

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ЛІНГВОДИДАКТИКИ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

на тему **НЕОВІКТОРІАНСЬКА РЕВІЗІЯ ТВОРУ Л. КЕРРОЛА
"ALICE IN WONDERLAND" КРІЗЬ ПРИЗМУ ІНТЕРМЕДІАЛЬНОГО
АНАЛІЗУ**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0351–1а
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньої програми
Мова і література (англійська)
Нелюбова Орина Євгенівна

Керівник к. ф. н., доц. Васирина К. М.

Рецензент д. ф. н., проф. Приходько Г. І.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра англійської філології та лінгводидактики
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська
Освітня програма Мова і література (англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ
В. о завідувача кафедри
Надточій Н. О.

«_____» _____ 2022 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
НЕЛЮБОВІЙ ОРИНІ ЄВГЕНІВНІ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Неовікторіанська ревізія твору Л. Керрола "Alice in Wonderland" крізь призму інтермедіального аналізу»

Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Василина Катерина Миколаївна, к.ф.н., доцент
затверджені наказом ЗНУ від «24» травня 2022 року № 570–с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи «30» листопада 2022 р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту) теоретичні засади інтермедіальних студій; особливості відеоігрових адаптацій як елементу міжмистецького діалогу; сутність неовікторіанського переосмислення класичних робіт; художній текст Л. Керрола “Alice in Wonderland” (1865), відеогра “Alice: Madness Returns” (2011).

4. Зміст розрахунково–пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

1) вивчити історію та семантику поняття «інтермедіальність»; 2) виокремити особливості неовікторіанської інтерпретації вікторіанських цінностей; 3) проаналізувати патерни неовікторіанського переосмислення класичного тексту у відеоігровому медіумі.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Василина К. М., к.ф.н., доц.	26.05.2022	26.05.2022
Розділ 1	Василина К. М., к.ф.н., доц.	15.06.2022	15.06.2022
Розділ 2	Василина К. М., к.ф.н., доц.	05.09.2022	05.09.2022
Розділ 3	Василина К. М., к.ф.н., доц.	30.09.2022	30.09.2022
Висновки	Василина К. М., к.ф.н., доц.	15.10.2022	15.10.2022

6. Дата видачі завдання «25» травня 2022 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	травень 2022	Виконано
2	Добір фактичного матеріалу	травень 2022	Виконано
3	Написання вступу	травень 2022	Виконано
4	Написання теоретичних розділів	червень 2022	Виконано
5	Написання практичного розділу	вересень 2022	Виконано
6	Формулювання висновків	жовтень 2022	Виконано
7	Проходження нормоконтролю	грудень 2022	Виконано
8	Одержання відгуку та рецензії	грудень 2022	Виконано
9	Захист	грудень 2022	Виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ О. Є. Нелюбова

Керівник роботи _____ К. М. Василина

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ Е. О. Веремчук

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 73 стор., 75 джерел

Об’єкт дослідження: процес перекодування художньої літератури засобами відеоігрового медіуму.

Мета роботи: вивчення специфіки та функцій неовікторіанського перекодування вербальних концептів казки–нонсенс Л. Керрола “Alice in Wonderland”, у ході розгортання міжмистецького діалогу літературного твору та його відеоігрової адаптації.

Теоретико–методологічні засади: ключові положення теорії інтермедіальності (О. Ханзен–Льове, В. Флюссер, Ю. Лотман) та неовікторіанських студій (Р. Гілмор, С. Керрол, О. В. Тупахіна).

Отримані результати: серед інтермедіальних проєкцій літературних творів у ХХІ ст. виокремився новий, дигітальний вид медіа, який дозволив розширити розуміння процесу мистецького кодування, створення інтерпретації художніх текстів у інших медіа – відеоіграх. Цим видом медіа послуговується і постмодерністський феномен, неовікторіанство, який фокусується на переосмисленні вікторіанського матеріалу. Найбільш репрезентативним для вивчення наведених категорій є неовікторіанська відеогра, що переосмислює вікторіанський художній текст завдяки постмодерністському та дигітальному інструментарію. Діапазон змін варіюється від деконструкції образного рівня вихідного твору, використання інтертекстуальності для захоплення фокусу уваги реципієнта, використання елемента інтерактивності для безпосереднього занурення гравця у події сюжету, а також додання до проблематики класичного першоджерела питань, що ставляться соціокультурними нормами сьогодення.

Ключові слова: *інтермедіальність, неовікторіанство, відеогра, візуальне кодування, вербальне кодування, інтерактивність*

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ФЕНОМЕН ІНТЕРМЕДІАЛЬНОСТІ У СУЧАСНОМУ ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧОМУ ДИСКУРСІ	9
1.1 Загальні стратегії інтермедіальних студій	9
1.2 Відеогра на матеріалі художнього тексту як об’єкт інтермедіальних досліджень	16
РОЗДІЛ 2 ТЕОРЕТИЧНЕ ОСМИСЛЕННЯ ЗАСАД НЕОВІКТОРІАНСТВА	25
2.1 Неовікторіанство як світоглядний модус сьогодення	25
2.2 Вікторіанські цінності у неовікторіанському перепрочитанні	32
РОЗДІЛ 3 НЕОВІКТОРІАНСЬКЕ ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ ТВОРУ Л. КЕРРОЛА "ALICE IN WONDERLAND" У ВІДЕОГРІ "ALICE: MADNESS RETURNS" (2011)	39
3.1 Жанрові та сюжетні трансформації вихідного тексту у відеогрі.....	39
3.2 Відеоігрова актуалізація образу Аліси Ліддел	49
3.3 Своєрідність неовікторіанського переосмислення норм вікторіанського суспільства.....	54
ВИСНОВКИ	63
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	67

ВСТУП

Інтерес до системи медіа, взаємопов'язаності й взаємовпливів її складників здавна існував в літературознавстві та мистецтвознавстві. Античність була стартовою точкою для розвитку багатьох видів мистецтва. Більш того, саме цей час був початковою стадією розвитку всеохоплюючої філософії та зародження різних напрямів наукового пізнання. Саме за часів Античності з'являється розуміння того, що різні види мистецтва по-своєму відображають дійсність. При цьому вже давні філософи зазначали, що при переході одного виду мистецтва в інший відбуваються певні системні трансформації.

Більш гостро це питання було поставлено пізніше, за часів Відродження, Класицизму і далі – Просвітництва та наступних періодів. Це призвело до того, що у ХХ ст. сформувався окремий різновид порівняльних досліджень, а саме – компаративне літературознавство.

У зв'язку з тим, що збільшується поле застосування літератури, інтерпретативний потенціал якої завдяки феноменам сучасності розширюється, в руслі компаративістики виникають інтермедіальні дослідження, серед яких найбільш популярними є вивчення кіномистецтва, живопису та театру. При цьому, відеогра залишається у цій парадигмі так званою “terra incognita”, адже часто її не сприймають як серйозний, вартий уваги предмет аналізу.

Втім, у ХХІ ст. з'являються наукові праці, що вивчають відеоігри у культурологічному контексті, особливо у цій сфері відзначились Е. Аарсет, Л. Мановіч, М. Вульф. На відміну від досліджень кінця ХХ ст., коли відеоігри вивчали лише з позиції оцінки їхнього технічного фундаменту, сучасні розвідки відрізняються різностороннім вивченням дигітальних медіа у контексті сучасного культурно-технологічного прогресу.

Останнім часом міжмистецькі студії приділяють більше уваги ігровому медіуму. Завдяки еволюції та технічному ускладненню, відеоігри стали органічною частиною комплексу новітніх культурних процесів. Розширення їхнього інтерпретативного потенціалу та здатність вступати у інтермедіальну взаємодію з іншими видами мистецтва дозволило сучасній науці приділити увагу і цій області дослідження.

Вивчаючи відеоігри у контексті інтермедіальних студій, дослідники звертають увагу як на загальну систему медійних трансформацій та зв'язків, так і на конкретні твори, що пов'язують дигітальний медіум з тими, що уже існують. При цьому об'єм досліджень відеоігор як нової мистецької площини на конкретних прикладах є все ще малорозвиненим дослідницьким полем, яке потребує особливої уваги. Хоча на сьогодні існують окремі праці, які фокусуються на ігрових адаптаціях творів сучасних авторів ("The Witcher" (2007)), втім, твори, що відсилають до класичних періодів, наприклад, вікторіанства, залишаються маловивченими.

Саме постмодерністське осмислення вікторіанської традиції, яке переросло у неовікторіанський дискурс, є цікавим матеріалом вивчення. Неовікторіанські дослідження вивчають твори, що обрали вікторіанство епохою-референтом. Цей мистецький напрям використовує дигітальний ігровий модус як один із медіумів переосмислення творів XIX ст. Засади вивчення сучасної пост-вікторіани все ще формуються, але науковому середовищу вже знайомі фамілії Д. Шиллер, С. Керрол, Р. Гілмор. Сучасні дослідники займаються питаннями різного характеру – включаючи створення вичерпного пояснення терміну, класифікацій неовікторіанських творів, а також вивчення засад, на яких формується сучасна неовікторіана.

Актуальність роботи визначається розвитком комп'ютерної індустрії та розповсюдженням відеоігор на основі художніх творів, їхнім впливом на широке коло реципієнтів, а також необхідністю уточнення специфіки міжмистецької взаємодії «література-відеоігри» та методів переосмислення

вікторіанських художніх текстів засобами неовікторіанського дигітального вираження.

Наукова новизна полягає у тому, що тут дослідження особливостей неовікторіанської трансформації художнього тексту на різних рівнях при створенні відеоігрових інтерпретацій здійснюється у ході компаративного аналізу казки-нонсенс Л. Керрола “Alice in Wonderland” та сучасної відеогри “Alice: Madness Returns”.

Об’єктом дослідження є процес перекодування художньої літератури засобами відеоігрового медіуму.

Предметом дослідження є явище міжмистецької взаємодії, що виникає при адаптації вікторіанського твору у форматі неовікторіанського дигітального медіа, а саме – відеогри.

Метою дослідження є вивчення специфіки та функцій неовікторіанського перекодування вербальних концептів казки-нонсенс Л. Керрола “Alice in Wonderland” у ході розгортання міжмистецького діалогу літературного твору та його відеоігрової адаптації.

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання:**

- 1) вивчити історію та семантику поняття «інтермедіальність», специфічні риси інтермедіальних студій як окремого наукового поля;
- 2) уточнити закономірності взаємодії відеоігор та інших видів мистецтва у діахронічній проєкції;
- 3) дослідити сутність інтермедіального контакту між художніми текстами і відеоіграми на їх основі;
- 4) виявити особливості неовікторіанства як елементу літературного процесу сьогодення;
- 5) виокремити особливості неовікторіанської інтерпретації вікторіанських цінностей та світогляду;
- 6) проаналізувати особливості неовікторіанського переосмислення художнього твору у відеоігровому медіумі.

Матеріалом дослідження стали художній твір Л. Керрола “Alice in Wonderland” (1865), а також його відеоігрова інтерпретація “Alice: Madness Returns” (2011).

Методи дослідження. Дослідження здійснювалось на основі використання таких методів та прийомів: інтермедіальних і компаративних студій, рецептивної естетики та наратології.

Практична значущість дослідження полягає у створенні голістичної візії міжмистецької взаємодії літературного тексту та відеогри як області інтересу інтермедіальних студій, а також в унаочненні теоретичного матеріалу з даної теми у ході практичного аналізу конкретного тексту (твору) у його відеоігровій проєкції (“Alice: Madness Returns” (2011)).

Робота пройшла **апробацію** у Всеукраїнському шекспірівському конкурсі студентських дослідницьких і креативних проєктів ім. В. Кейса (2019), на 7-и науково-практичних студентських конференціях та представлена у 1-й науковій публікації у фаховому періодичному виданні. Результати дослідження оприлюднено у 8-и публікаціях.

1. Нелюбова О. Є. Відеоігри на основі художніх текстів у світлі інтермедіальних досліджень: до постановки проблеми. *Різдвяні студентські наукові читання* : зб. тез наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 7 груд. 2018 р. Запоріжжя, 2019. С. 125–127.

2. Vasylyna K., Neliubova O. Fiction–based Videogames as an Object of Intermedial Studies: Raising the Issue. *The 1st Young Researchers’ International Web Conference “Language, Culture, Communication in the Expanding Intellectual Space* : матеріали міжнар. наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 20 бер. 2019 р. Запоріжжя, 2019. Р. 111–113.

3. Нелюбова О. Є. Візуалізація літературного образу у відеогрі (на матеріалі гри “Alice: Madness Returns” (2011)). *Молода Наука-2020* : зб. тез наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 2020 р. Запоріжжя, 2020. С. 142–144.

4. Василина К. М., Нелюбова О. Є. Цінності вікторіанського суспільства у відеоіграх початку ХХІ ст. (на матеріалі гри “Alice: Madness

Returns” (2011)). *Європейські цінності в українській освіті: виклики та перспективи* : зб. тез міжнар. наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 28-29 травня 2021 р. Запоріжжя, 2021. С. 174–178.

5. Васирина К. М., Нелюбова О. Є. Образ гувернантки у неовікторіанській відеоігровій інтерпретації (на матеріалі комп'ютерної гри “Alice: Madness Returns” (2011)). *Тези доповідей XIII Міжнародної наукової конференції «Іноземна філологія у XXI столітті»*. 4-5 листопада 2021 року Запоріжжя. 2021. С. 16–20.

6. Нелюбова О. Є. Трансформація наративних технік художнього тексту у відеогрі (феномен двосвіття у комп'ютерній грі “Alice: Madness Returns”). *Різдвяні студентські наукові читання* : зб. тез наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 10 груд. 2021 р. Запоріжжя, 2022. С. 156–158.

7. Нелюбова О. Є. Концепт божевілья у інтермедіальній проекції (на матеріалі відеогри “Alice: Madness Returns” (2011)). *Молода Наука-2022* : зб. тез наук.-практ. конф., Том II, м. Запоріжжя, 2022 р. Запоріжжя, 2022. С. 51–53.

8. Васирина К. М., Нелюбова О. Є. Теоретичні засади вивчення відеоігрових проєкцій художнього тексту. *Нова філологія*. 2022. № 85. С. 52–60.

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури.

У вступі подано загальні відомості про цю наукову працю, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об'єкту, предмету та структурування роботи.

У першому розділі подаються загальні відомості про інтермедіальні студії у діахронічному розрізі, особлива увага приділяється ролі відеоігор як різновиду інтермедіальних проєкцій.

Другий розділ містить аналіз неовікторіанства як феномену постмодерністської культури та визначає його провідні конститuentи.

У третьому розділі здійснено власний детальний аналіз специфіки інтермедіальної трансформації художнього тексту “Alice in Wonderland” Л. Керрола у невікторіанській відеогрі “Alice: Madness Returns” (2011).

У висновках подано узагальнені результати проведеної роботи.

Загальна кількість сторінок 73, кількість використаних джерел 75.

РОЗДІЛ 1

ФЕНОМЕН ІНТЕРМЕДІАЛЬНОСТІ У СУЧАСНОМУ ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧОМУ ДИСКУРСІ

1.1 Загальні стратегії інтермедіальних студій

Феномен інтермедіальності в ХХІ ст. перетворюється на визначний об'єкт міжмистецьких досліджень. Це відбувається завдяки тому, що художній простір як сучасності, так і більш давніх часів, функціонував та збагачувався завдяки явищу інтермистецької взаємодії. Цей феномен отримав назву «інтермедіальність». Термін «інтермедіальність» визнано узагальнює явища контакту, синтезу мистецтв, або ж їх перекодування, але фактично характеристика такого елементу світу мистецтва є більш комплексною за своєю суттю. Цей термін активно використовується у різних сферах наукових студій, а сьогодні проблеми інтермедіальності обговорюються у сучасному літературознавстві та мистецтвознавстві.

Роздуми про синтез мистецтв з'являлись в роботах митців як античності, наприклад Арістотеля («Про мистецтво поезії»), так і наступних епох, як-от часів Відродження, зокрема Леонардо да Вінчі («Суперечка живописця з поетом, музикантом і скульптором»). Ця область досліджень також приваблювала і Г. Лессінга та Г. Гегеля. Однак, саме ХХ століття варто вважати істинним часом зародження інтермедіальних студій, з науковим обґрунтуванням, методологією та різноманітними дослідженнями в цій області.

Поняття «інтермедіальність» завдячує своєю появою німецькому досліднику О. Ханзен-Льове, який у 1983 році презентував уперше це явище як дослідницьку парадигму у своїй роботі [Волошук, 2017 с. 2]. Науковець писав: «Співпраця гетерогенних художніх форм у рамках одного

інтегрального медіума (театр, опера, кінофільм, перформанс тощо), а також єдиної мультимедійної презентації відбувається за зовсім інших інтертекстуальних умов і виявляє інші кореляції, ніж у випадку номедіальної комунікації (літературний текст, німе кіно тощо)» [Hansen-Löve 1983, с. 291].

Дослідник запровадив термін «інтермедіальність» по аналогії з терміном, який використала Ю. Крістева для позначення поняття, що характеризує взаємодію в межах однієї знакової системи, «інтертекстуальність» [Kristeva 1969]. Для кращого розуміння, при зіставленні та порівнянні термінів «інтертекстуальність» та «інтермедіальність», науковець обґрунтував їх різне семантичне наповнення номедійною та мультимедійною презентаціями, що проявляються лише у синтетичних видах мистецтва. Зараз можна сказати, що лише такі види мистецтва, які послуговуються різними формами кодувань – кінематограф, театр, відеоігри, здатні бути частиною інтермедіальних, а не інтертекстуальних, процесів.

