении из одного текста в другой фикционального содержания (в целостности или в его фрагментах). Трансфикциональность исходит из принципа идентичности фикции исходного текста в последующем и, тем самым, отличается от пародирования, строящегося на деформации исходного вымысла.

Текстовые механизмы, нарративные конструкции, способствующие возникновению правдоподобного характера художественной фикции и даже участвующие в процессе стирания граней между реальностью и вымыслом, создают референциальную иллюзию, которая является дефиниционным

компонентом паралитературного текста.

Ориентация развлекательной повествовательности на массовую аудиторию может предполагать как осуществление регламентирующего воздействия на фикцию, так и некоторую специфику реагирования, возникающую как эффект восприятия и интерпретации фикционального сообщения.

Представляют определенный интерес те случаи, когда художественный вымысел не воспринимается как таковой, а его интерпретация массовой аудиторией оказывается близкой к интерпретации фактуальной информации. То, что фикция может приниматься за действительность, имеет различные причины и не всегда может быть объяснена наивностью реципиента, не соблюдающего игровые правила фикционального дискурса, подразумевающие строгое разграничение условности и реальности. Действительно, основная масса текстовой продукции, которую «более или менее интуитивно относят к паралитературе, характеризуется обращением к текстовым механизмам, способствующих уничтожению барьеров между реальностью и вымыслом». Нам представляется, что из вышеизложенного следует такое понимание альтернатики поэтической и коммуникативной (информационной) функции: для литературного текста, характеризующегося по определению высокой эстетической значимостью, свойственна минимизация коммуникативной функции за счет увеличения поэтической, что исходит из самой природы поэтической функции, при которой коммуникативная функция сводится к минимуму, что и позволяет сообщению застыть в неподвижности и самодостаточности, став произведением искусства. Известное маргинальное положение паралитературы предполагает, что поэтическая функция в меньшей мере, чем при рецепции литературного текста, нейтрализует коммуникативную.

Кроме того, известны и те задачи по формированию мировоззрения своей аудитории, которые с момента возникновения многотиражного развлекательного текста возлагались на паралитературу. Для гетерогенной массовой публики (лишенной единой мифологической подпочвы, способной генерировать общую идеологию) такой нарратив выступал своеобразным учебником жизни, объясняя элементарную аксиологию, приучая к правилам сосуществования в новом индустриальном, урбанизированном мире.

В параграфе 4.2. *«Пограничье художественного и политического дискурсов»* проблематизируются идеологические содержания, актуализируемые развлекательными нарративами.

Паралитература существует в результате функционирования рекуррентной системы конструкции и рецепции. Из этого следует, что она, посредством повторяемой демонстрации культурных моделей, усиливает уже принятые и усвоенные реципиентом убеждения и отношения к чему-либо. Впрочем, потенциал воздействия (в том числе и манипулятивного свойства) оказывается в

рамках развлекательной повествовательности увеличенным посредством преобладающего нерефлексивного восприятия текстов и тиражируемого, репетиционного характера их презентации. При этом, многое, в конечном итоге, зависит от самой аудитории, ее принадлежности к той или иной социальной группе и стремления разделять сложившиеся в рамках данной группы представления.

Комиксы (как немаловажная часть паралитературы) никогда не были наделены фикциональным содержанием, свободным от идеологических импликаций. Вполне возможно в этом сказалось родство комиксов и карикатуры. Повествовательность комиксов строится на выразительном взаимодействии визуального и вербального информационных рядов и, следовательно, нарративные функции и индексы, наделенные политическими коннотациями, конкретизируются также и в виде графических стереотипов. Образ врага в графике как западных, так и восточных комиксов изображается весьма стереотипно: физическое безобразие мыслится отражением морального уродства. В милитаристских вербо-графических повествованиях совершенно четко обозначена расовая, национальная и социальная принадлежность военного противника, выступающего в виде «злодея». Очевидно, что именно укоренение (при помощи комиксов) недискретного, стереотипного мышления может вызывать определенные опасения.

