

**В. А. Єфименко,**

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, м. Київ

## ЦИФРОВІ АДАПТАЦІЇ ТРАДИЦІЙНИХ КАЗОК

*У статті розглядається процес трансмедіальності, пов'язаний з переходом друкованих текстів у цифровий формат, та аналізуються особливості цифрових казок Д. Лейшман.*

**Ключові слова :** інтерактивний нарратив, цифровий нарратив, гіпертекст, трансмедіальність.

*В статье рассматривается процесс трансмедиальности, связанный с переходом печатных текстов в цифровой формат, и анализируются особенности цифровых сказок Д. Лейшман.*

**Ключевые слова :** интерактивный нарратив, цифровой нарратив, гипертекст, трансмедиальность.

*The article examines the process of transmediality connected with conversion of printed texts into a digital format, and analyzes digital fairy tales by D. Lieshman.*

**Key words :** interactive narrative, digital narrative, hypertext, transmediality.

На початку ХХІ ст. жанр казки інкорпорується в інші жанри та поширюється за кордони інших медіа, таких як кінофільми, комікси, цифрові тексти тощо. Надзвичайно цікавим феноменом є цифрові адаптації традиційних нарративів. Коли друковані тексти переходять у цифровий формат, відбувається зміна медіуму, характерна для трансмедіальності, що, в свою чергу, призводить до появи інтерактивного нарративу, зокрема, гіпертексту та цифрового нарративу. Питанням трансмедіальності та інтерактивного нарративу присвячені праці таких вчених, як Г. Дженкінз [3], Л. Кластруп і С. Тоска [4], Дж. Дуглас [1] та інших. **Метою** цієї роботи є виявлення особливостей інтерактивного нарративу на прикладі цифрових казок Д. Лейшман.

Г. Дженкінз зазначає, що «трансмедіальна історія розгортається в низці медіа платформ, при цьому кожен новий текст робить відмінний і цінний внесок у загальне ціле» [3, с. 95]. Важливу роль у цьому процесі відіграють трансмедіальні світи, які Л. Кластруп і С. Тоска визначають як «системи абстрактних значень, за допомогою яких можна актуалізувати репертуар вигаданих історій у різноманітних медіа формах» [4, с. 409]. Трансмедіальний світ є ментальною конструкцією, з якою знайомі як автори твору, так і їх цільова аудиторія. До трансмедіальних світів С. Тоска відносить популярні традиційні казки, зокрема, казку про Червону Шапочку. Дослідниця виокремлює чотири основних стратегії перенесення текстової версії казки в інші медіа:

1. Мультимедіальна ремедіація, яка передбачає просте перенесення старого тексту на нову платформу з додаванням декількох картинок, звукових ефектів та мінімальним рівнем інтерактивності. Навіть якщо читачеві надається право вибору, то це певно вибір, тому що існує лише одна послідовність розгортання подій, а при виборі іншого варіанту пропонується повернутися назад і зробити «правильний» вибір.

2. Додавання нового символічного змістового пласта при збереженні більшості елементів традиційного сюжету (наприклад, додавання до дитячої казки пластів, пов'язаних із сексуальністю, жорстокістю тощо).

3. Фрагментація, при якій автором твору пропонуються альтернативні варіанти розвитку сюжету.

4. Трансмедіальний світ, що нагадує реальний, тривимірний, з максимальним ступенем інтерактивності та можливістю вибору для читача/ користувача [12, с. 198–202].

Варто зазначити, що друга та третя стратегії підходять як до цифрових творів, так і до друкованих, крім того, для того, щоб нова історія мала сенс для читача, необхідне знання трансмедіального світу (тобто оригінальної історії). У цьому випадку авторам трансмедіальних творів не потрібно детально передавати оригінальну історію, натомість варто звертатися до підтексту, пропонувати додаткові пласти значень та інтерактивний матеріал, подібний до оригінального тексту, але не тотожний з ним. Складові елементи візуальної комунікації, а саме образ, звук, слова, анімація виступають у різних комбінаціях та конфігураціях відповідно до задуму автора.

