

Філологічні науки

УДК 801.8

**Кравченко Ольга Вікторівна**

*викладач зарубіжної літератури*

*ВСП «Краматорський фаховий коледж*

*Донецького національного університету економіки та торгівлі*

*імені Михайла Туган-Барановського»*

**Kravchenko Olha**

*Teacher of Foreign Literature*

*Separated Structural Unit "Kramatorsk Professional College of*

*Donetsk National University of Economics and Trade*

*named after Mykhailo Tugan-Baranovsky"*

**Глушко Микола Олександрович**

*студент*

*ВСП «Краматорський фаховий коледж*

*Донецького національного університету економіки та торгівлі*

*імені Михайла Туган-Барановського»*

**Hlushko Mykola**

*Student of the*

*Separated Structural Unit "Kramatorsk Professional College of*

*Donetsk National University of Economics and Trade*

*named after Mykhailo Tugan-Baranovsky"*

**ПРАКТИКА АЛЬТЕРНАТИВІЗОВАНИХ СЮЖЕТІВ У ЛІТЕРАТУРІ**

**ПРАКТИКА АЛЬТЕРНАТИВИЗИРОВАННЫХ СЮЖЕТОВ В**

**ЛИТЕРАТУРЕ**

**THE PRACTICE OF ALTERNATIVE PLOTS IN LITERATURE**

**Анотація.** Досліджено методи реалізації практики альтернативних кінцівок у світовій літературі, популярність практики альтернативних кінцівок та перспективу подальшого розвитку такого формату літературних творів.

**Ключові слова:** альтернативні кінцівки, альтернативізація сюжету, альтернативізована література.

**Аннотация.** Исследованы методы реализации альтернативных концовок в мировой литературе, популярность использования альтернативных концовок и перспектива дальнейшего развития такого формата литературных произведений.

**Ключевые слова:** альтернативные концовки, альтернативизация сюжета, альтернативная литература.

**Summary.** Methods for implementing alternative endings in world literature, the popularity of using alternative endings and the prospect of further development of such a format of literary works are studied.

**Key words:** alternative endings, plot alternativeization, alternative literature.

**Обґрунтування актуальності теми.** Література, як мистецтво, вперше в історії знаходиться у стані, при якому вона змушена конкурувати за аудиторію з новими видами мистецтва, які також здатні нести у собі великі за обсягом сюжети і доносити в них певні думки. Такі сюжети у сучасності можуть міститися не лише на папері, але й подаватися через значно більш прогресивні технології, які існують, наприклад, у кінематографі та відеоігровій індустрії. Автори там мають більше можливостей для розкриття і демонстрації свого сюжету, ніж автори літературних творів. Загалом, популярність цих видів мистецтва вже перевищує популярність літературних творів. Так, найпопулярніша в світі

художня книга «Гаррі Поттер і філософський камінь» була продана у 120 000 000 [1], а найпопулярніша сюжетна відеогра «Grand Theft Auto V» була продана у 135 000 000в [2], при тому, що перша була видана у 1997 році, а реліз другої відбувся у 2013 році. Найпопулярніший кінофільм «Аватар» 2009 року також приніс більше доходів – загальні касові збори склали 2 810 779 794 долара [3]. Літературне мистецтво змушене прогресувати і пропонувати читачам нововведення, здатні підсилювати їх інтерес, попри свою технологічну обмеженість. Дивлячись на це, цікавою ідеєю виглядає практика альтернативних кінцівок у літературі, а також її реалізація через симбіоз з іншими видами мистецтва.

**Виклад основного матеріалу.** Літературні твори з альтернативними кінцівками – це твори, формат яких передбачає наявність кількох варіантів розв’язку сюжету, або кількох варіантів розвитку сюжету. Іноді до цього може додаватися навіть варіативність діючих персонажів – можуть змінюватися їх характери, зовнішній вигляд тощо. У різних варіантах розвитку сюжету певні персонажі можуть брати або не брати участі. При цьому, вибір варіантів розвитку сюжету тут делегується читачеві.