Часом початку оформлення інтермедіальних студій можна вважати 50-60-і роки ХХ століття, коли у наукових дослідженнях стали активно обговорювати питання естетики, відносини мистецтв, їхній взаємовплив та спільний розвиток. Першими роботами цього етапу можна вважати, наприклад, доробок Оскара Вальцеля «Взаємовисвітлення мистецтв», де він, спираючись на теорії Генріха Вельфліна, розвивав ідеї спільності літератури і живопису [Борисова 2004, с. 385]. У музично-літературній області можна відзначити монографію Кельвіна С. Брауна «Музика та література. Порівняння мистецтв» та його подальші дослідження про музичні елементи у літературі.

До обґрунтування та розвитку теорії інтермедіальності пізніше долучились такі дослідники як М. Маклюен [McLuhan 1964], В. Флюссер [Flusser 1983], Ю. Мюллер [Müller 1996], та ін. Ключовим терміном у їх працях став термін «медіа», який використовувався на позначення видів

мистецтва, що вело за собою вивчення певних векторів художньої комунікації між мовами різних видів мистецтва [Попова 2017, с. 164].

Кожний із згаданих дослідників по-своєму розвинув та доповнив теорію медіа та інтермедіальності. Наприклад, німецький письменник та філософ В. Флюссер писав про кодування та «комунікативність» медіа. Різні види мистецтва, згідно з його теорією, можуть вступати у «зв'язки взаємного означування». Кожний медіум має конкретну матеріальну структуру, що містить код, наприклад: для живопису – це колір, для графіки – лінія, для музики – ноти, що фіксують звуки [Flusser 1983]. І хоча праця дослідника, “Für eine Philosophie der Fotografie” фокусувалась на кодуванні у фотомистецтві, система «творець-інструмент-образ» тепер використовується у багатьох працях для пояснення та характеристики сутності як самого виду мистецтва, так і його відносин з іншими видами медіа.

М. Бахтін писав, що в художніх творах «зміст і форма нерозривно зливаються» [цит. за: Лапко 2005, с. 132]. Форма, що у даному контексті фактично прирівнюється до «коду» В. Флюссера, нерозривно пов'язана зі змістом, а отже – при перекодуванні будь якого виду мистецтва різні «інструменти» (режисура у кінематографії, мелодія у музиці, хореографія у танці) мають передати той самий зміст, що несла в собі оригінальна форма художнього твору. Якщо оригіналом був літературний текст, то вербальне кодування має пройти трансформацію та перетворитись на інший твір за допомогою творця, водночас зберігаючи оригінальний зміст. При цьому, як застерігає Флюссер, велику роль у оцінці того, наскільки вірно був переданий зміст грає саме рецепція, суб'єктивна за своєю природою [Flusser 1983].

Згідно з теорією інтермедіальності, художня форма є необхідним тереном комунікації художніх творів, а наділені специфічними ознаками художні форми різних видів мистецтва взаємодіють між собою [Попова 2017, с. 164].

Продовжуючи тему кодування як поняття, необхідного для інтермедіальних студій, не можна не згадати про Ю. Лотмана та його теорію «поліглотизму культури». Під поліглотизмом науковець має на увазі інтерсеміотичність, що з'являється при синтезі різних семіотичних кодів у структурі художнього тексту. При інтермедіальній взаємодії трансформація кодування, про яку говорив В. Флюссер, за думкою Ю. Лотмана має проходити органічно, природньо, щоб «нести змістове суголосся між різними медіями: «Складні діалогічні та ігрові відносини між різноманітними підструктурами тексту, що утворюють його внутрішній поліглотизм, є механізмом смислотворення» [Лотман].

Специфіка інтермедіальних студій, про яку було згадано до цього моменту, стосувалась лише семантики та історії терміну, досліджень базових понять. При цьому, ще одним важливим елементом інтермедіальних студій як області літературознавства є систематизація та типологізація науки.

Першу типологію інтермедіальності розробив О. Ханзен-Льове, що виокремлює наступні типи:

- 1) візуальна поезія (акровірш, паліндром); можемо додати, що у даному випадку вербальний код комбінується з візуальним: форма поезії є компліментарною її змісту;
- 2) реалізація формотвірних принципів музичного, живописного чи архітектурного твору в літературному;
- 3) інкорпорація мотивів, образності різних видів мистецтва у художньому тексті [Просалова 2019, с. 111].

Розробка О. Ханзен-Льове, перша у інтермедіальних студіях, була хоча й змістовною, проте сфокусованою на міжмистецькій взаємодії з художнім текстом, а отже – їй бракувало більш наукового всеохоплюючого підходу до аналізу інтермедіальних відносин. Замість дослідження типів стосунків між різними видами медіа дослідник просто систематизував вже існуючі положення синтезу мистецтв з літературою.

Справжнє ж народження інтермедіального наукового дискурсу, його відділення від загальної компаративістики почалось із виходу у 1968 р. монографії Стівана П. Шера про німецьку літературу (“Verbal Music in German Literature”) [Хамінова 2014, с. 40]. Автор виокремив наступні різновиди інтермедіальності, які систематизували положення міжмистецької взаємодії вже у музичному контексті. Типологія С. Шера включає в себе:

- 1) «словесну музику» (word music), яка характеризувала музичність художнього слова;
- 2) «музичні структури і техніку» („musical structures and techniques”);
- 3) «вербальну музику» (verbal music), тобто описи музичних творів та емоцій, які вони викликають, засобами художніх текстів [Scher 1970].

Доповнив наукову типологію інтермедіальності Альберт Гір, який розвинув ідеї С. П. Шера та переніс їх на новий рівень. Дослідник використав відносини елементів «семіотичного трикутника» (між сигніфікатом, сигніфікантом, референтом) для демонстрації співвіднесеності елементів знакових систем, проводячи паралель між кодуванням та семіотичними надбаннями літературознавства [Gier 1995].

Питання типології все ще є актуальним для сучасного літературознавства, але одним з найважливіших комплексних питань все ще залишається потреба в уніфікованому визначенні терміну «інтермедіальність», з усіма деталями, що беруть до уваги зміст останніх досліджень у цій сфері. Для зручності у нашому доробку пропонується використовувати у якості робочого визначення Вернера Вольфа, який досліджував міжмедійність у своїй роботі “(Inter)mediality and the Study of Literature”. У широкому сенсі автор пропонує наступне визначення терміну: «Інтермедіальність – це будь-яке порушення меж між різними видами медіа (включаючи так звані «суб-медіа», як фотографія, кінематограф і т. п.), що включає всі внутрішньоконпозиційні та зовнішньоконпозиційні типи відносин між ними» [Wolf 2001, с. 2].

Окрім питань семантики термінів, новітньої типології міжмистецьких та внутрішньомистецьких відносин, інтермедіальні студії також вивчають місце кожного виду медіа у світовій парадигмі. Пильний погляд на це і прискіпливий аналіз флуктуацій позицій різних мистецтв призвели до появи нової проблематики у системі вивчення міжмистецьких відносин.

Мистецтва різняться за типами кодування, за структурою художньої мови, але в кожному епоху вони створюють дещо спільне, синтез, якому властива спільна векторність руху, спільні закономірності й інтенції як на епістемологічному, так і на естетико-художньому рівнях [Наливайко 2003, с. 21]. Такий спільний рух не міг не призвести до такого собі «розмиття меж» у системі мистецтв. Так, зокрема, дослідник Л. Мановіч помітив, що з середини ХХ століття чітко розмежування видів мистецтва (живопис, музика, скульптура тощо) почало руйнуватись. Не останню роль у цьому зіграв стрімкий розвиток «нових мистецьких форм». Крім того, «якщо традиційна типологія базувалася на відмінності матеріалів, використовуваних у мистецькій практиці, то нові медіуми уможливили водночас використання різноманітних матеріалів у довільних комбінаціях (інсталяціях) чи були спрямовані на дематеріалізацію художнього об'єкта (концептуальне мистецтво)» [Manovich 2001, с. 1].

Нові можливості вираження призвели до появи «нових технологічних форм», які вплинули на те, що сучасне мистецтво, медіа ХХІ століття, стали інтермедіальними за своєю природою.

Як вже було зазначено, синтез мистецтв народжується з комунікації між специфічними видами кодування, що належать різним видам медіа. Сучасна епоха дозволила урізноманітнити рівень міжмистецького діалогу. У своїй статті «Жанрова структура нових медіа в умовах трансформації медіасистеми» Є. Ф. Коханов та В. В. Кравцов пишуть: «Якщо раніше суб'єкт-об'єктні інформаційні відносини були головними рушійними силами створення медіапростору, то сьогодні цю роль беруть на себе діалогові комунікації, участь у суспільному діалозі (...), проходить процес заміни ери

інформаційної взаємодії на еру комунікативної взаємодії, обміну інформацією, із взаємним пізнанням комунікантів, використанням сучасних комунікаційних технологій, мультимедійних можливостей» [Коханов, Кравцов 2017, с. 318].

Якщо застосувати це твердження до літератури, то можна сказати, що художній текст потребує нових можливостей вираження ідеї, а його трансформація є наслідком появи цифрових медіа. Раніше, коли у культурному просторі домінувала література, вербального кодування було достатньо, але з появою нових видів мистецтва з'являється необхідність виражати певний зміст через знаки різного характеру. Прикладом цього є розмиття меж між різними видами мистецтва у начебто мономедійному форматі – у книжках з'являються плейлісти, зібрані авторами для створення необхідної атмосфери та посилання на відео, про яке говорять персонажі. Прикладом такої «мономедійної інтермедіальності» в українській літературі є романи Марка Кідрука.

Іншим рівнем «цифрових медіа» є види мистецтва, які не просто торкаються дигітального формату, а потребують його за принципом своєї форми. Нові цифрові медіа народжуються з нещодавно опанованих методик медіа-кодування, наприклад, інтерактивності, необхідної для нет-арту, дигітальної поезії, гіпертекстової літератури та відеоігор. Медіа дигітального формату також можуть бути учасниками синтезу мистецтв, інтермедіальної взаємодії, з власними можливостями вираження змісту через нові методи кодування.

Кінець ХХ та початок ХХІ століття став періодом зламу традиційної системи мистецтв, надійної та стабільної, завдяки міжмистецькій взаємодії відбувся значний переворот у мисленні і свідомості, що засвідчили інтермедіальні студії. У результаті новітнього синтезу мистецтв інтермедіальні студії змогли відокремитися від компаративістики та стати незалежною галуззю літературознавства, з власними методологіями та властивостями. Інтермедіальні студії дають науці можливість подивитися

по-новому на проблематику літературознавства і компаративістики, наприклад, крізь призму нового погляду на співвідношення форми та змісту у мистецьких творах, адже тепер форма може виражатися численними варіантами кодування, властивими різним видам медіа.

Інтермедіальні студії закономірно викликали появу власного інтермедіального дискурсу одним з питань якого є проблема нових сучасних «дигітальних» (цифрових) видів мистецтва у компаративному полі. Одним з видів медіа, які потрапляють у фокус наукового осягнення у ХХІ столітті, є відеоігри.

1.2 Відеогра на матеріалі художнього тексту як об'єкт інтермедіальних досліджень

Швидкий розвиток цифрових технологій та широке використання комп'ютерів є ознаками кардинальних змін у житті, особливо у сфері мистецтва та розваг. У результаті появи цифрової альтернативи вираження творчості та популярності цього підходу у масовій культурі за останні десятиліття спостерігається поява нових моделей поведінки різних видів мистецтва та установлення міжмистецьких зв'язків з новими медіа. Одним з видів мистецтва, що також може бути кінцевою формою адаптації художнього тексту, є відеоігри.

За інформацією, отриманою з досліджень останніх років, відсоток відеоігор як форми розваги/мистецтва значно зріс у порівнянні з художніми текстами, музикою та кіно [Picton, Clark, Judge 2020, с. 1]. Популярність цього виду медіа не є дивною, адже ігри, завдяки динамічності та видовищності здатні утримувати увагу реципієнта годинами. Привабливість світу відеоігор для людини збільшується через інтерактивність, наближення до реалістичної візуальної анімації, атмосферний аудіальний супровід –

тобто на рівні рецептивної естетики можна провести паралель із привабливістю кіномистецтва. Сприяючи розширенню сенсорної сфери через інтенсивний розвиток технологій [McLuhan 1964], відеоігри, як і твори кіномистецтва, ведуть до встановлення нового типу співвідношення між усіма можливостями сприйняття різних типів кодувань людиною.

Через зафіксовану статистикою збільшену популярність відеоігор, можна звернути увагу на той факт, що картина медіа у академічних дослідженнях змінилась. У свою чергу це дає підставу сучасному літературознавству обирати відеоігри на матеріалі художнього тексту об'єктом інтермедіальних студій.

Необхідно окреслити сутність та межі терміну «відеогра», який є ключовим у цій роботі. Під цим поняттям розуміється програмне забезпечення, яке працює на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті), що служить для організації ігрового процесу (геймплея), зв'язку з партнерами по грі або сама виступає як партнер [Esposito 2005]. Термін будемо сприймати у широкому значенні, включаючи у коло теоретичного дослідження не лише комп'ютерні ігри, а й консольні, аркадні та портативні ігри, з яких і почалась історія взаємодії світу інших видів мистецтв та відеоігор.

На поточному етапі свого розвитку відеогра відповідає всім основним параметрам, що є характерними для художнього твору (образність, антропоцентризм, цілісність, діалогічність, емоційність, експресивність, символічність, наявність образу автора). Окрім цього, її природна інтерактивність та дигітальність дозволяють віднести відеоігру до розряду і цифрової літератури [Пожарицька 2021, с. 68], але ця думка не дуже популярна у дослідницькій спільноті через те, що вона унеможливорює класифікацію відеоігор без текстового елемента (“Gris” (2018), “Limbo” (2010), “Machinarium (2009)).

На початку свого становлення як виду мистецтва відеоігри були відносно самостійні у контексті інтермедіальних або інтертекстуальних

відносин. Це пояснюється тим, що перші ігри (“OXO” (1952), “Spacewar!” (1961)) не могли вдало адаптувати оригінальні літературні або музичні твори через власну технічну недосконалість і примітивність візуального елемента [Winston 1998, с. 232]. Стан сфери програмування (ІТ-сфери), низька потужність пристроїв, на яких можна було запускати ігри та образ ігрової індустрії як відокремленої від загального мистецького кола, – все це протягом деякого часу не дозволяло створювати відеоігрові адаптації художніх творів.

Науково-технічний прогрес, нові технології мікропроцесорів, розробка сучасної системи відеокарт наприкінці ХХ століття дозволило відеоігровому медіа опанувати потенційно-мистецькі можливості вираження та вступити в інтертекстуальний діалог з художніми творами на рівні алюзій та відсилок. Зокрема, серія дитячих відеоігор “Living Books” кожною назвою створювала алюзивні містки до літературних творів минулого: “The Tortoise and the Hare” (1993), “The Berenstain Bears Get in a Fight” (1995), що відсилають нас до творів Езопа та класичних дитячих книжок. Крім того, існує і така взаємодія на рівні повноцінних відеоігрових адаптацій літературних творів (гра “Agatha Christie: Murder on the Orient Express” (2006) цілковито заснована на сюжетному матеріалі однойменного роману Агати Крісті).

Саме завдяки очевидним зв'язкам з творами інших медіа відеоігри потрапили у фокус дослідження спочатку загального літературознавства, а сьогодні – й інтермедіальних студій. Вивчення відеоігор стало як самостійною предметною сферою у вищих навчальних закладах всього світу, так і методом дослідження інших наукових питань [Farrell, Neeser 2017, с. 693].

Спочатку науковці ставили вищезгадане питання «відеоігри як цифрова література» та «відеоігри як текст». Це підтверджується думкою Ніколаса Монфорта, професора з питань цифрових медіа, який стверджує: «навіть у чисто графічній інтерактивній літературі реципієнти мають «прочитати текст», коли вони складають для себе розуміння оповіді із даних зображень»

[цит. за: Kücklich 2013, с. 2]. Для Н. Монфорта сприйняття «нелітературних» видів медіа схоже на «невербальне читання», що здійснюється людиною, яка переглядає книжку з картинками чи «сюжетну» серію фотографій.

Завдяки цьому висловлюванню відеоігри, які, хоча і є головним чином візуальним видом мистецтва, можна назвати текстом у тому сенсі, у якому кінофільми називають «кінотекстом». Отже, відеоігри можуть взаємодіяти з іншими видами мистецтва як на рівні «текст-текст», так і на рівні реляції тексту та результату трансформації цього тексту у інший «вид висловлювання» [Василина, Нелюбова 2022, с. 55].

Загальне питання інтермедіальних студій при вивченні відеоігор, як у контексті міжмистецької взаємодії, так і в загальному контексті є епістемологічним за своєю суттю. За думкою дослідника Джуліана Кюкліха, у відеоіграх через можливості і потенціал цього виду медіа практично неможливо розрізнити маніпуляції з об'єктивним текстом та його суб'єктивну актуалізацію, тобто відділити текст і його прочитання [Kücklich 2013, с. 2]. На це питання можна відповісти тільки завдяки зміщенню фокусу уваги на спостереження функцій програмного коду як власне тексту комп'ютерної гри, що є фундаментально неправильним так як написаний код гри та його реалізація у процесі гри не можуть бути розділені на два незалежні елементи.