Таким образом, на поверхностном уровне о власти нарратива паралитературы свидетельствуют культурные знаки повседневности, возникшие в результате проникновения фикциональных, диетических элементов в сферу действительности. Обеспокоенность властных элит, культурных слоев общества развлекательными нарративными формами, предназначенными для масс, подтверждает их возможность выступать в роли инструмента воздействия на массового реципиента и проводника идеологических и политических концепций.

Фикциональное содержание паралитературного повествования содержит систему идеологических коннотаций, восприятие которых способно оказать влияние на мировоззрение массового реципиента, затрагивая, в частности, его политические и идеологические взгляды. Механизм, обнажающий власть нарратива, заключается в ассоциировании сюжетных поступков с некоторой интерпретацией политических событий, стереотипном конструировании функциональных схем и индексов, порождающих референциальную иллюзию. Показательно, что данный механизм оказывается на вооружении у самых различных сторон политического спектра, хотя следует отметить, что в тоталитарных режимах ряд нарративных форм паралитературы использовались лишь в качестве участка идеологического фронта.

Впрочем, потенциал воздействия (в том числе и манипулятивного свойства) оказывается в рамках развлекательной повествовательности увеличенным посредством преобладающего нерефлексивного восприятия

текстов и тиражируемого, репетиционного характера их презентации.

В параграфе 4.3. «Миф и формула в развлекательном нарративе» развлекательный нарратив представлен как смысловое пространство, обладающее идентификационным потенциалом и способное детерминировать рецепцию.

При обращении к проблематике мифа автор диссертации руководствовался следующими концептуальными установками:

- всякая культура характеризуется тем, что насыщает, посредством своих сетей, реальную жизнь воображаемым, а план воображаемого – реальным содержанием (согласно Э. Морену). Миф оказывается выражением этой интеракции, проявляющейся в переживании символического, направленном во внутрь (идентификация) или во вне (проекция);
- значимость массовой культуры невозможно определить без учета производства поля символов, называемого современной мифологией. Представляется, что массовая культура выступила в современном мире в качестве наиболее эффективной формы неомифологии;
- хотя, миф принадлежит к числу тех феноменов, вся полнота значения которых ускользает от дефиниции («миф исчезает сразу, как только о нем заходит речь» О.М.Фрейдберг), для данного исследования релевантным оказывается обращение в рамках художественных форм массовой культуры к традиционным мифологемам (в виде образов/прототипических ситуаций) или попыток построения новых мифологических систем, получающих резонанс в массовом сознании.

Структурные, содержательные и функциональные особенности развлекательного нарратива оказываются в зависимости от культурного контекста, в рамках которого осуществляется его бытование. В этой связи трактовка массовой культуры как формы неомифологии представляется весьма продуктивной для изучения идентификационного потенциала паралитературы. При этом, если всякая система мифа, в том числе и неомифологическая система масскульта, функционирует в ситуации перманентного воспроизведения, вариативного развертывания, то искомый глубинный слой произведения будет состоять из архетипов. Архетипы определяют, прежде всего, не содержание, а формы мышления. Только наполняясь конкретным жизненным опытом, эта форма (шаблон) наделяется содержательностью.

Повествовательные архетипы являются абстракциями многих конкретных сюжетных реализаций и, будучи обобщенными моделями образов, соединенными с комплексами чувств и значений, составляют большую часть художественного опыта всякой культуры. Впрочем, полагаем, что дело здесь не ограничивается лишь собственно художественным опытом, но достигает принципиально большего измерения, так как повествовательные архетипы, превращаясь в культурные символы, наделены несравненно большими значением, энергией и психической реальностью, чем можно ожидать от



обычного художественного знака. Следует отметить важность повествовательного архетипа для рецепции и интерпретации коммуниката, так как он является частью воображаемого, разделяемого отправителем и получателем художественного сообщения, и, тем самым, направляет, как логику жанра, так и горизонт ожидания реципиента.

Персонажи, дескрипции, ситуации выступают в роли компонентов повествовательных архетипов, наличие которых делает интерпретацию повествовательного текста менее хаотичным и позволяет оказывать воздействие на реципиентов, обуславливая их восприятие реальности. Компоненты повествовательных архетипов взаимозависимы и обладают своеобразной «силой взаимного притяжения». Итак, определенный тип персонажа, располагающий своим семантическим кодом, предполагает конкретные ситуации и имплицитует манеру письма.