Віртуальна реальність передбачає занурення та інтерактивність, які створюються завдяки комп'ютерним технологіям. Рівень занурення визначається глибиною інформації, тобто кількістю даних, що закодовані в каналі передачі, та широтою інформації, тобто кількістю одночасно представлених сенсорних величин (образ, звук, тактильні відчуття тощо) [11, с. 81]. Т. Шерідан [10] вважає, що для створення відчуття занурення користувач повинен мати змогу рухатися у віртуальному просторі та споглядати його з різних точок зору. Разом із зміною положення користувача змінюється зображення на дисплеї комп'ютера.

М.-Л. Райан припускає, що концепція занурення, яке відбувається у віртуальній реальності, має багато спільного з літературною теорією можливих світів та грою в удавання [9]. Можливі світи є продуктом розумової активності (бажань, уяви, гіпотетичних припущень тощо). І в літературних творах, і у віртуальній реальності свідомість переміщується в новий світ і бере участь в його побудові.

На думку К. Уолтона, літературний текст, так само, як і будь-який тип візуальної репрезентації, є компонентом гри в удавання, при якій будь-який предмет за згодою всіх гравців можна вважати чимось іншим [13, с. 11]. І якщо простий камінець, наприклад, можна вважати будь-яким персонажем у грі, то так само можна вдавати, що текст художнього твору є викладенням справжніх фактів. Занурення у віртуальну реальність також вимагає гри в удавання.

Літературні прийоми, які створюють відчуття участі у вигаданому світі, певним чином перегукуються з прийомами віртуальної реальності. Одним із таких прийомів є створення тривимірного простору завдяки наданню йому глибини (припускається, що в цьому просторі існує не лише те, що видно з певної перспективи, а набагато більше, крім того, персонажі художнього твору зазвичай не є схематичними, а наділені емоціями, бажаннями, намірами тощо). Здатність мови передавати весь спектр відчуттів також робить літературу схожою на мультимедійну комунікацію у віртуальній реальності.

Під *інтерактивністю* розуміємо не лише здатність до навігації, але й можливість для користувача модифікувати середовище. У справді інтерактивній системі віртуальний світ повинен реагувати на дії користувача. При інтерактивному підході події розгортаються не ретроспективно, а проспективно, при цьому їх розв'язка наперед невідома, тобто існують різні варіанти розвитку сюжету.

Ступінь інтерактивності віртуальної реальності залежить від низки факторів, серед яких Дж. Штойер [11, с. 86] виокремлює швидкість (чим швидшою є відповідь системи на дії користувача, тим більше дій може відбутися протягом певного відрізка часу), набір можливих дій і реакція системи на ці дії (різні ступені передбачуваності результату дій). Існують

інтерактивні гіпертекстуальні системи, в яких користувачі можуть перевтілюватися в персонажів. Найвищим ступенем інтегрованості читача в цифровий текст є використання власного аватара, який дозволяє йому увійти до цифрового простору в якості головного героя. Читання перетворюється на навігацію та гру, які перегукуються з сюжетною лінією друкованого тексту, при цьому читач не лише дивиться на текст на екрані, але й занурюється у нарратив, стаючи його діючою особою.

Ж. Мюррей пропонує термін *інтерактивний нарратив*, під яким розуміє нарративний медіум, який виступає «засобом передачі естетичного досвіду занурення і який передбачає участь читачів» [1, с. 5]. Інтерактивний нарратив включає в себе дві підкатегорії: гіпертекст, в основі якого лежить текст, і цифровий нарратив, який базується на графічних засобах [1, с. 6].

Текстуальною моделлю, для якої характерний найбільший ступінь інтерактивності, є гіпертекст. Особливістю гіпертексту є те, що у певний момент він надає можливість вибору подальшого напрямку розвитку сюжету. Результатом вибору стає новий текстовий уривок, який з'являється на екрані і, в свою чергу, пропонує декілька варіантів продовження. Таким чином читач самостійно вибирає послідовність розгортання подій, а кожне подібне «прочитання» створює новий текст. Наприклад, в інтерактивній казці Н. Монфорта «Дівчинка та вовк» [8] читачеві надається можливість вибору одного з трьох рівнів (низького, середнього або високого) жорстокості та сексу, після чого йому відкривається один з дев'яти варіантів казки. Спосіб організації та подачі інформації в гіпертексті призводить до кардинальних змін у способі читання. Якщо структура друкованого тексту лінійна, фіксована, то структура гіпертексту є динамічною та гнучкою. Розширеним варіантом гіпертексту є гіпермедіа, тобто використання різних медіа: тексту, графіки, анімації, відео, звуку. Змінюючи лінійність друкованого тексту, гіпертекст і гіпермедіа тим самим змінюють природу нарративу й відношення читача до тексту.