У ході вивчення відеоігор з позиції літературознавства, тобто як елементу міжмистецької взаємодії, з'явилися різні підходи до характеристики їхньої сутності. Загалом виділяють семіотичний та рецептивний підходи.

Згідно з більш розповсюдженим у класичних працях дослідників семіотичним підходом Пітера Андерсена, відеоігри мають бути аналізованими об'єктивно, відсторонено від їхнього варіативного вираження під час гри [Andersen 1990]. Втім, сучасні дослідження відмовляються від цього підходу через те, що він виявився приреченим на провал, оскільки інтерпретує знаки та можливості відеоігрової реалізації буквально. Головною

проблемою такої методології науковці вважають недослідженість комп'ютерного коду як тексту і неспроможність сучасної науки вивчити співвідношення коду і його візуально-інтерактивного вираження. Таким чином аналіз міжмистецької взаємодії двох творів (наприклад, літературного і відеоігрового) на рівні базового знакового кодування виявляється непродуктивним, адже жодна людина не зможе проаналізувати «вдалу адаптацію» або алюзію у формі текстового коду.

Рецептивний підхід у цій проблемі базується, згідно з його назвою, лише на сприйнятті відеогри реципієнтом (гравцем). Як і аналіз будь-якого літературного твору, аналіз відеогри (особливо на художній основі) може бути проведений тільки після взаємодії з нею та оформлення власних вражень. Вивчення інтермедіального контексту відеогри має проходити при аналізі саме результату роботи коду, яку і сприймає гравець, адже кожна подібна геймплейна реалізація є унікальною для кожного реципієнта, незалежно від того, що код гри, у яку грають різні люди, буде однаковим. Інтерактивна природа відеоігор не дозволить гравцям отримати досвід з «тією самою грою» так як відеогра у двох окремих випадках буде поводитись по-різному [Polman, Castro 2008, с. 263].

Ще одним аспектом дослідження відеоігор як результату інтерпретації літературного твору є їхня наративна структура. Сучасні вчені, що займаються вивченням методології ідейного вираження у відеоіграх, поділяються на «наратологів» та «людологів», в залежності від погляду на сутність засобів вираження ідей та авторських задумів розробниками відеоігор, а також на способи інтерпретації текстів інших видів медіа відеоігровими засобами [Василина, Нелюбова 2022, с. 56].

Для того, щоб відрізнити класичних наратологів (Р. Барт, Ц. Тодоров, С. Грейс, К. Мец), чії теорії з'явилися задовго до появи комп'ютерних ігор, від сучасних, що досліджують «дигітальні» структури оповіді, Майкл Матеас створив альтернативну назву наратологів – «наративісти» [Mateas 2002, с. 32]. Наративісти шукають спорідненість між відеоіграми та мистецтвом

художнього тексту, аналізуючи їх з точки зору наративу. Людологи, у свою чергу, підходять до цього аналізу з боку ігрових механік (геймплею) [Kokonis 2014, с. 173]. Основним аргументом людологів є той факт, що існують ігри «без сюжету», тоді як наратологи наголошують на тому, що більшість сучасних ігор є «сюжетними».

Найбільш точною є відповідь на питання методу вивчення у тому випадку, коли об'єктом дослідження постає відеогра на основі художнього тексту (*literature-based videogame*). Сучасні дослідження відеоігор як особливого медіуму у контексті інтермедіальних студій доводять, що вивчення особливостей інтерактивної взаємодії художнього тексту та відеогри потребує різнопланового огляду. Як наратив, так і відеоігрові механіки мають бути розглянуті у комплексі для адекватного аналізу засобів адаптації. Наратив передає сюжетну основу оригінального тексту через різні засоби сюжетної організації, а відеоігрові механіки використовуються для трансформації вербального коду у інтерактивний чи розкриття «підтексту» оригінального твору [Василина, Нелюбова 2022, с. 56].

Ще однією сферою дослідження відеоігор у контексті літературознавства є їх аналіз крізь призму «наративної формули». З наведеної раніше інформації можна зрозуміти, що відеоігровий медіум на початку свого формування не мав технічних і фінансових можливостей для презентації по-справжньому комплексних сюжетів. Повноцінне втілення мистецьких авторських ідей почалось лише з «інді-ігор» (незалежних нішевих відеоігор), а саме сьогодні, на початку XXI століття, через десятиріччя розвитку дигітальних медіа, кібернетики та популяризації ігор перспективи відеоігрових адаптацій оригінальних художніх текстів значно розширились.

Саме про можливості адаптації з позиції наративних структур пише у своїй книзі “*Playing Fiction: On the Literary Video Game*” (2015) Д. Мур, який розгорнув власну теорію ігрових адаптацій літературних сюжетів. За його словами, можна стверджувати, що сьогодні відеоігри досягли такого рівня

розвитку, коли за допомогою ігрових механік вони можуть відтворити або альтернативно інтерпретувати будь-яку класичну історію. Науковець підкреслює, що літературні твори тримають увагу реципієнта за рахунок не стільки динамічного та цікавого сюжету, скільки сутності ідей та засобів їхньої репрезентації [Moore 2015, с. 17], тож і у відеоігор домінантним елементом у адаптаціях для захоочення реципієнтів буде саме елемент інтерактивності, феномен відеоігрового кодування.

Нагадаємо, що інтерактивність у контексті відеоігор – це феномен, який дозволяє реципієнтам прямо взаємодіяти з твором, впливаючи на елементи геймплею та отримуючи прямі негайні наслідки у віртуальному світі [Garite 2003]. Інтерактивність є специфічним для ігрового процесу елементом, адже саме інтерактивний геймплей потребує найбільшої кількості ментальних ресурсів [Lang 2000, с. 47], таким чином залучаючи реципієнтів сильніше ніж, наприклад, кінематограф чи музика. Також інтерактивність посилює ефект відеоігор на гравців, так як, на відміну від інших медіа (література, живопис тощо), які не можуть дати своєрідний «зворотній зв'язок», відеоігри дають гравцям постійний та одномоментний «фідбек» щодо дій і їх наслідків у ігровому світі [Carnagey, Anderson 2004, с. 5–6]. Можливість такого фідбеку посилює ефект від гри у адаптацію літературного твору, адже у такому випадку гравці замість простого споглядання самі стають частиною «сюжету» твору, що дозволяє по-іншому подивитись на події та мотиви художнього тексту, який адаптують розробники ігор.

Прямим наслідком наявності феномену інтерактивності у грі є поява квестів. Квести є ще одним елементом інструментарію відеоігор, за допомогою якого урізноманітнюється трансформований нарратив – це «завдання» у відеоігрі, які гравець має виконати для отримання нагороди чи подальшого просування по сюжету. Еспен Аарсет, норвезький дослідник відеоігор та електронної літератури, стверджує, що коли гра фокусується на знайомстві гравця з квестом, саме квест, а не основний сюжет, стає домінантною структурою у грі. Квести перетворюють аспект вибору у

симуляцію, досягаючи цілі, яку не може виконати звичайний наратив [Aarseth 2004, с. 363]. Можна сказати, саме квести створюють можливість справжнього «занурення» у сюжет, яке не може бути досягнуто засобами літератури чи кінематографу.

При створенні інтермедіальній проєкції художнього тексту у форматі відеоігри, як вже було зазначено, перед авторами постає комплексне завдання перекодувати оригінальний текст доступними їм цифровими засобами. Традиційні методи вираження сюжету до цього дозволяли представити лише «лінійну» оповідь у візуально-аудіальному вираженні. Дивлячись екранізацію, глядачі не можуть обрати, на якій сюжетній лінії вони бажають сконцентруватись, контролювати темп та порядок подій в презентованій історії. Модель квестів дозволяє ввести до традиційної системи наративу нові можливості – завдяки опціональності таких завдань у більшій частині відеоігор гравці здатні обирати, який сюжет вони бажають розвивати в першу чергу, на якому аспекті оповіді сконцентруватись [Aarseth 2004, с. 364]. Через систему квестів відеоігрові адаптації здатні альтернативно розкрити імпліцитний рівень оригінального твору – не обов'язкові квести від розробників можуть органічно презентувати такі деталі, які письменник у вербальному кодуванні обрав виразити через психологізм персонажів, внутрішні монологи, описи навколишнього середовища.

Як можна побачити з вищенаведеного, Дж. Мур абсолютно правий у своїх умовиводах щодо актуальності питання домінантності людонаративу (ігрові механіки, інтерактивність) над власне наративом (сюжетом). Саме механіки, які є фундаментом ігрової атмосфери та, ймовірно, основним планом вираження ідейності оригінального твору, є тим фактором, що сутнісно відрізняє ігрові адаптації від кіноадаптацій. Завдяки ігровим механікам «навичок», «квестів» і т. п. відеоігри здатні самобутньо трансформувати такі категорії оригінального твору як сюжет, систему образів персонажів, психологізм тощо [Василина, Нелюбова 2022, с. 57].

Таким чином, можна прийти до висновків, що при використанні художнього тексту як основи адаптації розробники відеогри вносять певні зміни, що визначаються ідеєю та метою гри, уявленнями її авторів про оригінальний матеріал та орієнтованістю цільової аудиторії. Проте, в кожному конкретному випадку, використовуючи матеріал художнього тексту, по-різному трансформують його. Можливості адаптації напряму залежать від матеріалу, який розробники беруть за основу своєї інтерпретації, не лише від сюжету чи мотивів твору, а ще від його метатекстуальних особливостей. Прикладом таких «інтерпретацій», які мають не забувати про період та цінності, що оточували текст, з яким автори встановлюють інтертекстуальні або інтермедіальні зв'язки, є твори неовікторіанства.

РОЗДІЛ 2

ТЕОРЕТИЧНЕ ОСМИСЛЕННЯ ЗАСАД НЕОВІКТОРІАНСТВА

2.1 Неовікторіанство як світоглядний модус сьогодення

Літературний та загальний медіа-процес ХХІ ст. все частіше звертається до культурної спадщини минулого у пошуках базису для переосмислення встановлених нею аксіом, а разом з тим – для створення надійних алюзивних зв'язків та інтертекстуального діалогу зі знайомими сучасним реципієнтам творами і художніми формулами колишніх століть [Слоневська, Пірошенко 2021, с. 70]. Одним з періодів, до яких сучасна художня творчість звертається за матеріалами та «порадами», є вікторіанство.

Для постмодернізму, за своєю природою принципово антиєрархічного, спрямованого на деструкцію минулої раціоналізації та універсалізму, вікторіанство, як не дивно, залишається «ідеалізованим дитинством». С. Керролл навіть припускає, що вікторіанство може мати “relationship (...) to the present as one of parent to child” [Carroll 2010, с. 176]. М. Світ уточнює цю тезу і заявляє, що вікторіанство сформувало нашу культуру, створило світ у якому ми живемо, припускаючи далі, що замість того, щоб «повстати» проти канонів минулого, сьогодні ми «залежні» від «вікторіанського спадку» [Sweet 2001, с. 231]. Така залежність породила в культурній парадигмі синтез ієрархічного минулого та епістемологічно невпевненої сучасності, а саме – неовікторіанство.

Дискурс неовікторіанства, як новітній феномен сьогодення, породив наприкінці 90-х рр. ХХ ст. низку нових термінів і точок зору на питання існування такого періоду взагалі. Спроба уніфікувати та систематизувати розмаїття художніх текстів, що мали на меті висвітлення історичної та

культурної спадщини вікторіанської епохи, призвело до такого самого розмаїття у термінології стосовно зазначеного періоду.

Д. Шиллер, Л. Хедлі, А. Кірхкнопф – всі ці дослідниці у різній мірі вплинули на затвердження терміну «неовікторіанство». Якщо бути точними, уперше він використовується в літературному контексті у статті Дани Шиллер “The Redemptive Past in the Neo-Victorian Novel”, де дослідниця встановлює сутність терміну «неовікторіанський роман», позиціонуючи його як історичний роман, що поєднує постмодерністську історіографічність з традиційним культурно-історичним підходом [Shiller 1997, с. 557]. Такий термін, звісно, не народився у вакуумі, а був логічним розвитком попередньої наукової думки, а саме – терміну «вікторіанський текст». Як і у попередньому словосполученні, тут слово «текст» може бути атрибутованим не лише до «художнього тексту», а й до будь-якого метатексту: фільму, відеогри, радіовистави тощо.

Термін «вікторіанський текст» використовується для позначення художніх утворень на базі «вікторіанського міфу», такого собі еталонного ідеалізованого бачення «золотого віку» Британії [Тупахіна 2020, с. 67]. Під цим маються на увазі тексти, що використовують як модус реалій симулякр вікторіанської епохи з власними авторськими уявленнями про культуру того історичного періоду, постаті, реалії та ін. Саме такий «симулякр» у ХХІ ст. народив дискурс навколо неовікторіанської літератури.

Сьогодні термін «неовікторіанство» використовується для позначення періоду, що охоплює тексти, які «за рахунок звернення до вікторіанства як до базового референта й за допомогою поетичного інструментарію історіографічного метатвору проблематизують такі ключові для постмодерністської концептосфери філософії, як криза метанаративу, текстуальність історичного досвіду, релятивізм соціальних конструктів гендеру, раси, класу тощо» [Тупахіна 2017, с. 108].

Неовікторіанство як культурне і літературне явище зародилося одночасно у Великобританії, на батьківщині вікторіанської традиції, і в

інших англомовних країнах, що перебували під британським впливом. Вікторіанство, доба елітарної британської класики, стала метатекстом для майбутнього мистецтва – літератури, музики, театру, відеоігор тощо. С. Шаттлворт вважає, що фундаментальною природою вікторіанства зробили ностальгічна криза та «драма втраченої віри» [Wyatt 2000, с. 78]; саме втрата ціннісних орієнтирів та швидкість життя у постіндустріальному світі дозволила неовікторіанству сформуватись у епосі постмодернізму.

Дана Шиллер поділяє всі неовікторіанські твори на дві категорії. Перша вміщає в собі повну імітацію вікторіанського тексту (з дотриманням норм, стилізації, меж). До другої категорії, більш важливої у цьому дослідженні, належать твори, що звертаються до вікторіанської епохи заради філософського осмислення та постмодерністського переосмислення оригінальних ідей літератури XIX століття [Shiller 1997]. Першим визначним романом такого типу вважається твір Дж. Фаулза «Подруга французького лейтенанта», що поєднує в собі численні алюзії на вікторіанських філософів, дослідників, авторів.

Сутність неовікторіанської творчості можна краще осягнути за допомогою класифікації Р. Гілмора, представленої у його дослідженні “Using the Victorians: the Victorian Age in Contemporary Fiction. Rereading Victorian Fiction” [Gilmour 2002, с. 188]. Ця робота дозволить краще зрозуміти дистинктивні якості неовікторіанської творчості на прикладі романів, та відзначити ті характеристики, які можна екстраполювати на інші продукти нової епохи, наприклад на відеоігри.

Дослідник поділяє всі твори на шість груп за змістовними ознаками:

1) історичні романи, написані на манер вікторіанської стилізації, проте з власною інтерпретацією подій та світогляду минулого. Прикладом такого є роман А. С. Баєтт «Янголи та комахи»;

2) пастиш і пародія. Цю групу Р. Гілмор формує за прикладом роману Ч. Паллісера «Квінканкс», який є пастишем з мотивів та інших елементів творів Ч. Діккенса;

3) інверсія вікторіанської ідеології. Прикладом є твір Джорджа Макдональда Фрейзера «Флешмен», у якому головним героєм є негідник, що вперше з'являється в романі Томаса Х'юза. Втім, у романі Дж. М. Фрейзер зображає персонажа в іншому світлі, розповідаючи про те, як склалася його доля [Gilmour 2002, с. 189–190]. Інверсія вікторіанства є одним з найпопулярніших методів осмислення вікторіанського модусу буття, численні романи, кінострічки (серіал “A Series of Unfortunate Events” (2017-2019)) та навіть відеоігри (стимпанк-гра “Bioshock: Infinite” (2013)) базували власні ідеологічні пошуки на основі деконструкції вікторіанських моральних меж та сатири над лицемірними цінностями епохи;

4) тип романів, що ставить під сумнів вікторіанські художні норми. Прикладом, звичайно, є роман «Подруга французького лейтенанта» Дж. Фаулза, що пародіює форму вікторіанського роману;

5) сучасна переробка або доповнення вікторіанської прози. Як приклад Р. Гілмор наводить роман Дж. Ріс «Антуанетта», що є приквелом до класичного вікторіанського роману «Джейн Ейр» Шарлотти Бронте;

6) дослідницький роман, метою якого стає вивчення вікторіанської літератури, що є центром або предметом книги. До цього типу належать романи «Володіти» А. Баєтт, «Хороша робота» Девіда Лоджа та частково «Після всього» Грема Свіфта [Gilmour 2002, с. 190].