Функционируя на основе баланса между чувством реальности и фикциональной составляющей повествования, узнаванием внехудожественного опыта в сюжетной ткани произведения и свободной игровой деятельности, повествовательные архетипы предстают в виде готовых к наполнению конкретным содержанием структур, актуализируемых нарративным дискурсом. Воздействие внехудожественного культурного контекста может принимать вполне узнаваемые формы, инвестируя конкретное содержание в структуры повествовательных архетипов.

Вызванная к жизни в виде паралитературы эпическая тема супергероя, которая изначально возникла в США периода депрессии, продемонстрировала живучесть мифа и его способность, принимая различные формы, отвечать потребностям современного человека в идентификации и компенсаторном воздействии. Успешным для реализации темы супергероя оказался и выбор медиума – комикс, соединяющий в единое конструктивное художественное целое визуальные и вербальные знаки, был адекватен задачам демонстрации сверхъестественных качеств главного героя. Наряду с механизмами упрощения идентификации, следует отмечать и противоположную тенденцию, направленную на некоторое усложнение смыслового поля развлекательного нарратива, что реализуется в создании менее тривиального образа главного героя - персонажа «раздираемого противоречиями», помещенного в ситуацию непримиримого противоборства между сторонами, каждая из которых вызывает его симпатию, а изображение антагонистических сил Добра и Зла теряет свою одномерность и однозначность: реципиенту уже не столь просто идентифицировать их с одной из противоборствующих сторон. Противоречия, осложняющие фигуру центрального персонажа, становятся доминантой, например, при конструкции образов в европейских комиксах конца XX в.

Распределение редких или сверхъестественных качеств между членами команды персонажей представляет, в целом, более сложную конструкцию, по сравнениям с повествованиями о супергероях, представляющими собой

концентрацию указанных качеств. Некоторое усложнение развлекательного нарратива можно видеть в эксплуатации повествовательного архетипа, которым стал образ команды (братства, содружества) персонажей, каждый из которых представляет собой яркое воплощение качеств, отсутствующих или слабо выраженных у других представителей коллектива. Популярность данного повествовательного архетипа в паралитературе способствовала возникновению, сообразно действующей в рамках медиакультуры системе обменов образами и сюжетами, целого направления развлекательной индустрии, которым являются ролевые игры. Повествовательный архетип команды героев нередко покидает пределы письменного текста, воплощаясь в костюмированные ролевые игры или в компьютерные ролевые игры.

Повествовательный архетип помощник или спутник героя представляет определенный интерес для описания нарратологических доминант и в связи с проблемой изучения семантической основы массовых художественных повествований, так как является, на наш взгляд, дальнейшим развитием комплекса представлений о близнечных персонажах – одной из важнейших мифологем, характеризующих древние тексты мифов. Развлекательная повествовательность с относительным постоянством воспроизводит принцип эстетических норм популярного романа, предписывающие снятие многозначности в интерпретации персонажей. И здесь, различия между центральным и вторичным персонажем предстают в качестве бинарной оппозиции между профанным и сакральным, тривиальным и героическим. Такая семиотическая оппозиция представляется немаловажной для фикционального универсума, создаваемого развлекательным нарративом.

**Заключение** представляет краткое резюме, подытоживающее изложенный материал и намечающее возможные исследовательские перспективы.

**По теме диссертации опубликованы следующие работы:**

Статьи в периодических и продолжающихся изданиях, включенных в список ВАК РФ для публикации основных положений диссертации:

1. Козлов Е.В. Семиотические репрезентации концепта *желание* в структуре повествования (на материале паралитературных текстов// Известия Волгоградского государственного педагогического университета. - №4 (05), 2003. (0,7 п.л.).
2. Козлов Е.В. Об анализе текстов массовой коммуникации (социодискурсивные факторы- генетика текста – медиальное пространство паралитературы)// Вестник Новосибирского государственного университета. Выпуск 1. – Новосибирск: НГУ, 2003. (0,6 п.л.).