На переконання М.-Л. Райан [9], чим більш інтерактивним є традиційний друкований текст, тим меншим є ступінь заглиблення в нього. З іншого боку, віртуальна реальність, що створюється комп'ютером, має ще одну закономірність: чим більш інтерактивним є віртуальний світ, тим більшим є занурення в нього. Найбільше злиття інтерактивності та занурення досягається при поєднанні візуальних образів із звуковими ефектами, а також при використанні специфічних нарративних скриптів, таких, наприклад, як імітатор польоту тощо.

До цифрових адаптацій традиційних казок належать, серед інших, твори «Червона Шапочка» (2000 р.) та «Кривава кімната» (2003 р.) Д. Лейшман [6; 7]. Д. Лейшман свою мету як художника – модифікатора фольклорних мотивів вбачає в тому, щоб оновити, оживити або розвінчати прецедентний текст [5]. Функцією зображення, на думку художниці, є не лише доповнення текстового значення, а й його коментування, наділення додатковим значенням, а подекуди і значенням, яке суперечить текстовому.

«Червона Шапочка» у 2006 р. увійшла до першої збірки електронних творів (*Electronic Literature Collection*). Фраза, яка виникає на початку казки («*Once upon a not so far away*») готує читача до того, що цей варіант казки про Червону Шапочку відрізнятиметься від традиційного. Основна сюжетна лінія є практично безслівною, тому головну роль тут відіграють статичні й рухливі візуальні елементи та музика. Образи персонажів нагадують персонажів коміксів або мультиплікаційних фільмів. Для розгортання історії, а також для знаходження додаткових елементів нарративу необхідно, щоб читач клацав мишкою на певні предмети. Якщо початок і закінчення казки фіксовані, то всередині неї існують альтернативні шляхи розвитку сюжету. Зокрема, існує декілька варіантів послідовності мрій героїні під час її сну в лісі, але всі вони завершуються звуком будильника, який сповіщає про необхідність її розбудити. Д. Лейшман додає шари додаткових інтерпретацій до оригінального тексту, створюючи тим самим поліфонію та багатозначність, що відповідає філософії постмодернізму.

У «Червоній Шапочці» використовується декілька вікон браузера: вікно основної історії, приховане внутрішнє вікно, секретне вікно щоденника та вікно мрій героїні. Читач одночасно має доступ максимум до чотирьох вікон. Різноманітність часових рамок впливає на послідовність подій, що розгортаються в казці, і створюють відповідне сприйняття у читача.

Читачеві дуже легко пропустити певні аспекти нарративу або візуальні ефекти, якщо у відповідний момент не клацнути на потрібні іконки. Наприклад, цілком випадково можна натрапити на секретний щоденник, який пропонує посилення на низку текстів із популярних кінофільмів та пісень, що демонструють зв'язок головної героїні з сучасністю. Також він пояснює мотивацію деяких її вчинків та прагнення до змін. Крім того, в щоденнику містяться малюнки, іноді анімаційні.

Закінчення казки «Червона Шапочка» є неочікуваним і неоднозначним: головна героїня лежить у ліжку, погладжуючи живіт, і якщо навести на нього курсор і клацнути мишкою, в животі стає видно малюка. Потім на задньому плані з'являється чоловіча фігура в капюшоні (хлопець-вовк?) з пістолетом, він гладить героїню по голові, а вона повертається і дивиться з екрану прямо на читача. Читачеві не залишається нічого іншого, як подумати закінчення самому.

Д. Лейшман є автором ще однієї цифрової казки «Кривава кімната» [7], створеної за мотивами «Синьої Бороди». Особливістю казки Д. Лейшман є те, що, на відміну від більшості інших сучасних казок, в яких головна героїня зображується як виключно позитивний персонаж, переможниця кривавого тирана, в цій казці обидва головних персонажа мають недоліки, крім того, вони є надзвичайно самотніми.