Досягнення Р. Гілмора дозволяє побачити, що більшість неовікторіанських творів спрямовані на те, щоб переосмислити вікторіанський світогляд, подивитись на норми тогочасного соціуму з боку сьогодення, дати можливість сучасним реципієнтам стати частиною літературного процесу через постмодерністську деконструкцію – руйнування усталених канонів та їх відновлення через призму сучасності, за допомогою постмодерністського кодування тексту та специфіки кризи метанаратива.

Авторитет минулого та британська національна свідомість впливають на рівень та можливості інтертекстуального діалогу між вікторіанськими романами та творами сьогодення. Переосмислення, інтерпретація,

деконструкція – все це є методами сучасних творців для взаємодії не лише з літературою вікторіанства, а ще й з неповторною культурою та цінностями вказаного періоду.

Висвітлення неовікторіани у сучасному науковому процесі, текстів, методів дослідження цього феномену, творців, породило розуміння «міфологізованої» основи неовікторіанства як літературного періоду [Потницева 2013, с. 107]. Як вже було зазначено, неовікторіанські медіа базуються на власному уявленні авторів про «золотий період» англійської культури. Такі уявлення, функціонуючи у постмодерністському дискурсі, через загальні якості сучасного культурного процесу призводять до «химерного» бачення вікторіанських реалій: крізь призми історичного метанаративу, власних уявлень про зазначені часи, інших художніх творів, що спотворюють «історично достовірні» факти [Потницева 2013, с. 108].

У випадку, наприклад, «ностальгічного спотворення» історичних фактів, вікторіанська епоха стає універсальним символом чітких морально-етичних та культурно-естетичних засад, її образ значною мірою міфологізується і в контексті історичного розвитку суспільства, і в контексті історії літератури. Детально морально-етичні засади вікторіанства та їх інтерпретацію буде розглянуто у наступному підрозділі роботи, а також при аналізі матеріалу дослідження, адже саме інверсія ціннісних засад є частиною фундаменту, на якому базується світоглядна парадигма неовікторіанства.

Іншим, «фантастичним спотворенням» історичних реалій є випадок коли до вікторіанського модусу буття – класичні англійські міста, прошарки суспільства, традиційний побут – додаються фантастичні елементи, навіяні готичною та, пізніше, «горрорною» традицією [Rushefsky 2021, с. 152–153]. Літературним зразком такої «химеризації» вікторіанської літератури є роман Б. Вінтерса «Розум і чутливість та морські чудовиська» (2009), що був написаний у псевдо-співавторстві з Джейн Остін.

У цьому творі класична історія вікторіанської моралі, кохання і зради зберігає свої основні сюжетні лінії, але розмірене життя середнього класу

вікторіанської Англії виявляється спотвореним через морських чудовиськ. Такий симбіоз традиційного «вікторіанського тексту» і сучасної тенденції до жанрового змішення та додавання фантастичних елементів до будь-якого медіа матеріалу народжує зазначений фантастичний «неовікторіанський текст-інверсію», який, зберігаючи поверхневі характеристики класичних текстів, трансформує його на продукт для сучасного реципієнта.

Ще одним видом химеризації є «гумористичне спотворення», тобто навмисне висміювання, сатира на вікторіанське суспільство та його устрій [Gutleben 2001, с. 101]. Дж. Ффорде у своєму романі «Справа Джен, або Ейра немилосердя» (2001) презентує цей напрям неовікторіанських творів, адже у автор «бажає посміятися над сприйняттям класичної літератури, посміятись над змішенням високого та примітивного гумору» [Swink 2005], використовуючи якості сучасної комедії, її методологію задля висміювання та аналізу гумору вікторіанської епохи, порівняння двох традицій у діахронічній перспективі. Протагоністка роману Ффорде за сюжетом «входить» у роман Шарлотти Бронте та має можливість змінити його зсередини, що призводить до авторського висміювання традицій розв'язки подібних романів, а також при цьому, завдяки парасоціальним стосункам з реципієнтами – глузує з власних читачів та те, що більшість з них гадки не мають про зазначені традиції та обов'язкові елементи класичних творів, започатковуючи неовікторіанську постмодерністську гру з очікуваннями читачів.

Постмодерністська гра також призвела до появи такої химеризації «вікторіанського тексту» як «спотворення стереотипів» [Gutleben 2001, с. 165]. Найкращою ілюстрацією цього напрямку неовікторіанської літератури є роман Дж. Барнса «Артур і Джордж» (2005), у якому використовуються стереотипні уявлення про вікторіанські реалії у такому ключі, що змінює їх до абсурду. Автор зводить в абсолют стереотипні уявлення про Англію, вікторіанську Британію, суспільство, традиції, навіть реальну подію – жахливе вбивство худоби на фермах біля Бірмінгему часів Конана-Дойля. За

сюжетом сам автор книг про Шерлока Голмса стає детективом і захищає провінційного юриста Джорджа, якого звинувачують у злочині.

Автор застосував елементи постмодерністської гри задля того, щоб перетворити очікувано-традиційний вікторіанський детектив на спотворено-стереотипне, але при цьому довершено комплексне поєднання роману-біографії, детективного роману, історичного роману [Потницева 2013, с. 110]. Дж. Барнс використав всі можливі стереотипи зазначених категорій не лише з літератури, а й із загальних уявлень про Англію того часу, щоб завдяки соціально-психологічній грі з реципієнтами «перевернути» їхні очікування щодо сюжету і кульмінації. Псевдо-вікторіанський роман, світ якого побудований на абсурдно-стереотипних уявленнях, грається з вікторіанськими нормами наративу та з літературними нормами жанру.

Як можна побачити з вищеописаного поділу неовікторіанських творів на групи за ступенем і видом «спотворення», сучасні автори використовують постмодерністські можливості літератури та інших видів медіа частіше всього для переосмислення класичних літературних та суспільних норм. Така класифікація текстів за напрямками чітко підтверджує думку Р. Гілмора, який у власній класифікації більш загально виразив, що неовікторіанські медіа використовують стереотипи про вікторіанський період, власні уявлення про життя і суспільство та очікування читачів для створення нового художнього продукту. Результат цієї трансформації дозволяє різним видам медіа змінити сутність інтертекстуального діалогу з вікторіанською літературою з «компліментарного» на «химеризуючий».

У такому випадку класична література вікторіанського періоду виявляється міфоконцептом, тотожним «якісній» літературі та культурі, за котрою ностальгують усі ті, хто болісно переживає «смерть книги» та процес примітивізації естетичних стандартів [Потницева 2013, с. 112]. Зміна вектору взаємодії з вікторіанською літературою, викликана зміною сучасних ціннісних орієнтирів, призводить до нових інтерпретацій у неовікторіанських

медіа, які тепер стають інструментами вивчення, критики та аналізу вікторіанських уявлень про світ, літературні норми, суспільство тощо.

2.2 Вікторіанські цінності у неовікторіанському перепрочитанні

Основа британської аксіологічної матриці, вікторіанські цінності (погляди на положення представників різних рас, гендерів, класів) – є елементом, що частіше за все ставали об'єктом соціального дискурсу, досліджень у художніх творах [Коркунова 2018, с. 154]. Особливо інтенсивно ці елементи використовувало неовікторіанство, побудоване навколо аналізу та інтерпретації вікторіанського матеріалу, його переосмислення.

Варто зазначити, що стереотипними та «офіційно декларованими» вікторіанськими цінностями вважаються ті, які проголосила Маргарет Тетчер у своїй промові від 1983 року – «сумлінна праця, самодостатність, ощадливість, національна гордість, охайність» [Samuel 1992, с. 11]. Різдвакий «The Guardian» у 1999 р. презентує вікторіанців як веселих, відданих своїй королеві громадян, впевнених у міцному майбутньому Британської Імперії та її технологічному прогресі [Joyce 2007, с. 4].

У суспільній думці вікторіанство – це доба завзятих монархістів, людей з вірою у перспективи, патріотизм, Бога, стриманість, честь, відданість та джентльменство. Однак, насправді все було не так позитивно і однозначно. Хоча у XIX ст. вікторіанські цінності тотально визначали світогляд людей, їх поведінку, водночас ці норми піддавалися нищівній критиці навіть за часів їхнього функціонування, а, можливо, і не були «нормою» у прямому розумінні цього слова взагалі. Наприклад, Річард Прайс вважає «вікторіанські цінності» подібними культурній міфологемі, що була сформована у другій половині XX ст. завдяки політичним та суспільним потребам тогочасних консерваторів [Price 1990, с. 162].

Всеохопність цих принципів також ставиться дослідниками під сумнів. Наукові розвідки Ненсі Армстронг, Аманди Вікері та послідовників їх теорії доводять, що основними носіями вікторіанських цінностей були громадяни середнього класу того часу [Тупахіна 2020, с. 26], тобто всі приписані їм характеристики були притаманні лише одній ланці суспільства, а вже після – розповсюджені на всю Британію та за кордон у якості соціальної пропаганди.

Втім, важливо зазначити, що хоча ці цінності і були свого роду «конструктом», вони все ще впливали на «вікторіанців», а відповідно – і на вікторіанський літературний процес. Найбільш помітно та незаперечно норми вікторіанської моралі накладали вимоги на жінку. Історіографія та літературознавство дозволяють нам сьогодні проаналізувати, що становище вікторіанської жінки, загалом саме середнього класу, відповідало стереотипним уявленням сьогодення.

У результаті загальновідомого чіткого розподілу життя на публічну/чоловічу (політика, ринок, юридичні реалії, влада) і приватну/жіночу сфери (будинок, господарство, естетика, покірність), жінки були обмежені лише затишком у сім'ї, організацією сімейного побуту і домашнього добробуту [Залеток 2013, с. 84]. У своїй роботі «Історія англійського народу» П. Джонсон, журналіст і історик, стверджує, що жінки вікторіанської епохи офіційно мали «нижчий правовий статус у порівнянні з представницями слабкої статі англо-саксонського періоду» [Grylls 1949, с. 237].

Згідно з ціннісними ідеалами виховання дітей та особливостями соціального положення жінок, усі жінки мали бути інертними красунями, охайними та стриманими істотами, задачею яких було ведення господарства та підтримання «фасаду» еталону. Звісно, про глибокі бесіди з ними мова не йшла. З дитинства жінкам середнього класу нав'язували статичний ідеальний образ такі особи як гувернантки, стримані та жорсткі фігури. Єдиним їх завданням було формування «правильної» соціально прийнятної поведінки дітей за чіткими моральними приписами: виховати у майбуніх дружин

вишуканість, чистоту (як тілесну, так і духовну), вміння поводитись у суспільстві та зберігати соціальну інертність [Peterson 1970, с. 14]. Такий образ і зберігся у вікторіанській літературі та суспільній свідомості: нединамічний, позбавлений будь якої рефлексії щодо сексуальності. Прагнення до «чогось більшого» панувало у творах письменниць, але нечасто виходило за їхні межі.

Зазначена мораль панувала переважно серед представників середнього класу і аристократії. Що ж стосується низів англійського суспільства, то вони часто не мали уявлення про те, що діється нагорі [Акатьева 2016, с. 59]. Соціальна дистанція між сильними світу цього та плебсом призводила до формування снобізму у ставленні до простих робітників та до фактичного ігнорування потреб низів у площині літературної творчості.

На межі ХХ і ХХІ століть, при поширенні неовікторіанської традиції, вікторіанські цінності набули нового звучання. Як справедливо зауважує Ю. С. Скороходько, «однією з важливих складових англійської літератури дев'ятнадцятого століття є вікторіанство, яке не вичерпало себе в дев'ятнадцятому столітті, а продовжило існування в літературі Великобританії двадцятого та двадцять першого століть: воно відродилося в формі неовікторіанства» [Скороходько 2012, с. 268]. Як вже було зазначено у тексті роботи, основою неовікторіанства є переоцінка та інтерпретація корпусу вікторіанських текстів, уявлень тощо. Прикладом цього є адаптація вікторіанських цінностей до вимог сучасних норм моралі в різних видах медіа, сплеск інтересу до зворотного боку вікторіанської епохи, як-от життя соціальних низів, розкриття сексуального боку буття вікторіанців тощо.

У цій роботі важливими для нас є наступні положення неовікторіанської літератури:

- 1) соціальне положення жінки у суспільстві, домінантною силою у якому є чоловіки;
- 2) положення маргіналізованих верств населення, приділення уваги альтернативним точкам зору на їхнє положення у суспільстві;

3) особливості образу психічно нездорових особистостей та викриття вікторіанської «каральної психіатрії».

Хоча роль жінки у вікторіанському соціумі та літературі залишалась «пасивною», водночас саме у ХІХ ст. набував сили рух жінок у бік емансипації, на що наполегливо звертають увагу неовікторіанські медіа. Розгортався жіночий рух за політичні, економічні та соціальні права, що, звісно, вплинуло і на їх образ у літературі. Незабаром місце та роль жінки в англійському суспільстві докорінно змінилось завдяки творам Дж. Остін, Ш. Бронте, Дж. Еліот, які вплинули на літературний образ жінки вже за часів вікторіанства.

Неовікторіанська традиція продовжує постмодерністський аналіз і використовуючи новий літературний та суспільний інструментарій аналізує та розкриває з нового боку стриманих вікторіанських жінок [Скороходько 2012]. Феміністичні студії та гендерні студії зацентрували увагу на тому, що неовікторіанські автори пропонують нову точку зору на місце жінок у соціумі, їхні перспективи та психологізм.

Твори вікторіанської епохи порушували питання самостійності жінки, її права вільно приймати рішення, розпоряджатися своєю долею та інші аспекти, що входять до поняття «жіноче питання». Водночас, неовікторіанська література використовує оптику фемінізму «третьої хвилі», адже її головна мета – критика вікторіанської призми та патріархальної точки зору [Bordo 2020, с. 219].

Неовікторіанські медіа, як і будь-які інші продукти постмодерністського світогляду, розглядають жінку як самостійну особистість. Художній простір створений авторами цих творів дозволяє їм донести свою позицію з приводу «жіночого питання» завдяки вибору протагоніста (дівчина або жінка, що живе у ХІХ ст.), вибору сюжетної лінії з нестандартними по відношенню до вікторіанства розвитком та лейтмотивами (активна боротьба, а не пасивне слідування за активним чоловіком; самостійні «пошуки», а не роль «партнерки» або «матері» у стосунках) і

часто – докорінній зміні навколишнього суспільного середовища. У останньому випадку зазначені раніше «інверсія вікторіанської ідеології» Гілмора у комбінації з «ностальнічною химеризацією» дозволяють створити гіпотетичний світ вікторіанської реальності без дискримінації жінок, що дає реципієнтам можливість відповісти на поставлене авторами таких творів питання «Який був би напрям у історії, якби вікторіанська епоха не принижувала соціальні можливості жінок?».

Гендерні питання дуже часто стають основою сюжетів та проблематики неовікторіанських творів. Втім, жінки були не єдиною верствою суспільства, інверсія положення яких є частим елементом постмодерністських медіа.

Ще одним специфічним елементом неовікторіанських медіа стало життя маргіналізованих верств населення. Вікторіанство у свій час окреслило загальні положення по відношенню до жебраків і сиріт, однак, постмодернізм конкретно та сучасна морально-етична візія взагалі додають нові особливості сприйняття соціального розшарування крізь призму норм ХХІ ст.

Маргіналізовані верстви населення, живучи у нетрях, представляли зворотню сторону вікторіанського суспільства – жебраки, кримінальні елементи, повії, діти-сироти. Як найбільш яскраву та характерну особливість вікторіанської Англії сучасники називали перенаселеність англійських міст, яка багато в чому породжувала основні соціальні проблеми та нагнітала соціальну напруженість. Процес урбанізації проходив у суспільстві, яке ще не мало, але вже потребувало законів про планування, регулюючих органів, соціальних нормативів і правил [Jenkins 2012]. Голод і холод змушували людей у будь-який спосіб заробляти гроші, часом далеко не законним, що приводило їх до життя у «підпіллі» в полі загального презирства.

Вже сучасники знали і активно висвітлювали цю проблему вікторіанської Англії у літературі, але фокусом їх уваги були власне умови життя таких верств населення та спроби позбавитись від тавра «маргінал». Ч. Діккенс, Д. Грінвуд, У. Веллс та багато інших описували мінуси освітнього процесу, прогалини в системі охорони здоров'я, злочинний світ із

його характерними рисами з позиції освічених людей того часу [Андрианова, Рокина 2017].

Неовікторіанські медіа через сучасний соціальний процес де-маргіналізації та «лагідного прийняття» обирають інший підхід до аналізу та художньої репрезентації окреслених верств населення. Жебраки, злочинці, сироти – всі вони не просто стають носіями сучасних чеснот (доброта, щирість, щедрість), а тепер перетворюються на рупор авторських ідей щодо критики суспільного устрою як минулих століть, так і сьогодення. Неовікторіанство не тільки викриває уряд та соціальні норми, які призвели до краху вразливої частини населення, а також досліджує людську природу та іманентні хиби суспільства, яке не змінило свого ставлення до подібних людей за декілька століть.

Останнім, але не за значенням, виступає присутність психічно нездорових осіб у неовікторіанських медіа, їх репрезентація та «нормалізація». В XIX столітті мотив божевілья знов набув актуальності після періоду тиші у XVIII ст., який виділявся особливою табуваністю теми психічного нездоров'я. Вікторіанські митці, яким нарешті стало загально дозволено звертатися до подібних мотивів, користувались можливістю говорити на раніше «заборонені» теми: вони як вдавались до знищення колишніх стереотипів у літературі, так і популяризували нові [Richardson 2008, с. 17].