3. Козлов Е.В. Путешествие паралитературных героев// Известия Волгоградского государственного педагогического университета. - №2 (03), 2003. (0,5 п.л.)
4. Козлов Е.В. VII Международная конференция «Россия и Франция. Культура в эпоху перемен»// Известия Волгоградского государственного педагогического университета. - №2 (03), 2003. (0,4 п.л.)
5. Козлов Е.В. Главный герой развлекательного нарратива (архетип и идентификационный потенциал)// Вопросы культурологии. № 12. 2007. (1,2 п.л.).
6. Козлов Е.В. *Super*героика масскульта (об архетипе развлекательной повествовательности)// Вопросы культурологии, №1, 2009 г., (1,2 п.л.).
7. Козлов Е.В. О фикции паралитературного текста// Вестник Санкт-Петербургского университета, Вып. 4, 2009 г., (0,9 п.л.)
8. Козлов Е.В. Эффекты и эффективность масскульта// Вестник Волгоградского государственного университета - № 1 (9), 2009 г., (0,8 п.л.)

#### Монографии:

1. Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак-текст-миф. - Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. (13,75 п.л.).
2. Козлов Е.В. Развлекательная повествовательность в контексте массовой культуры. - Волгоград.: Изд-во Волгоградской академии государственной службы, 2008 г., (15 п.л.).

#### Статьи в иных изданиях:

1. Козлов Е.В. Текстовая периферия в паралитературе // Языковая личность: проблемы когниции и коммуникации Волгоград: «Колледж», 2001.(0,4 п.л.).
2. Козлов Е.В. Фрагменты героической модели// Вестник Волгоградского филиала Московского университета потребительской кооперации – №2, 2001. (0,4 п.л.).
3. Козлов Е.В. Формальные, структурные и рецептивные особенности серийного текста// Вестник Волгоградского филиала Московского университета потребительской кооперации - №2, 2002. (0,4 п.л.).
4. Козлов Е.В. Игры с именем и вокруг имени // Аксиологическая лингвистика: игровое и комическое в общении. Волгоград: Перемена, 2003 (0,6 п.л.).
5. Козлов Е.В. Серийность в паралитературе: интратекстуальные образования и издательские серии // Массовая культура на рубеже XX-XXI веков: Человек и его дискурс. Сборник научных трудов. ИЯ РАН. – М.: «Азбуковник», 2003. (0,6 п.л.).

6. Козлов Е.В. Опыт изучения комикса во французских и российских исследованиях XX века. Аналитические перспективы// Россия и Франция. Культура в эпоху перемен. Материалы докладов VII международной конференции. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2004. (0,4 п. л.).
7. Козлов Е.В. Между массовой и медиакультурой: место паралитературы в дискурсе о культуре// Гумбольдтовские чтения. Материалы первой международной конференции. – СПб., 2003. (0,4 п.л.).
8. Козлов Е.В. Свобода продолжения// Рациональность и свобода. – СПб.: СПбГУ, 2005. (0,4 п.л.)
9. Козлов Е.В. Удовольствие от текста паралитературы// Бремя развлечений. Otium в Европе XVIII-XX вв. Сборник научных материалов РАН, Федеральное агентство по культуре и кинематографии РФ, Государственный институт искусствознания. СПб., 2006. (0,5 п.л.).
10. Козлов Е.В. Гармония сериала// Альманах кафедры эстетики и философии культуры СПбГУ, 2007. (0,4 п.л.).
11. Козлов Е.В. Аспекты референциальной иллюзии в массовой развлекательной повествовательности// Меняющаяся коммуникация в меняющемся мире. – Волгоград: ВАГС, 2007.(0,4 п.л.).
12. Козлов Е.В. Коммуникативный повтор и повторяющий актант развлекательного нарратива// Меняющаяся коммуникация в меняющемся мире. – Волгоград: ВАГС, 2008.(0,4 п.л.)
13. Козлов Е.В. Nomen est omen: авторская подпись на обложке развлекательного текста// *Культ-товары*: феномен массовой литературы в современной России: сборник научных статей. - Изд-во "Петербургский институт печати", СПб, 2009. (0,6 п.л.).