Так само, як і в казці про Червону Шапочку, в «Синій Бороді» текст практично відсутній, натомість ми маємо візуальний нарратив, що супроводжується аудіо ефектами. Читач, клацаючи мишкою на певні об'єкти, отримує змогу просуватися кімнатами замку. Д. Лейшман проводить аналогії між клацанням мишкою в електронному творі та перегортанням сторінки в традиційному [2, с. 59]. Метою читача стає не досягнення кінця історії, а сам процес просування вперед, що передбачає розв'язання численних загадок та відкриття секретів, приготовлених для читача автором.

Простір у казці «Кривава кімната» обмежений приміщенням, що може викликати у читача відчуття клаустрофобії. Палітра кольорів, яку використовує автор, теж є досить обмеженою: переважно, це чорно-білі кольори, які символізують меланхолію, що панує в нарративному світі. Тим контрастніше на цьому фоні виділяється червоний колір, який функціонує як підказка читачеві, позначаючи місця, важливі для розвитку сюжету, а також як інтертекстуальне посилення на традиційний твір. І лише в кінці казки автором використовується блакитний колір для зображення зовнішнього світу, куди герої вириваються з обмеженого простору замку. Відхід від монохромної гами кольорів символізує надію на щасливе закінчення казки.

У «Кривавій кімнаті» система навігації дозволяє читачеві спостерігати за подіями або з великої, або з близької відстані, в останньому випадку він має можливість в деталях роздивитися, чим займаються герої. Подібний ефект масштабування досягається завдяки натисканню на іконку з луною. Читач може спостерігати за розгортанням подій з різних перспектив: Синьої Бороди, його дружини або наратора. Наприклад, знаходячись у кімнаті разом з головним героєм і клацаючи мишкою на монітор, який там стоїть, ми маємо змогу бачити, що робить героїня, і навпаки, з перспективи героїні бачимо події, які відносяться до першого та другого шлюбу Синьої Бороди. В деяких епізодах персонаж стає «продовженням» читача. Наприклад, коли Синя Борода дає героїні ключі, і вона іде досліджувати кімнати, то саму героїню не видно, натомість, створюється ефект присутності замість неї читача. Рух у віртуальному просторі та споглядання його з різних точок зору сприяють виникненню у читача ефекту занурення.

Іншим інтерактивним компонентом казки є можливість обирати послідовність подій та її закінчення. Так, якщо у сцені в кривавій кімнаті читач натисне мишкою на відчинене вікно, то це призведе до порятунку двох колишніх дружин головного героя (ми бачимо, як вони вилазять у вікно і прямують до лісу). Якщо ж ні на що не натискати, то головна героїня підходить до чоловіка, який теж знаходиться в цій кімнаті, бере його за руку, вони дивляться одне на одного, а потім начебто кудись разом провалюються. До речі, в жодному варіанті розвитку подій автор не дозволяє героїні зі страху випустити ключ, що робить її сильнішою, ніж героїня класичної казки. Обидва варіанти завершуються традиційною казковою формулою «*and they all lived happily ever after*». Закінчення «Кривавої кімнати» так само, як і закінчення «Червоної Шапочки», є двозначним і вимагає від читача власних висновків.

Таким чином, перехід традиційних друкованих текстів у цифровий формат є прикладом трансмедіальності, що супроводжується зміною медіуму. Цифрові адаптації традиційних казок завдяки використанню різних медіа (тексту, графіки, анімації, відео, звуку) змінюють природу казкового нарративу й відношення читача до нього. Цифрові нарративи передбачають занурення та інтерактивність, які створюються завдяки комп'ютерним технологіям. Прикладом подібних нарративів є цифрові казки Д. Лейшман, які характеризуються наявністю альтернативних шляхів розвитку сюжету, можливістю для читача не лише спостерігати за віртуальним світом з різних перспектив, а й брати безпосередню участь у його створенні. Цифрові казки набувають нового звучання та додають додаткові шари інтерпретації до традиційних текстів.