Люди з ментальними розладами різного порядку у неовікторіанських творах не лише стають «сюжетним інструментом», а набувають нового наративного значення: перетворюються на носіїв нових чеснот, протипоставлених «неправильному» світу, чи їхні психічні особливості презентують не як хворобу чи ваду, а як паранормальні надможливості.

Беручи до уваги все вищезгадане можна прийти до висновку, що неовікторіанство, як частина постмодерністської художньої парадигми, дозволило сучасним медіа перейти на новий рівень ідейного вираження. Саме новітня інтерпретація вікторіанських устоїв та традицій, соціальної

політики дозволяє творцям ХХІ ст. по-справжньому розкрити реципієнтам власні ідеї. Особливо корисною для адаптацій вікторіанських творів є окреслена Р. Гілмором система рівнів неовікторіанських творів, яка не обмежує переосмислення лише літературним медіумом. Okремо варто зазначити значущість властивої постмодернізму системи «художніх спотворень», яка дозволяє різними засобами трансформувати вікторіанські наративи у творах сучасності. Одним з творів, на який варто звернути увагу у контексті як неовікторіанства, так і інтермедіального контакту інших видів мистецтв з літературою, є відеогра “Alice: Madness Returns” (2011). Вона втілила в собі всі зазначені у цій роботі характерні риси розглянутих феноменів.

РОЗДІЛ 3
НЕОВІКТОРІАНСЬКЕ ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ ТВОРУ Л. КЕРРОЛА
"ALICE IN WONDERLAND" У ВІДЕОГРІ "ALICE: MADNESS
RETURNS" (2011)

3.1 Жанрові та сюжетні трансформації вихідного тексту у відеогрі

Присутність феномену інтермедіальності у сучасному культурному процесі зростає прямо пропорційно швидкості розвитку технологій. У XXI ст. з'являються численні різномедійні адаптації та інтерпретації текстів минулого, особливо – творів вікторіанської епохи, які набувають нового звучання в умовах сучасності.

Одним з шедеврів XIX ст., який визначився великою кількістю різнопланових переосмислень, є казка-нонсенс Л. Керрола "Alice in Wonderland", яскравий взірць інтелектуально-пародійної літератури. Широко відомий читачам по всьому світу твір набув «вічної» значущості у суспільстві не лише через свою «казкову природу», а й через свою жанрову неповторність та незаперечність впливу на розвиток літературного процесу у різних країнах [Watkins 2013].

Особливу роль у «позачасовому» характері казки зіграла постать автора, Л. Керрола, відомого у свій час не стільки художніми текстами, скільки роботами з математики, філософії, логіки і теології. Автор не просто проявив у своєму творі талант літератора, а й зробив "Alice in Wonderland" частиною власних наукових досліджень. Стосовно творів Л. Керрола серед великої кількості інших критичних робіт можна знайти розмаїття оціночних досліджень, що розглядали нехудожні результати його творчості — біографічні та психоаналітичні нариси, фізичні, математичні, логічні, філософські, лінгвістичні доробки, шахові інтерпретації та реконструкції.

Психологи трактують пригоди Аліси як своєрідне занурення у підсвідомість; математики знаходять тут логічні загадки, алгебраїчні та геометричні головоломки; лінгвісти захоплюються грою слів [Дудин 2014, с. 172]. Таким чином, при адаптації казки “Alice in Wonderland” необхідно брати до уваги не лише експліцитний рівень сюжету, а й імпліцитний – вкладені автором у підтекст ребуси й питання, що стосуються різних наук.

Завдяки своїй популярності, метафоричності та багатозначності текст був адаптований у численних мультиплікаційних версіях, кіноекранізаціях, театральних адаптаціях тощо. Починаючи з однойменної «німої» кіноадаптації 1903 року та закінчуючи фільмом 2017 року “Alice Through the Looking Glass”, режисери зухвало приймали виклики, які ставили перед ними особливості перекладу вербального кодування багаторівневої казки-нонсенсу у новомедійну проєкцію.

Іншими визначними адаптаціями та інтерпретаціями, які варто згадати у контексті різномедійних проєкцій твору Л. Керрола, є роботи Сальвадора Далі, а саме 12 ілюстрацій до “Alice in Wonderland”, які художник створив у 1969 році. Живописне переосмислення додало знаковості оригінальному твору, запропонувало його нову, більш сучасну для ХХ ст. візію.

Сальвадор Далі, з його слів, «запозичив» творчий метод Л. Керрола, назвавши його по-справжньому сюрреалістичним. Художник порівняв «автоматичне письмо» сюрреалістів з методом письменника, який коментував створення сюжету наступним чином: *“every such idea and nearly every word of the dialogue, came of itself... when fancies unsought came crowding thick upon [me], or at times when the jaded Muse was goaded into action more because she had to say something than that she had something to say.”* [цит. за: Ророва 2016]. Саме С. Далі розкрив надзвичайний інтермедіальний потенціал казки до інтерпретації – не прямий переказ чи показ дій, представлених у книзі, а власне бачення окремих елементів оригінального твору.

З плином часу інтерпретації твору Л. Керрола набували більш абстрактного характеру, працювали зі складнішими методами та техніками адаптації. Тим не менш, всі існуючі і майбутні переосмислення казки-нонсенс зберігають фундаментальні конституенти вихідного твору. Серед необхідних для перенесення в інші медіа елементів першоджерела є сюжет (який полягає у тому, що Аліса мандрує Країною Див, зустрічає найважливіших для розвитку дії персонажів, як-от Шляпника, Чирвову Королеву тощо) та власне образ Аліси (який у ході розгортання наративу казки стає своєрідним викликом вікторіанському суспільству). Звичайно, кожна адаптація по-своєму переосмислювала основу твору, за необхідності вдаючись до змін на архітекстуальному рівні, а саме: трансформацій жанрової приналежності вихідного тексту.

Особливо яскравим та новаторським переосмисленням твору Л. Керрола є відеогра 2011 року “Alice: Madness Returns”. Звичайно, і до 2011 року були створені відеоігрові адаптації історії Аліси Ліддел. Навіть гра, яка є матеріалом дослідження в цій роботі, не є первісно-самостійною (у 2000 році був створений варіант під назвою “American McGee's Alice”, пробна обмежена версія гри 2011 року), але необхідно уточнити, що саме обрана гра є оригінальною проєкцією пригод літературної Аліси, що здобула популярність серед широкого кола реципієнтів.

“Alice: Madness Returns” – відеогра розроблена студією Spicy Horse Games та видана компанією Electronic Arts. Продукт, згідно з офіційною заявою своїх авторів, був створений на основі художнього світу та персонажів літературної казки Льюїса Керрола “Alice in Wonderland”. Жанр гри офіційно визначено видавництвом як “psychological action-adventure horror”, який надалі буде класифікуватися як пригодницький психологічний екшн-горрор. Таке визначення дає змогу правильно охарактеризувати певні наративні особливості переосмислення художнього твору, які були викликані його жанровою орієнтовністю. Однак, прості жанрові дефініції не

презентують повної картини архітекстуальних трансформацій у творі, тож вважаємо за потрібне розглянути їх у компаративному розрізі.

“Alice in Wonderland” Л. Керрола є казкою-нонсенс і цей жанровий маркер є ключовим для розуміння суті авторського задуму. Літературна казка – це синкретичний жанр, що синтезує особливості фольклорної казки з їх авторським опрацюванням, трансформацією, пародіюванням, а також з доданням у твір літературного матеріалу, побудови його за законами художньої літератури пост-фольклорних епох [Шашко 2008, с. 200]. І «Алісу...» можна було б назвати класичною казкою, з яскраво-фольклорним світом та типажами персонажів, «казковою логікою», яка суперечить законам не-уявного світу. Але у такий казковий антураж автор додає «реальну» протагоністку та розмаїття мотивів, що будуються на складному не-казковому психологізмі. Втім, разом з цим твір Л. Керрола відрізняється від всіх відомих нам літературних казок, у першу чергу – особливою організацією хронотопу.

У своєму творі письменник поводить себе унікально, пропонуючи свої рішення, багато в чому такі, що кардинально відрізняють його текст від звичайної літературної казки доби Просвітництва [Демурова 1979]. Тож, історія про Країну Див базується на певній конкретиці щодо життя Аліси Ліддел, а також просторової організації Країни Див з точною географією замість абстрактних локусів. Більш того, в творі присутні елементи нонсенсу, що ускладнює його інтерпретацію науковцями та додає дослідницької цінності.

Хоча у сучасному літературознавстві і немає єдиної дефініції терміну «нонсенс», його вживання по відношенню до жанрової специфіки “Alice in Wonderland” передбачає наявність у творі «комічних та абсурдних» елементів, невластивих творам епохи, у межах норм якої працює автор [Tigges 1988, с. 1]. Це, наприклад, незвичайна для літературної казки проблематика, розкрита у абсурдних діалогах, комічне презентування математико-логічних задач у контексті, невластивому точним наукам.

Як можна зрозуміти, твір Л. Керрола є доволі незвичним для свого періоду і різнопланові адаптації мають брати до уваги архітекстуальні особливості оригінального твору. Автори відеогри доволі вдало впорались з цим завданням, використовуючи жанровий інструментарій, властивий цьому виду мистецтва.

Для розуміння особливостей аналізованого типу адаптації необхідно конкретизувати значення деяких ігрових термінів. Зокрема, до літературного поняття казки-нонсенс вихідного твору у грі додаються такі жанрові визначення як «пригодницька відеогра» та «екшн». Перший — це жанр відеоігор, основу ігрового процесу яких складає вирішення поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей. Цей жанр обумовлює інтерактивну природу гри, наявність у ній «квестів» та «міні-ігор», а також є відеоігровою адаптацією жанрової направленості «нонсенс» та «логічних ігор» Л. Керолла, який вважав загравання з реципієнтами необхідною частиною творчого процесу.

Наступний – жанр екшн, який є одним із базових комп'ютерних жанрів і водночас найпоширенішим. У таких іграх необхідні натреновані рефлексії та висока швидкість реакції для подолання ігрових перешкод. Як правило, екшн-ігри пов'язані із агресивними діями гравців по відношенню до ворогів і/або оточення. Персонаж гравця повинен битися, стріляти, переслідувати ціль чи сам уникати переслідування, що ефективно співвідноситься з пригодницьким елементом літературної казки.

Екшн-складові слугують не лише для наповнення адаптації динамікою першоджерела, а й для вираження інтертекстуальності та нонсенс-елементів першотвору. Так, основна зброя ігрової протагоністки, “Vorpal blade”, є зв'язком гри з вихідним твором на рівні лексеми (“Vorpal Sword” – це вигаданий Л. Керролом термін, що згадується у внутрішньотекстовій поемі «Бармаглот»). Виходячи з цього, жанрові особливості відеогри дозволяють її розробникам переосмислити образи оригінального тексту, додаючи їм нового

метафоричного значення, але при цьому зберігаючи знайомі реципієнтам елементи першоджерела.

Послугуючись елементами поетики нонсенсу, відеогра ще більше конкретизує хронотоп сюжету, віддаляючи його від абстрактності класичної казки. Такі модифікації пояснюються тим, що трансформації на архітекстуальному рівні супроводжуються певними змінами на рівні сюжету.

Хронологічно відеогра представляє світ після подій оригінального тексту, у якому Аліса відвідала Країну Див і повернулася (або прокинулася). Однак, не варто сприймати матеріал дослідження як «сіквел» казки, адже, не дивлячись на те, що одним з лейтмотивів інтерпретації є «повернення» та «зустріч з минулим», всі сюжетні події насправді є субверсією «світлого» вікторіанського світосприйняття дитини, яке було презентовано в оригінальному творі.

У грі Аліса Ліддел залишається протагоністкою, але її положення у соціумі змінюється, що дає змогу розкрити актуальні питання нашого сьогодення. Творці гри підіймають образ дівчинки на новий рівень психологічної репрезентації і роблять її тією точкою фокусу, яка буде освітлювати «вікторіанську темряву» крізь призму постмодернізму.

За сюжетом гри, Аліса пережила жахливу травму – вся її сім'я (батьки та старша сестра) загинули у пожежі, а сама протагоністка пройшла курс «каральної терапії» у лікарні для психічно хворих, адже вважала пожежу, яка спричинила смерть її родини, навмисним підпалом. Експозиція знайомить нас з дев'ятнадцятирічною Алісою, що живе у притулку для сиріт і змушена відвідувати психотерапевта. Лікар запевняє її відмовитися від «Країни Див» на користь реальності сірого Лондона, що їх оточує. Паралелізм слугує основним сюжетним прийомом, він наративно представлений у порівнянні двох світів – вигаданого і реального.

Періодично Аліса «зомліває» і під час таких приступів знов починає знаходити себе у Країні Див, але тепер – пошкодженій, захопленій темними силами. З метою перенесення протагоністки до Країни Див, у художньому

тексті були застосовані онейричні мотиви (дівчинка, думаючи про «нудну» книжку сестри, засинає на галявині й бачить Білого Кролика), а у відеоігровій адаптації – проста, але ефективна втрата свідомості (Аліса, налякана жахливою сесією терапії у притулку, починає бачити галюцинації та непритомніє).

У Країні Див знайомі читачам казки-першоджерела персонажі страждають від нового порядку і благають Алісу стати захисницею і винищити ворогів. «Казковий» сюжет про врятування Країни Див, друзів дівчини та самої себе йде паралельно «реалістичному» літературному сюжету про маргіналізовану сироту у вікторіанському Лондоні. Вона зустрічається у місті не з чудовиськами, яких можна перемогти у бою, а з соціальними проблемами – голодом, насиллям, зневагою по відношенню до нижчих класів та проституцією, від яких не можна позбавитись помахом чарівної зброї.

Навіть читаючи стисле викладення сюжету можна зрозуміти, що гра є неовікторіанським продуктом постмодернізму. Вона повністю відповідає сьогоденному визначенню «неовікторіанського твору», запропонованому в теоретичному розділі, адже, за рахунок звернення до вікторіанства, як до базового референта (події гри не просто відбуваються у вікторіанському Лондоні, а є похідними від подій твору XIX ст.), проблематизує ключові для постмодернізму концепти та питання. Тільки з наданого тут опису можна зрозуміти, що гра торкається питань релятивізму соціальних конструктів гендеру, класу тощо.

Аналіз жанрової належності відеогри та її співвіднесеність з особливостями оригінального тексту дозволяє нам зупинитися на сюжетних елементах твору-першоджерела та тому, як ними послуговується інтерпретація. Як привабливість світу відеоігор для людини збільшується через інтерактивність, тобто можливість реципієнтів прямо взаємодіяти з твором, впливаючи на елементи геймплею та отримуючи негайні наслідки у

віртуальному світі, так і відеоігрові жанри використовують цей елемент кодування для ефективної адаптації оригінального сюжету.

Інтерактивний план вираження підвищує імерсивність для реципієнтів, адже дозволяє їм взяти участь у створенні сюжету медіа–продукту та прямо впливати на світ на екрані. Як і в оригінальному тексті, у відеогрі “Alice: Madness Returns” за сюжетом протагоністка досліджує Країну Див, але тепер, завдяки візуальному й аудіальному кодуванню та феномену інтерактивності, гравці можуть самі обирати наскільки глибоко варто занурюватись у створений світ.

Одним з інструментів такого занурення є елемент геймплею “Memories” (далі – «Спогади»). Травмована ігрова Аліса може знаходити під час дослідження Країни Див частини своїх забутих спогадів – це є другорядним несюжетним квестом дівчинки з вивчення навколишнього світу та самої себе. Цей квест є необов’язковим і лише допитливі гравці, які хочуть дізнатися повну історію і зрозуміти психологізм персонажів, зможуть отримати цілісну картину світу. У подібному пошуку «спогадів», за словами розробників, проводиться паралель з дослідженням логічних задач, які Л. Керрол винахідливо приховав у тексті своєї казки-нонсенс.

Якщо у літературі інформація, яку письменник не бажає передавати читачам експліцитно, може бути знайдена у підтексті, алюзіях та інших частинах мета-рівню твору, то у відеогрі способом вираження такої інформації є «колекційні елементи» та «приховані квести». Аліса знаходить на видному місці лише перший «спогад» (так само як перша лінгвістична нонсенс-задача знаходиться на самому початку твору у поемі «Бармаглот»), адже інші заховані по різних кутках Країни Див і до них часто дуже важко дістатися. Як першоджерело нагороджує читача, який розуміє математичні ігри Л. Керрола позитивними відчуттями досягнення, так і відеогра стимулює гравців дізнаватися більше про сюжет через текст «спогадів». Саме в них прихований другий рівень сюжету, інформація про другорядних персонажів

оригінального тексту, а також підказки на тему того, що Алісі робити далі та що насправді сталося з Країною Див, поки дівчинка не відвідувала її.

Ще одним інтерактивним елементом геймплею є всім відомий Чеширський Кіт. У оригінальному тексті цей персонаж належав Герцогині. Письменник доручив йому єдине завдання – репрезентувати одне логічне питання, популярне у ХІХ ст., а також зобразив його казковим персонажем-функцією, Провідником, котрий мав вказати Алісі шлях до місця перебування Капелюшника. Можливо, саме друга його особливість дала сценаристам комп'ютерної гри підставу зробити його «гідом» на постійній основі.