#### Література:

1. Douglas J. Y. The End of Books – or Books without End?: Reading Interactive Narratives / J. Y. Douglas. – Ann Arbor : University of Michigan Press, 2001. – 216 p.
2. Hayles N. K. Electronic Literature: New Horizons for the Literary / N. K. Hayles. – Notre Dame : University of Notre Dam Press, 2008. – 192 p.
3. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide / H. Jenkins. – New York : New York University Press, 2008. – 368 p.
4. Klawns L., Tosca S. Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design / L. Klawns, S. Tosca. – Proceedings of International Conference on Cyberworlds. – Los Alamitos, 2004. – Pp. 409–416.
5. Leishman D. Dissonance in Multi-Semiotic Landscapes in the Work of Donna Leishman / D. Leishman // Hyperrhiz: New Media Cultures. – Vol. 6. – 2009. – Access : <http://www.hyperrhiz.net/hyperrhiz06/artist-statements/dissonance-in-multi-semiotic-landscapes-in-the-work-of-donna-leishman.html>
6. Leishman D. Red Riding Hood. – Access : [http://collection.eliterature.org/1/works/leishman\\_redridinghood.html](http://collection.eliterature.org/1/works/leishman_redridinghood.html)
7. Leishman D. The Bloody Chamber. – Access : [http://www.6amhoover.com/viva/chapter\\_two/practice/chamber/index\\_flash.htm](http://www.6amhoover.com/viva/chapter_two/practice/chamber/index_flash.htm)
8. Monfort N. The Girl and the Wolf. – Access : [http://beehive.temporalimage.com/content\\_apps41/montfort/index.html](http://beehive.temporalimage.com/content_apps41/montfort/index.html)
9. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media / M.-L. Ryan. – Baltimore : John Hopkins University Press, 2003. – 416 p.
10. Sheridan T. Musing on Telepresence and Virtual Presence / T. Sheridan // Presence: Teleoperators and Virtual Environments. – Vol. 1.1. – 1992. – Pp. 120–126.
11. Steuer J. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence / J. Steuer. – Journal of Communications. – Vol. 42.4. – 1992. – Pp. 73–93.
12. Tosca S. Fairy Tale Trans-migrations: The Case of Little Red Riding Hood / S. Tosca. – Intersemiose – Revista Digital. – Vol. II (4). – 2013. – Pp. 195–206.
13. Walton K. Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts / K. Walton. – Cambridge: Harvard University Press, 1993. – 480 p.

УДК 811.161.2+003

**В. В. Желязкова,**

Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського, м. Миколаїв

### ЗНАКИ-ИНДЕКСИ В ПОЕТИЧНИХ ТВОРАХ Д. Д. КРЕМЕНЯ: СИНТАКСИЧНИЙ АСПЕКТ

*У статті з'ясовано зміст понять «поетичний твір» та «індексальний знак», названо основні властивості індексальних знаків, проаналізовано основні синтаксичні підсистеми індексальної організації поезій Д. Д. Кременя та встановлено особливості їхнього морфологічного вираження.*

**Ключові слова:** знак-індекс, поетичний твір, синтактика.

*В статье определен смысл понятий «поэтическое произведение» и «индексальный знак», названы основные свойства индексальных знаков, проанализированы основные синтаксические подсистемы индексальной организации поэзии Д. Д. Кременя и установлены особенности их морфологического выражения.*

**Ключевые слова:** знак-индекс, поэтическое произведение, синтактика.

*In article definitions of the concepts «sign index» and «poetic work» are given, the place and a role of indexes in semiotics system of poetic texts in general and poesy by D. D. Kremin in particular are defined. The author pays attention to the second level functioning of signs in semiotics system, proves a role of syntactic for interpretation of the contents, a form and idea of the author's text.*

*On the basis of properties of indexes which were marked out by Ch. Pearce, functional syntactic subsystems of it like signs in D. D. Kremin's poems – structural and static, semantic, cognitive, generative, psychological, communicative and logical are established.*

*The author defines forms of morphological representation of signs indexes in each subsystem that promotes effective lingvosemyotics reading of poetic works. Indexes as signs more have office character, than independent.*

**Key words:** sign index, poetic work, syntactic.

**Постановка проблеми.** У сучасній мовознавчій парадигмі все більшої актуальності набувають наукові розвідки із семіотики, що зумовлено насамперед потребою наукової спільноти правильно й точно інтерпретувати ідейні пласти зразків художньої культури. Не залишаються поза увагою вчених і тексти поетичних творів, що з точки зору семіотичної науки репрезентують систему чітко упорядкованих знаків. Однак така регламентована впорядкованість забезпечується певними синтаксичними відношеннями між мовними одиницями, тобто для повного аналізу системи знаків необхідно враховувати особливості їхнього лінгвістичного представлення на рівні синтактики.