У відеогрі Чеширський кіт залишається супутником Аліси у Країні Див протягом всього плину сюжету. Однією з механік твору є виклик цього персонажа для отримання порад, підказок і додаткової інформації. Як частина психологічного рівня твору, Кіт репрезентує совість Аліси, супроводжуючи її через Країну Див і допомагаючи їй. Також Чеширський кіт знає правду про справжні витoki психологічної травми Аліси, але зберігає таємницю, даючи змогу дівчинці опрацювати власні проблеми самостійно [The Symbolism of American McGee's Alice 2017].

Окремо варто вказати ще одну інтерактивну механіку, яка є відображенням важливого сюжетного елементу першоджерела, а саме – зілля для зміни розмірів Аліси. У казці-нонсенс на початку сюжету протагоністка знаходить пляшечку з написом «випий мене» і, скуштувавши вміст, зменшується, а потім, знайшовши тістечко із запискою «з'їж мене», виростає. Цей епізод є важливим у контексті розгортання сюжету книги і перетворюється на конститuent, який представлений в усіх адаптаціях твору.

Аналізована відеогра перетворила цю епізодичну особливість на постійну здатність головної героїні. Після першого візиту до Країни Див Аліса отримує здібність зменшувати свій розмір за бажанням. Частіше за все цей інструмент використовується у грі для вирішення загадок, проходження окремих локацій, які не підходять для «нормальної» протагоністки.

Цікавим є те, що розробники дали «маленькій» Алісі ще одну здібність, а саме можливість бачити приховані елементи оточення (підказки на стінах та деревах, секретні ресурси, таємничі проходи для того, щоб обійти ворогів, а не зустрічатися з ними в бою). Така «зміна перспективи» та нові можливості сприйняття оточення є паралелізмом до того факту, що у казці Аліса змогла побачити світ «з незвичайної точки зору» та помітити двері, які вели назовні, лише коли зменшилась завдяки пляшці напою. Можна прийти до висновку, що «зменшення» виконує функцію «зміни фокалізації» і у першоджерелі, і у грі; воно пропонує погляд на речі під іншим кутом. Таким чином, створюється окремий рівень зв'язку оригінального тексту та переосмислення на рівні елементів сюжету та інструментарію медіа.

Збільшення зросту героїні також присутнє у сюжеті, але слугує іншому завданню. Єдиний раз, коли Аліса може «вирости» до надзвичайних розмірів, є кульмінаційний шлях до Чирвової Королеви, яка носить обличчя загиблої сестри Аліси і уособлює її відчуття провини за смерть сім'ї та бажання сховатися від правди так само, як Королева ховається у своєму палаці від нового Зла Країни Див.

При наближенні до території Чирвової Королеви Аліса відчуває себе слабкою, її переслідують вороги, які у декілька разів є більшими за неї. Реципієнтам зрозуміло, що таким чином розробники представляють як відчуває себе дівчина у оточенні накопичених проблем та загадок. *“Self-pitying dreamers are not wanted here; they cannot survive here. You fear the truth. You live in shadows. Your pathetic attempts to reclaim your sanity have failed. Retreat to the sterile safety of your self-delusions, or risk inevitable annihilation”* [Alice: Madness Returns. Queen of Hearts 2017] – промовляє Чирвова Королева; вона повторює слова Аліси, які дівчинка казала сама собі під час своїх мандрів і спроб врятувати Країну Див.

Втім, Аліса, як і в оригінальному тексті, обирає боротьбу, а не відступ і пасивність, після чого перед нею з'являється стіл з тістечком, яке збільшує її у декілька разів. Воно дозволяє їй «піднятися» над усіма ворогами,

проблемами й вільно пройти до центральної зали Чирвової Королеви, дізнавшись усю правду про підпал та особистість головного антагоніста гри. Таким чином, цей сюжетний елемент оригінальної казки у відеоігровому переосмисленні набуває зовсім іншого значення і функції, стаючи інструментом психологічного розкриття протагоністки, а також можливості реципієнтам відчутти це «підсилення» Аліси та власноруч знищити всі перешкоди, які стоять між дівчиною і правдою.

3.2 Відеоігрова актуалізація образу Аліси Ліддел

Розглянуті зміни на жанрово-сюжетному рівні, звичайно, впливають на інші елементи адаптації. Однією з найважливіших змін є альтерація образу протагоністки, Аліси Ліддел. Літературний образ Аліси несе з собою відображення епохи та класу, з якого вона походить (заможна вікторіанська сім'я). Тож, очевидно, при переосмисленні персонажа засобами інших медіа ці параметри мають зберігатися, аби уникнути руйнації суті образу [Нелюбова 2020, с. 143]. Варто спочатку проаналізувати зображення дівчинки у творі Л. Керрола, а потім виокремити ті якості, які піддалися змінам.

У вихідному творі наявно не дуже багато вербальних характеристик зовнішності протагоністки: “*bright eyes*”, “*not curly*” та “*long fair hair*” [Carroll 1998, с. 27]. При аналізі тексту в уяві читача з'являється традиційний образ вікторіанської доброчесної дівчинки з листівки: охайна, світловолоса, з чесним обличчям. Багатий підтекст твору Л. Керрола, натякає нам, що автор у цьому образі втілює свій власний ідеал епохи, який виявляється субверсією класичних вікторіанських уявлень про дитину: з плином сюжету Аліса з охайної обережної дівчинки перетворюється на відкриту дитину, захоплену пригодами та роздумами. Вона еволюціонує з класичного втілення еталону

епохи на прогресивний для того часу образ. Під кінець історії це відображається у зовнішньому описі дівчинки – тепер її очі сяють допитливістю (“*eager eyes*”) [Carroll 1998, с.190], а волосся розпатлане (“*bushy*”) [Carroll 1998, с. 84], що було абсолютно неприйнятним для пристойної дитини часів вікторіанства.

Однак, при створенні відеоігрової інтерпретації розробники гри “*Alice: Madness Returns*” вирішили змінити соціальний клас протагоністки, таким чином визначивши цією позицією психічний стан Аліси, який буде предметом більш детального обговорення пізніше, та її зовнішність. Після смерті родичів вона, як вже було зазначено, стала частиною маргіналізованої групи сиріт та психічно хворих осіб. Тепер образ «дівчини епохи» змінив свій вектор відображення та зовнішність героїні стала до пари не чеснотам, а хибам вікторіанства [Нелюбова 2020, с. 143].

Під очами ігрової Аліси з’явилися темні круги; колір волосся змінили на чорний, більш характерний для трагічних персонажів; талія дівчини у відеогрі виглядає небезпечно вузькою та натякає на часту проблему людей низького соціального статусу – недоїдання. Велика увага у зовнішності дівчини приділена її одягу. У змальованому світі лондонських нетрів Аліса носить латане плаття, характерне для того періоду, у якому вона живе: стримані кольори, закриті частини тіла, зокрема, ноги, присутній традиційний елемент подібних образів – брудний фартух. Водночас, у Країні Див, яка з’являється лише в її уяві, Аліса повертається до минулого життя високого класу та носить вишукане вбрання, має більш здоровий та соціально прийнятний вигляд.

Саме з візуалізації починається робота гри з неовікторіанським ідеологічним фундаментом, але візуальне кодування не є найбільш репрезентативним маркером змін, які пройшла Аліса Ліддел. Є доцільним подивитись на більш абстрактний, психологічний рівень інтерпретації протагоністки – проаналізувати загальну психологічну характеристику першоджерела і відеоігрової адаптації у безпосередньому зіставленні. Аналіз

перетворень на рівні архетипів є найбільш ефективним шляхом виконання цього завдання.

Відеоігри, як і всі інші наративні види мистецтва, послуговуються архетипами [Barros 2021, с. 2]. Саме аналізуючи архетипи, психологізм протагоністки гри, її фокалізацію, можна побачити як неовікторіанство, завдяки сучасним технологічним можливостям, змінило психологічний портрет класичного вікторіанського персонажа.

Аліса з літературного тексту – це, як вже було згадано, незвичайний погляд на еталон «вікторіанської доброчесності». У першій частині оригінального твору можна побачити Алісу, яка дримає біля сестри в полі ромашок та є втіленням м'якості і нерішучості. Ця дівчинка є люблячою і довірливою дочкою, ніби штучно створеною, щоб постійно тішити батьків [Driscoll, с. 43].

Книжкова Аліса з експозиції спочатку суворо дотримується продиктованих їй правил поведінки, хоча і не дуже цим задоволена: “*Alice was beginning to get very tired of sitting calmly by her sister on the bank, and of having nothing to do*” [Carroll 1998, с. 1]. Крізь призму образу Аліси Ліддел Л. Керрол переосмислює вікторіанську візію соціальних цінностей, критикуючи їх із розвитком сюжету, тому поступово його головна героїня починає відхилятися від образу класичної вікторіанської дочки, проявляючи зацікавленість до пригод, проблем інших персонажів (соціуму), дій Чирвової Королеви (політики) тощо [Василина, Нелюбова 2021, с. 176].

Послуговуючись системою юнгіанських архетипів, можна побачити, що ця дівчинка вікторіанського виховання спочатку представлена через архетип «Персона». Персона – це те, ким позиціонує себе людина в суспільстві, своєрідна соціальна маска, штучно створена індивідуальність, зручна для виживання в соціумі. Вона змушує оточення і навіть носія думати, що саме ця «роль» і є його сутністю [Кулакевич 2013, с. 64].

Як «Персона» Аліса існувала для усього свого оточення з реального світу – гувернантки, сестри, батьків. Сама не розуміючи своєї істинної

натури вона прийняла вікторіанські «правила гри», нав'язані суспільством і виконувала роль типової дівчинки з сім'ї середнього класу. При цьому, казка-нонсенс розвиває Алісу Ліддел у бік й іншого архетипу – а саме «Дитини».

Архетип «Дитини», за К. Юнгом, символізує такий аспект людської психіки, як пробудження індивідуальної свідомості, виділення індивідуальної психіки з колективного несвідомого. У літературі цей архетип маніфестується у вигляді персонажа, який є носієм центральної події: героя чи антигероя [Турышева 2012, с. 40]. Аліса Л. Керрола з розвитком подій стає саме справжньою «Дитиною»: вона починає проявляти власну індивідуальність, дотепність, цікавиться і досліджує новий світ навколо неї. Таку «живу» дитину автор протиставляє еталонній дитині вікторіанства – симулякру реальності, створеному для просування пропагандистських уявлень про ідеальне суспільство. Казкова Аліса є дівчинкою нової епохи – епохи відкриттів, рішучих дій та відмови від пасивної ролі у суспільстві.

Також необхідно звернути увагу на неовікторіанську інтерпретацію образу протагоністки. Розробники гри використали троп «вікторіанської травми» та мотив жахів вікторіанської каральної психіатрії для створення реалістичної Аліси Ліддел. Ця Аліса у власній Країні Див має стати захисницею, месницею, якій необхідно зібрати досвід життя серед бруду й аморальності англійського суспільства XIX століття та озброїти себе ненавистю до такого положення, розкривши всі свої таємні та темні куточки душі. Неовікторіанська Аліса замість того, щоб уособлювати архетип «Дитини», стає, за юнгівською класифікацією, «Тінню».

На думку розробників гри протагоністка у фіналі літературного першоджерела досягла нового рівня розвитку власної особистості. «Дитина» повністю розкрила власну індивідуальність, жагу до самовираження та спроможність заперечувати авторитетні фігури: “*“Hold your tongue !” said the Queen, turning purple. “I won’t!” said Alice. “Off with her head!” the Queen shouted at the top of her voice. Nobody moved. “Who cares for you?” said Alice,*

(she had grown to her full size by this time.) “You’re nothing but a pack of cards!”” [Carroll 1998, с. 187]. Втім, відеогра ставить питання щодо сутності змін з цією «Дитиною» у реальному вікторіанстві, а також щодо поведінки «істинної» Аліси при зустрічі зі справжнім темним Лондоном.

Зіткнення з найжахливішими виявами вікторіанського суспільства викликає у протагоністки відеогри метаморфозу. «Дитина» знайомиться зі світом і одночасно з дорослішанням у неї з’являється темна сторона, «Тінь». Архетип «Тіні» у широкому сенсі, за К. Юнгом, символізує приховану частину психіки, часто – те, що було придушено. При цьому, «Тінь» не обов’язково є чимось негативним. Автор теорії архетипів зазначає, що при існуванні персонажа у «оточенні нижчого рівня» «Тінню» стає добра частина особистості [цит. за: Турышева 2012, с. 40].

«Тінь» Аліси спочатку проявляє себе саме за нової зустрічі з Країною Див. Під час взаємодії з реальністю у експозиції дівчинка страждає, новостворена «Персона» не задовольняє її обурене та жорстоке оточення, а «Дитина» не може існувати у світі обмежень і заборон. Саме перехід у Країну Див і необхідність стати захисницею, боротися з «Великим Злом, що захопило країну» дозволяє Алісі проявити внутрішню ненависть до строю, запропонованому вікторіанським суспільством та, у фіналі, дотично перемогти стереотипні установки щодо маргіналізованих верств населення (що буде розглянуто більш детально далі). Після розв’язки Аліса уособлює ідеальне співіснування «Дитини», «Персони» і «Тіні» – особистість, що гармонійно розвивається у різних аспектах та вміє як підлаштовуватись під суспільство, так і протистояти йому.

Таким чином, невікторіанське постмодерністське переосмислення фокусується на різних сторонах людської особистості та зазначає, що лише гармонійне співіснування усіх елементів психіки може дозволити людині стати «повноцінною» і нормально функціонувати у соціумі. Вікторіанські обмеження у цьому випадку висміюються та помічаються як насильницькі по відношенню до реальних особистостей.

3.3 Своєрідність неовікторіанського переосмислення норм вікторіанського суспільства

Відмінні риси поетики неовікторіанства грають велику роль у трансформації різних рівнів вихідного твору при інтермедіальній взаємодії. Зміни першотвору на архітекстуальному рівні через зміну мистецького медіуму стали причиною нової спрямованості сюжету, що призвело до створення нового образу протагоністки. Специфічні елементи неовікторіанства, у свою чергу, вплинули на появу сучасної проблематики XXI ст. у відеогрі. Варто розглянути особливості адаптації “Alice: Madness Returns” крізь призму типологій неовікторіанських творів, наведених вище у теоретичній частині, задля подальшого уточнення ідейного наповнення ігрової адаптації.

Класифікація Р. Гілмора з його праці “Using the Victorians: the Victorian Age in Contemporary Fiction. Rereading Victorian Fiction” розглядає виразні якості неовікторіанської творчості. Згадана класифікація широко використовується у полі неовікторіанських студій і, для повного розуміння відеогри “Alice: Madness Returns”, варто визначити її основні характеристики як частини культурного модусу сьогодення.

Змістовні ознаки аналізованої відеогри дозволяють віднести її одразу до двох груп:

- 1) твори-доповнення вікторіанської прози.
- 2) твори, що займаються інверсією вікторіанської ідеології.

Відношення до першої групи є найбільш інтуїтивно зрозумілим через архітектоніку твору та сюжетну інформацію з експозиції гри. По-перше, на початку “Alice: Madness Returns” гравцям пояснюють, що протагоністка – це та сама Аліса, що у дитинстві побувала у Країні Див. Таким чином неовікторіанський твір стає «псевдо-сиквелом». По-друге, аналіз поетики назви дозволяє реципієнтам зрозуміти, що історія «нової» Аліси Ліддел є

свого роду «доповненням» якоїсь історії через стереотипне сприйняття двокрапки у назві.

“Alice” звертається до культурного бекграунду реципієнтів, у яких це ім’я вірогідно асоціюється з найвідомішою Алісою європейської літератури – «Алісою» Л. Керрола. Фраза після двокрапки, “Madness Returns”, лексичною одиницею “return” навіює думки про «повернення до старої історії» або «повернення на початок історії», а лексична одиниця “madness” вже додає конотативного значення назви, обіцяючи майбутнім гравцям зміну тональності у «переосмисленні».

Друга група, тобто твори-інверсії, презентують вікторіанські цінності з іншої точки зору, представляють нову візію світогляду та традицій XIX ст. Гра “Alice: Madness Returns” базує власні ідеологічні пошуки на основі деконструкції вікторіанських моральних цінностей, використовує сатиру та іронію задля викриття «лицемірства» у ідеальній картинці вікторіанства. Далі буде більш детально розглянуто, яким чином та за допомогою якого інструментарію гра виконує поставлені розробниками задачі – переосмислення гендерних норм, класового розшарування та маргіналізації психічно хворих.

Наступна класифікація, яка дозволить краще зрозуміти принципи взаємодії матеріалу дослідження з матеріалом першоджерела, розглядає рівні «спотворення». У цьому випадку мається на увазі репрезентація вікторіанських реалій крізь призми метанаративу та суб’єктивізму. Розробники гри створювали власний продукт, переосмислюючи оригінальну казку-нонсенс крізь лінзи «спотворення стереотипів» та «ностальгічного спотворення». Також, хоча й опосередковано, у відеогрі наявні риси «фантастичного спотворення».

Автори багатьох вікторіанських творів були схильні до романтизації дитинства представників середнього та вищого класів тогочасного суспільства. Втім, насправді, рамки для дітей були доволі жорсткими, адже саме таке дитинство мало виховати «ідеальних джентльменів і леді».

Розробники гри нищать будь-яке позитивне уявлення про подібний стиль виховання дітей і наводять аргументи на «користь» психологічного насилля у створенні «правильного» дитинства. Вони роблять це вустами головного антагоніста гри, який вважає необхідним підкорення вихованців сирітського притулку для встановлення тотального контролю над ними: “*Every child has a purpose: it is the beholden duty of knowing adults to fit every young person to her calling*” [Alice: Madness Returns. Memories Transcript 2017].

Виховання вікторіанськими батьками «еталонної» дитини критикувалось автором першоджерела, Л. Керролом, який у своїй казці-нонсенс встановив панівну роль вільної уяви, свободи та альтернативного мислення. Його ідеї продовжують розвивати розробники гри, одна з сюжетних ліній якої – це шлях Аліси-підлітка до розуміння, що зневажливе нехтування ментальним здоров’ям дітей призводить до нищівних наслідків і різко відповідає на будь-які бажання антагоніста “(...) *remaking children. Build them up, tear them down, refashion them*” [Alice: Madness Returns. Memories Transcript 2017].

Елементи фантастичного спотворення продовжують лінію «уявного» існування Країни Див. Як Л. Керрол доволі нечітко виразив чи була країна лише сном Аліси, чи альтернативним виміром, так і розробники гри ставлять Алісі питання чи реальна Країна Див (і чи варто її рятувати, якщо вона нереальна?) та чи може це фантастичне місце впливати на реальність. Так, зокрема, фігура антагоніста вводиться до гри й щоб «зруйнувати» образ казкової країни в очах протагоністки, змусити Алісу відмовитися від власних альтруїстичних бажань допомогти її жителям і просто забути все «нереальне і непотрібне». Тут визначальною є метафора: “*The railway running through Wonderland sounds charming but inefficient. 'Noise and smoke' like 'snips and snails', perhaps. Best to forget that train*” [Alice: Madness Returns. Memories Transcript 2017].

«Спотворення стереотипів» ілюструється наявністю у відеогрі питання культурної пам’яті, адже вікторіанство залишилось у суспільному уявленні

часом джентльменів завдяки ретельній роботі пропаганди. *“The proofs are legion! Every creature has a purpose. It is my sacred duty to fit every young person to a calling, be it for ornament or use. Read your history! Read your mythology.”* – стверджує антагоніст гри [Alice: Madness Returns. Memories Transcript 2017]. Він намагається спотворити впевненість Аліси у реальності за допомогою маніпуляцій з її пам’яттю. Як у творі-першоджерелі Л. Керрол ставив питання відносин реальності і вигадки (зокрема, заохочував вікторіанців частіше занурюватись у світ мрій, які додадуть фарб реальності), так і відеогра звертається до даної опозиції. Вона заперечує запевнення антагоніста, що люди мають жити реальними подіями, а «безнадійні фантазії» лише заважають просуванню вперед у світ прийняттого суспільства.

Спотворення стереотипів торкається і загальних уявлень про ідеалізоване вікторіанство. Традиційно неовікторіанські твори актуалізують сучасну візію положення жінок, маргіналізованих верств населення, психічно нездорових людей тощо. Відеогра *“Alice: Madness Returns”*, послуговуючись матеріалом першоджерела та сучасними стереотипами про вікторіанські реалії, інкорпорує сюжетні елементи з цими проблемами у власну фабулу, використовуючи різноманітний інструментарій для роботи з соціальними установками.

Л. Керрол у своїх творах неодноразово звертався до теми божевілля та психічних хвороб. Більш того, надихався письменник власним досвідом візитів до лікарні для психічно хворих: він відвідував подібні установи зі своїм родичем та, скоріш за все, послуговувався атмосферою такого місця для створення опису «Божевільного чаювання» Капелюшника [Torrey, Miller 2014, с. 33] і взагалі для опису країни, де всі «не в ладах з головою». Чеширський Кіт характеризує її наступним образом *“We're all mad here. I'm mad. You're mad”* [Carroll 1998, с. 90]. З позиції книжкової Аліси так і є, за виключенням того, що себе вона вважає єдиною по-справжньому здоровою та розсудливою людиною у Країні Див.

У книзі Л. Керролла Аліса є спостерігачем. Вона розглядає Країну Див та її жителів з позиції людини, яка знає «як треба» і виступає в опозиції до жителів невідомого їй світу, судячи їх за власними нормами моралі та психічного здоров'я, навішуючи ярлики «божевільний», «нездоровий», «неправильний». До останньої хвилини, перед тим як прокинутись, Аліса продовжує заперечувати правила нового світу, протистояти йому і страждати від цього: *“At this the whole pack rose up into the air, and came flying down upon her ; she gave a little scream, half of fright and half of anger, and tried to beat them off”* [Carroll 1998, с. 188].

Позиція комп'ютерної Аліси Ліддел відрізняється від Аліси Л. Керрола. Спочатку вона стає заручницею у лікарні для психічно хворих, а потім має ходити до психіатра, отримавши тавро «божевільної дівчинки». Ігрова Аліса існує у реальному світі жорстокої до маргінальних верств населення вікторіанської Англії; саме тому вона стає жертвою соціальної стигматизації. Шляхом неовікторіанської ревізії вікторіанських суспільних норм, через зміну типу протагоністки, розробники гри у своєму творі таким чином досліджують питання травми, питання психічного здоров'я [Нелюбова 2022, с. 52].

У новій проекції Аліса вже не виконує роль книжкового спостерігача, що відмовляється «грати за правилами», критикуючи новий світ та вважаючи всіх, кого вона не розуміє, «божевільними». Тепер вона сама стає представницею пригніченої верстви населення, потерпає від презирливого ставлення по відношенню до психічно хворих, а Країна Див стає не ворожим світом, де Алісі всі здаються чужинцями, а справжнім притулком, примарним місцем, у якому протагоністка може знайти істинне розуміння та співчуття, переосмислити події реальної дійсності.

Нестабільна ментальна ситуація протагоністки стає своєрідним шляхом «емпауерменту». Однією з бойових механік відеогри, яка підтримує «екшн»-складову, є система “Hystery Mode” (далі – «Істерія»). Цей інструмент геймплею використовується у режимі бою. Його опис зазначає, що Аліса має

бути “near the edge of sanity”, щоб активувати дану можливість. Якщо Аліса отримала занадто багато пошкоджень, стрічка її «здоров'я», яка символізує рівновагу, починає спливати; коли «здоров'я» стає критично мало гравець може увійти у режим «Істерія», за якого протагоністка не може отримати пошкодження та наносить підсилені удари. Візуально це підкріплюється монохромною кольоровою гамою.

Згаданий елемент геймплею дозволяє розробникам звернутися до реципієнтів, пропонуючи їм альтернативний погляд на роль психічно неврівноважених людей у наративі. «Істерія» є єдиною можливою реакцією для ментально травмованої Аліси буквально закритися від навколишнього середовища у власному чорно-білому світі, де її не можна пошкодити, де єдиним елементом небезпеки є вона сама. Це є логічним бажанням особи з ПТСР (посттравматичним стресовим розладом), яка постраждала після жахливих подій (каральної вікторіанської психіатрії) та може агресивно реагувати насильством на потенційну загрозу. Постмодерністська система «емпауерменту» завдяки популярним мотивам «роботи з травмою» актуалізує подібні питання та викриває неприйнятність ворожнечі суспільства по відношенню до травмованих людей. Через «божевільність» Аліси відбувається ревізія табу, змінюється сприйняття нової протагоністки, яка стає втіленням сучасного ідеалу: цілеспрямованої дівчини, яка готова стояти на захисті свого комфорту.

Особливості постмодерністської роботи з маргіналізованими верствами населення у матеріалі дослідження можна проілюструвати не лише через образ протагоністки, а й через іншу класичну вікторіанську фігуру, яка мала особливе місце у літературному просторі. Надзвичайно цікавою з концептуальної точки зору, як для неовікторіанства, так і для цього дослідження, є «порубіжна персоналія», гувернантка. Її постать була «лімінальною, трансгресивною і через це потенційно загрозливою для вікторіанського суспільства» [Тупахіна 2015, с. 285].

Важливо розуміти, що через витримку балансу між класичною вікторіанською фемінністю тогочасного світського суспільства та стандартами поведінки для жінок рівня, що наближався до робітничого класу, гувернантки «не вписувалися» як у межі гендерних, так і класових стереотипів [McGowan 2011, с. 2]. Гувернантки мали бути стриманими та жорсткими фігурами у житті вікторіанських дітей середнього та високого класів суспільства. Вони культивували у дівчат вишуканість, чистоту (як тілесну, так і духовну), вміння поводитись у суспільстві та зберігати соціальну інертність, а у хлопчиків – загальні якості вікторіанського джентльмена, як-от благородство, порядність, чесність [Peterson 1970, с. 14].

Гувернантка Аліси Ліддел характеризується Л. Керролом вельми лаконічно та виступає персонажем-функцією без індивідуальної конкретизації: *“The governess would never think of excusing me lessons for that. If she couldn't remember my name, she'd call me 'Miss!'”* [Carroll 1998, с. 26]. З цієї характеристики від Аліси ми можемо дізнатися, що постать гувернантки у книзі Керролла відповідає стереотипам свого часу – вона сувора, пунктуальна, готова приструнити свою вихованку та схильна забувати ім'я дівчини, про яку має піклуватися, ймовірно, через відсутність симпатії чи прив'язаності до об'єкту навчання, як і належно було вікторіанській виховательці. Реципієнтам невідомі подробиці її особистого життя, у неї немає ні визначних рис характеру, ні навіть імені, тобто книжна вихователька є майже деперсоналізованим персонажем-функцією [Василина, Нелюбова 2021, с. 18].

Творці гри, у свою чергу, шляхом так званої неовікторіанської ревізії, підіймають постать гувернантки Аліси на новий рівень соціальної репрезентації трансгресивних верств населення. Відеогра, характерно для неовікторіанства, деконструє вікторіанський образ «ідеальних» вищих верств суспільства. Відходячи від стереотипних уявлень XIX століття, вона «надає голос» нижчим прошаркам, тож колишня гувернантка Аліси, Нен

Шарп, яка за сюжетом стала повією, виявляється справжнім носієм вікторіанських чеснот.

У відеогрі гувернантка перестає характеризуватися лише своєю соціальною та професійною приналежністю і перетворюється на повноцінного «об’ємного» персонажа – у неї є ім’я, власна історія та життя поза обов’язками, нав’язаними суспільством. Саме Нен Шарп допомогла Алісі після підпалу та лікарні для психологічно хворих. Вона володіє будинком розпусти у Лондоні та завжди готова допомогти своїй колишній вихованці.

“Alice: Madness Returns” критикує устрій вікторіанського суспільства, який своїми обмеженнями та кайданами правил «ув’язнював» дівчат у єдиній легальній сфері діяльності, що дозволяла отримувати гроші. Поза межами законів єдиною можливістю заробітку був кримінальний світ, у якому робота повією була очевидним шляхом для дівчат, які, не маючи шансу стати гувернантками, могли звертатися лише до табуйованих та маргінальних способів виживання [Василина, Нелюбова 2021, с. 19]. Підкреслено нехтуючи принципами вікторіанського замовчування, відеогра показує весь шлях соціального падіння «жінок-привидів», що при переході на іншу сторону закону все одно зберігали свій лімінальний стан. Другорядна лінія сюжету стосується Нен Шарп та її роботі з будинком розпусти – за сюжетом її місце роботи винищує колишній клієнт, фінансові проблеми лише додають жінці турбот, але вона завжди рада побачити Алісу біля себе та допомогти їй.

Стаючи рупором ідей анти-класизму (Нен Шарп все ще має манери високого світу), колишня гувернантка замінює Алісі батьків у всіх сенсах: вона дає прагматичні поради для виживання у реальному світі, піклується про дівчину та допомагає їй дотепними коментарями: “*The “mischief” began among your father’s mountain of paper, Alice; the real question is “how?”*” [Alice: Madness Returns. Memories Transcript 2017]. У відеогрі одною з основних сюжетних ліній є розслідування Алісою загадкової пожежі у

будинку її сім'ї, і саме слова Нен Шарп допомагають їй здогадатися про можливий зв'язок фатальної події з особистими проблемами її родичів.

У цьому випадку постмодерністська традиція через можливості відеогри реконструює образ вікторіанської гувернантки у суспільному уявленні. Стереотипність роками замовчуваного образу також переосмислюється через призму феміністичних студій про рівність всіх гендерів, винахідливість та прагматичність маргіналок. Проходить деконструкція класичного вікторіанського типажу мовчазної фігури, постмодернізм відмовляється від пасивної сюжетної ролі для жінок та негативних ролей маргіналізованих верств населення.

Проведене дослідження дає можливість констатувати, що неовікторіанство наділяє переосмислення вікторіанських текстів особливою специфікою. Матеріал дослідження дозволяє виділити серед найбільш помітних зміну сюжету та ідейного наповнення творів ХХІ ст. у порівнянні з текстами ХІХ ст. Неовікторіанство актуалізує питання маргіналізованих верств населення, психічного здоров'я та елементи феміністичних студій. Це супроводжується деконструкцією стереотипів про вікторіанство сформованих у сучасному уявленні. Відеоігровий характер та дигітальність неовікторіанських переосмислень дозволяє підняти твір на новий рівень імерсивності, створити між твором та реципієнтом особливий зв'язок завдяки новітнім елементам геймплею та феномену інтеративності.

Детальний аналіз фактичного матеріалу дозволяє стверджувати, що робота неовікторіанства з текстами ХІХ століття продовжується у різних напрямках та включає в себе використання різних видів кодування задля створення нових шляхів взаємодії з реципієнтами завдяки швидкоплинному технічному процесу та збільшенню ролі інтермедіальності й інтертекстуальності у сучасному культурному розвитку суспільства.

ВИСНОВКИ

Інтермедіальні студії привертають особливу увагу науковців, адже вони репрезентують актуальний науковий напрям та відповідають інтересам сучасних наук гуманітарного циклу. У контексті вивчення цієї сфери виокремлюються різновиди досліджень, які стосуються вивчення художнього тексту як учасника міжмедійного контакту з продуктами кіномистецтва, живопису, музичними творами тощо.

Згідно з сучасною теорією інтермедіальності, у кожного виду мистецтва є власна «художня форма», обумовлена властивим їй медійним «кодуванням». Зокрема, важливим тереном вивчення взаємодії мистецтв є аналіз «перекодування», тобто трансформації творів на знаково-формальному рівні при створенні іншомедійної адаптації. Наприклад, при кіноекранізації твору літератури до вербальних засобів вираження додаються елементи візуального та аудіального кодування.

Сьогодні мистецтвознавці звертають увагу на дигітальні медіа, які лише нещодавно потрапили у фокус наукового осмислення, але вже є об'єктом дослідження як сфери вивчення цифрових медіа, так і інтермедіальних студій завдяки своїй розповсюдженості та комплексній формальній організації. Виходячи з того, що на поточному етапі розвитку частка відеоігор, у основі яких лежать класичні твори, у культурному просторі зростає, їхня взаємодія з художнім текстом є цікавим полем для порівняльного аналізу.

При аналізі взаємодії відеогри з її текстом-першоджерелом використовуються різні підходи, а саме – елементи наратологічного та людологічного аналізу, які розвинулись через необхідність всебічного аналізу трансформацій вихідного тексту у адаптації. Дві згадані методології принципово відрізняються областю свого використання: наратологічний підхід послуговується аналізом текстової частини похідного твору, а

людологічний – геймплеєм чи іншим дигітальним інструментарієм. Саме ці підходи були апробовані у результаті аналізу гри “Alice: Madness Returns”.

Найбільш релевантними для інтермедіальних студій специфічними риси ігрового медіуму визнаються синтез вербального, аудіального та візуального кодувань, а також феномен інтерактивності. Власне інтерактивність є невід’ємною частиною ігрового досвіду і є абсолютно необхідною для використання при адаптації художнього тексту.

Однією із мистецьких систем, яка використовує відеоігровий медіум для реалізації переосмислення літературних концептів минулих епох, є неовікторіанство. Воно передбачає нове прочитання творів вікторіанської епохи та проблематизує актуальні для постмодернізму концепти (гендер, раса, соціальне розшарування тощо). Автори творів цього напрямку пропонують нову візію згаданих концептів, переосмислюючи традиційні соціальні норми та стереотипи XIX ст., водночас вони у своїх роботах переносять події чи мотиви творів минулої епохи до XXI ст.

При аналізі неовікторіанських медіа-продуктів варто використовувати вже існуючі класифікації, які характеризували твори як за їх жанровою сутністю, так і за природою їхніх особливостей – рівнів спотворення вихідних текстів. Крім того, сучасне літературознавство розглядає специфічні для неовікторіанського твору питання і мотиви на ціннісному рівні. Значущим для цих творів виявились соціальне положення різних верств суспільства: жінок, маргіналізованої частки населення, психічно нездорових особистостей.

Детальний аналіз фактичного матеріалу дослідження дозволив уточнити та узагальнити особливості інтермедіального контакту художнього тексту і відеогри, а також специфіку неовікторіанських ігор на основі казки-нонсенсу.

При переосмисленні художнього твору засобами інших медіа, треба брати до уваги той факт, що текст має певні елементи поетики, базові конституенти твору, які треба обов’язково зберегти при адаптації у формі

іншого виду мистецтва. У казці-нонсенс Л. Керрола “Alice in Wonderland” такими елементами є сюжет про мандри протагоністки Країною Див, власне образ Аліси Ліддел, який має відповідати вікторіанським установам та окремі наративні елементи. Ці конституенти по-своєму переосмислюються в різних адаптаціях.

Матеріал дослідження, неовікторіанська гра “Alice: Madness Returns” проінтерпретувала ці елементи оригінального тексту відеоігровим інструментарієм, послуговуючись властивостями неовікторіанської поетики. Цей продукт постмодернізму можна охарактеризувати за типологією Р. Гілмора як твір-доповнення вікторіанської прози, який займається інверсією вікторіанської ідеології.

Інверсія та трансформації у переосмисленні стосуються різних аспектів твору-першоджерела, зокрема, сюжету, тематики, образів і репрезентації цінностей вікторіанського суспільства. Жанр цієї гри можна визначити як пригодницький психологічний екшн-горрор і ці жанрові маркери є органічним доповненням до архітекстуального рівня оригінального тексту, казки-нонсенс. Вони природньо впливають з інтерпретативного потенціалу, який Л. Керрол заклав у першоджерелі.

Обов'язковим для переосмислення елементом поетики оригінального твору є сюжет, який в книзі був однолінійним. У відеогрі система наративу завдяки імерсивності дигітального медіуму значно розширюється. Розробники додали до основного сюжету додаткові лінії, як-от квести, які дозволяють зануритись у імпліцитний рівень історії. Таким чином літературний текст Л. Керрола у відеоігровій формі стає своєрідним гіпертекстом з великою кількістю варіантів прочитання.

Ще одним рівнем аналізу трансформації є система образів вихідного тексту. Аліса Ліддел з ідеалу «вікторіанської доброчесності», пасивної «Персони» перетворюється на ментально нездорову вікторіанську сироту, яка архетипно стає синтезом трьох систем: «Персони», «Дитини» та «Тіні».

Такі зміни є наслідком можливостей неовікторіанської поетики, яка актуалізує питання вікторіанської травми, гендеру тощо.

Наслідком змін образів персонажів є не лише «нова» Аліса. Розробники відеогри розширили роль Чеширського Кота, який у казці-нонсенсі був присутній у одному епізоді, а у відеоґрі став постійним «партнером» Аліси у пригодах. Неовікторіанська візія торкнулась і класичного для вікторіанських цінностей образу гувернантки, яка в оригінальному тексті була статичною фігурою, а у дигітальному медіумі стала активною дійовою особою у сюжеті, носієм чеснот та збірною деконструкцією «німих» образів ХІХ ст. Окремо висвітленню подібних проблем у матеріалі дослідження допомагає геймплейно обумовлене створення алюзивних містків до твору-першоджерела (наприклад поведінка Чирвової Королеви, опис сім'ї Ліддел тощо).

Систематизовані результати проведеного аналізу можуть бути використані у подальших інтермедіальних студіях на матеріалі неовікторіанських творів чи дигітальних видів мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрианова В. А., Рокина Г. В. «Плохая Англия» – обратная сторона викторианского общества второй половины XIX века. 2017. URL : <http://surl.li/djunt> (дата звернення: 18.10.2022).
2. Борисова И. Zeno is here: В защиту интермедиальности. *Новое Литературное Обозрение*. 2004. Вып. 65. С. 384–391.
3. Волошук Л. В. Інтермедіальність як прояв міжмистецької поліфонії у новелах Ольги Кобилянської. *Синопсис: текст, контекст, медіа*. 2017. Вып. 1 (17). URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/stkm_2017_1_8 (дата звернення 14.07.2022).
4. Демурова Н. М. Льюис Кэрролл. Очерк жизни и творчества. 1979. 200 с. URL : http://www.belousenko.com/books/litera/carroll_demurova_1979.pdf (дата звернення: 10.10.2022).
5. Дудин С. В. «Алиса в Стране чудес»: источник парадоксов и абсурдов для размышления. *Институт Непрерывного Профессионального Образования*. 2014. Вып. 4. С.171–178.
6. Залеток Н. В. Жінки вікторіанської епохи у шлюбно-сімейних відносинах. *Політика, історія, культура*. 2013. Вып. 4. С. 84–89.
7. Коркунова Е. К. Семейные ценности викторианской эпохи. 2018. С. 154–159. URL : <https://www.academia.edu/91218342/> (дата звернення: 14.10.2022).
8. Коханов Е. Ф., Кравцов В. В. Жанровая структура новых медиа в условиях трансформации медиасистемы. *Вестник Волжского университета имени В.Н. Татищева*. 2017. Вып. 2 (18). С. 317–327.
9. Кулакевич Л. М. Юнгіанські архетипи в сучасному романі. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2013. Вып. 3 (252). С. 63–68.

10. Лапко О. Категорія автора у світлі художньої комунікації і системного розуміння літературного твору. *Вісник Львівського університету*. 2005. Вип. 33. Ч.1. С. 129–136.
11. Лотман Ю. Структура художественного текста. URL : <http://flibusta.is/b/160397/read> (дата звернення: 17.10.2022).
12. Наливайко Д. Література в системі мистецтв як галузь компаративістики. *Література на полі медій: медії на полі літератури* : зб. наук. пр. відділу теорії літератури та компаративістики Інституту літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України / за заг. ред. Т. І. Гундорова, Г. М. Сиваченко. Київ, 2018. С. 12–36.
13. Пожарицька О. О. Жанрова таксономія відеоігор. *Нова філологія*. 2021. Вип. 2 (81). С. 66–75.
14. Попова О. В. Інтермедіальні студії у сучасному літературознавстві. *Проблеми семантики слова, речення та тексту*. 2017. Вип. 38. С. 163–167.
15. Потницева Т. Н. “Mystery not Mastery”: «Друга хвиля» новікторіанського роману. *Від Бароко до Постмодернізму*. 2013. Вип. 17. Том 2. С. 106–113.
16. Просалова В. А. Інтертекстуальний аналіз: теорія і практика : навч. посібник. Вінниця, 2019. 206 с.
17. Скороходько Ю. С. Тенденції викторианського sensationного роману в неовикторианській літературі. *Мирова література на перекрест'ї культур и цивілізацій*. 2012. Вип. 6. с. 268–280.
18. Слоневська І. Б., Пірошенко С. Ю. Феномен неовікторіанського роману в сучасному критичному дискурсі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2021. Вип. 51. Том 3. С. 70–73.
19. Тимашков А. Ю. Интермедиальность как авторская стратегия в европейской художественной культуре рубежа XIX-XX веков : автореф. дис. ... канд. мист. наук : 10.04.2012. Санкт-Петербург, 2012. 23 с.

20. Тупахіна О. В. Вікторіанський претекст у дзеркалі масової літератури (на прикладі сучасних реінтерпретацій роману Ш. Бронте «Джен Ейр»). *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського*. 2015. Вип. 2 (16). С. 285–290.
21. Тупахіна О. В. Вікторіанська спадщина у дзеркалі постмодерністської рецепції: термінологічний аспект. *Південний архів*. 2017. Вип. 66. С. 107–111.
22. Тупахіна О. В. Вікторіанський метанаратив у дискурсі постсучасності: літературний вимір. Запоріжжя : Видавничий дім «Гельветика», 2020. 508 с.
23. Турышева О. Н. Теория и методология зарубежного литературоведения : навч. посібник. Москва : Флинта, 2012. 126 с.
24. Хамина А. А. Теория интермедиальности в контексте современной гуманитарной науки. 2014. С. 38–45. URL : <https://www.academia.edu/91219230/> (дата звернення: 17.10.2022).
25. Шашко А. М. Жанр літературної казки у творчості Олександра Олеся. *Вісник СумДУ*. 2008. Вип. 2. С. 200–205.
26. Aarseth E. Quest Games as Post-Narrative Discourse. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* : зб. наук. пр. / за заг. ред. М. L. Ryan. Lincoln, 2004. P. 361–376.
27. Andersen P. A. Theory of Computer Semiotics: Semiotic Approaches to Construction and Assessment of Computer Systems. Cambridge : Cambridge University Press, 1990. 416 p.
28. Barros M. Fantasy Video Games and Archetypal Criticism. *Academia Letters*. 2021. P. 1–4.
29. Bordo S. Unbearable Weight. Berkeley : University of California Press, 2020. 400 p.
30. Byatt A. On Histories and Stories. Selected Essays. London : Chatto & Windus, 2000. 196 p.

31. Carnagey N. L., Anderson C. A. Violent video game exposure and aggression. *Minerva Psichiatrica*. 2004. № 45. P. 1–18.
32. Carroll S. J. Putting the “Neo” Back Into Neo-Victorian: The Neo-Victorian Novel as Postmodern Revisionist Fiction. *Neo-Victorian Studies*. 2010. Vol. 2. № 3. P. 175–205.
33. Driscoll C. *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*. New York : Columbia University Press, 2002. 377 p.
34. Esposito N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. 2005. URL : <https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf> (дата звернення: 20.07.2022).
35. Farrell Sh., Neeser A., Bishoff C. Academic Uses of Video Games: A Qualitative Assessment of Research and Teaching Needs at a Large Research. *College & Research Libraries*. 2017. Vol. 78. № 5. P. 675–705.
36. Flusser V. *Für eine Philosophie der Fotografie*. Berlin : European Photography, 1999. 58 p.
37. Garite M. The Ideology of Interactivity (Or, Videogames and the Taylorization of Leisure). 2003. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.15436.pdf> (дата звернення: 14.11.2022).
38. Gier A. Musik in der Literatur: Einflüsse und Analogien. *Literatur intermedial: Musik – Malerei – Photographie – Film*. Darmstadt, 1995. P. 61–92.
39. Gilmour R. Using the Victorians: the Victorian Age in contemporary fiction. *Rereading Victorian fiction* : зб. наук. пр. / за заг. ред. J. John, A. Jenkins. Palgrave, 2002. P. 189–200.
40. Grylls R. G. Emancipation of Women. *Ideas and Beliefs of the Victorians: An Historic Revaluation of the Victorian Age* : зб. наук. пр. / за заг. ред. H. Grisewood. London, 2013. P. 254–260.
41. Gutleben C. *Nostalgic Postmodernism: The Victorian Tradition and the Contemporary British Novel*. Amsterdam : Rodopi, 2021. 248 p.

42. Hansen-Löve A. Intermedialität und Intertextualität. *Probleme der Korrelation von Wort- und Bildkunst – Am Beispiel der russischen Moderne* : матеріали міжнар. наук.-практ. конф. Hamburg, 1983. P. 291–360.
43. Jenkins S. A Short History of England. London : Profile Books Ltd, 2012. 320 p.
44. Joyce S. The Victorians in the Rearview Mirror. *Victorian Studies*. 2009. № 52(1). P. 136–138.
45. Kristeva J. Le mot, le dialogue et le roman. *Julia Kristeva : Semeiotike: recherches pour une sémanalyse*. Paris, 1969. P. 70–100.
46. Kücklich J. Literary Theory and Computer Games. *Intersemiose*. 2013. № 4. P. 1–22.
47. Lang A. The information processing of mediated messages: A framework for communication research. *Journal of Communication*. 2000. № 50. P. 46–70.
48. Manovich L. Post-media Aesthetics. 14 p. URL : http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf (дата звернення: 17.10.2022).
49. Mateas M. Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence : дис. ... д-ра наук : 12.2002. Pittsburgh, 2002. 284 p.
50. McGowan S. G. Haunting the House, Haunting the Page: The Spectral Governess in Victorian Fiction. Atlanta, 2011. 104 p. URL : https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1118&context=english_theses (дата звернення: 10.10.2022).
51. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. London : The MIT Press. 1964. 389 p. URL: <https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf> (дата звернення: 20.07.2022).
52. Moore J. Playing Fiction: On the Literary Video Game. Princeton : Princeton University Press, 2015. 104 p.

53. Müller J. Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation. Münster : Nodus Publikationen, 1996. 335 p.
54. Kokonis M. Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. 2014. Vol. 9. № 1. P. 171–188.
55. Peterson M. J. The Victorian Governess: Status Incongruence in Family and Society. *Victorian Studies*. 1970. Vol. 14. № 1. P. 7–26.
56. Picton I., Clark C., Judge T. Video game playing and literacy: a survey of young people aged 11 to 16. 2020. 31 p. URL : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED607911.pdf> (дата звернення: 10.17.2022).
57. Polman H., de Castro B. O., van Aken M. A. G. Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children’s aggressive behavior. *Aggressive Behavior*. 2008. № 34. P. 256–264.
58. Popova M. Salvador Dalí’s Rare 1969 Illustrations for “Alice’s Adventures in Wonderland,” Rediscovered and Resurrected. 2016. URL : <https://www.themarginalian.org/2016/09/02/salvador-dali-alices-adventures-in-wonderland/> (дата звернення: 13.11.2022).
59. Price, R. British Society 1680-1880: Dynamism, Containment and Change. Cambridge : Cambridge University Press, 1999. 349 p.
60. Richardson J. T. A Visual Culture of Stigma: Critically Examining Representations of Mental Illness. *Art Education*. 2008. Vol. 61. № 5. P. 13–18.
61. Rushefsky M. L. Horror Capriccios: (Re)Imagining British Nineteenth-Century Fiction through the Veil of American Horror. 2021. 276 p. URL : shorturl.at/itJX4 (дата звернення: 17.10.2022).
62. Samuel R. Mrs. Thatcher’s Return to Victorian Values. *Victorian Values: A Joint symposium of Edinburgh and the British Academy* : зб. наук. пр. / за заг. ред. Т. С. Smout. Oxford, 1992. P. 9–29.
63. Scher S. P. Notes Toward a Theory of Music. *Comparative Literature*. 1970. Vol. XXII. № 2. P. 147–156.

64. Shiller D. The Redemptive Past in the Neo-Victorian Novel. *Studies in the Novel*. 1997. Vol. 29. № 4. P. 538–560.
65. Sweet M. *Inventing the Victorians: What We Think We Know About Them and Why We're Wrong*. New York : St. Martin's Press, 2001. 288 p.
66. Swink S. Jusper Fforde. January interview. 2005. URL : <http://januarmagazine.com/profiles/fforde.html> (дата звернення: 13.11.2022).
67. The Symbolism of American McGee's Alice. Part 1. 2017. URL : <https://www.deviantart.com/evilgidgit/art/The-Symbolism-of-American-McGee-s-Alice-Part-1-697394667> (дата звернення: 13.11.2022).
68. Tigges W. *An Anatomy of Literary Nonsense*. London : Rodopi. 1988. 293 p.
69. Torrey E. F., Miller J. Violence and Mental Illness: What Lewis Carroll had to Say. *Schizophrenia Research*. 2014. № 160. P. 33–34.
70. Watkins J. On the importance of “Alice in Wonderland”. 2013. URL: <http://booksellersvsbestsellers.blogspot.com/2013/12/on-importance-of-alice-in-wonderland.html> (дата звернення: 06.11.2022).
71. Winston B. *Media Technology and Society: A History from the Telegraph to the Internet*. New York : Routledge, 1998. 374 p.
72. Wolf M. *The Medium of the Video Game*. Austin : University of Texas Press, 2001. 203 p.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

73. Alice : Madness Returns. Memories Transcript. 2017. URL : <https://alice.fandom.com/wiki/Memories> (дата звернення: 10.11.2022).
74. Alice : Madness Returns. Queen of Hearts. 2017. URL : https://alice.fandom.com/wiki/Queen_of_Hearts (дата звернення: 10.11.2022).
75. Carroll L. *Alice's Adventures in Wonderland*. Chicago: VolumeOne Publishing, 1998. 195 p.

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of neo-Victorian revisions of Victorian works in the light of digital medium.

The object of the work can be defined as the process of videogame transcoding of fiction.

The main aim of the paper consists of analyzing the peculiarities and functions of neo-Victorian transcoding of nonsense fairy-tale “Alice in Wonderland” by L. Carroll, through intermedial dialogue of fictional work and its videogame adaptation. It determined the accomplishment of such objectives as:

- studying history and semantics of term “intermediality”, specific features of intermediality studies as a separate scientific area;
- clarify the patterns in videogames’ interaction with other art forms in diachronical projection;
- identify distinctive traits of neo-Victorian epoch as a part of current literary process;
- analyze the peculiarities of neo-Victorian method through videogame medium, using the material of the study.

The theoretical basis included in the work were the key notions of intermediality theory (A. Hansen-Löve, V. Flusser, J. Lotman) and neo-Victorian studies (R. Gilmour, S. Carroll, O. Tupahina). The distinctive features of digital neo-Victorian interpretations of a Victorian fictional text are discussed with the emphasis on the specific patterns that this type of intermedial contact ensues.

The scientific novelty of the presented research lies in the proper study of the patterns of the neo-Victorian transformation of fictional text at different levels when creating videogame interpretations.

Key-words: *intermediality, neo–Victorian, videogame, visual code, verbal code, interactivity*

**Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я, Нелюбова Орина Євгенівна, студент(ка) 2 курсу магістратури, форми навчання очної, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія спеціалізації 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійна програма Мова і література (англійська), адреса електронної пошти nelyubovaor@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Неовікторіанська ревізія твору Л. Керрола "Alice in Wonderland" крізь призму інтермедіального аналізу» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата

Підпис

Нелюбова О. Є.

ПІБ (студент)