Деякі елементи подібного формату реалізовувалися ще здавна. Так, наприклад, повість Льва Толстого «Диявол», написана у 1889-1890 роках і видана посмертно у 1911 році, має два варіанти фіналу [4]. У кінці повісті персонаж Євгеній говорить про персонажа Степаниду: «Ведь она чёрт. Прямо чёрт. Ведь она против воли моей завладела мною». В іншому варіанті він говорить: «Господи! Да нет никакого Бога. Есть дьявол. И это она. Он владел мной. А я не хочу, не хочу. Дьявол, да, дьявол». У першому варіанті він скоює самогубство, а у другому – вбиває Степаниду. В обох варіантах його приймають за скаженого і в обох варіантах останні абзаци є однаковими.

Проте, були випадки, коли альтернативні фінали виникали не за участі автора, а у результаті цензури. Так траплялося, наприклад, у Радянському

Союзі з повістю Джеймса Грінвуда «Маленький обідранець» про маленького хлопчика Джима, який залишився на вулиці [5], романом Ільфа і Петрова «Золоте теля» про спритного шахрая Остапа Бендера [6] та романом Аркадія і Бориса Стругацьких «Казка про Трійку» [7].

Більш пізнім та одночасно більш цікавим випадком альтернативізації сюжету є постмодерністський роман «Гра в класики» 1963 року за авторством Хуліо Кортасара. Книга починається доволі традиційно, але згодом автор пропонує читачеві «стрибати» главами за аналогією з однойменною дитячою грою [8]. Отримавши одну кінцівку, читач може прочитати іншу, про фінал якої ще не здогадується. Порядок, у якому потрібно читати книгу, встановлений самим письменником – йому можна слідувати завдяки спеціальній схемі у кінці кожної глави. До схеми потрапляють усі глави роману, окрім передостанньої. Головним героєм роману є персонаж Орасіо Олівейра, який замислюється про сенс свого існування та відносини з навколишнім світом.

У 2000 році був випущений автобіографічний роман французького письменника Фредеріка Бегбеде під назвою «99 франків». Книга демонструє сатиричний погляд на рекламний бізнес. У ній описано історію працівника цієї сфери Октава Паранго, якого вважають генієм, адже він, на думку багатьох, здатен продати будь-яку ідею. Роман має декілька фіналів, які залежать від читача [9].

У 2009 році вийшов альтернативізований шпійонський фантастичний роман «Квест» за авторством російського письменника Бориса Акуніна. Він складається з двох частин, об'єднаних під однією обкладинкою. Перша частина частково стилізована під комп'ютерну гру. Після закінчення кожної глави читачу пропонується відповісти на питання про те, яке рішення повинен прийняти головний герой. Друга частина має назву «Підказки» і є самостійним романом, який пов'язаний з попереднім у деяких деталях [10].

Іноді кількість фіналів у альтернативізованій літературі досягала особливо значних показників. Так, випущений у 2005 році твір «Унікальний роман» сербського письменника Мілорада Павича має близько 100 можливих кінцівок сюжету. Автор позиціонував книгу як ту, що читач створює разом з ним. Він також експериментував з форматом свого твору «Хозарський словник» [11].

У сучасності, завдяки комп’ютерним технологіям, автори можуть ще ефективніше робити власні роботи інтерактивними. Тут відбувається симбіоз літератури з іншими видами мистецтва, а конкретно – відеоіграми. Ступінь розвитку такої взаємодії був різним. Вже згаданий роман «Квест» мав власну комп’ютерну версію. У 2012 році британська письменниця Керолайн Смайлз випустила у паперовому та цифровому форматі роман «99 причин чому» з 11 варіантами фіналів, які залежать від проходження читачами певних тестів. У цифровому варіанті вони були реалізовані більш технологічно [12]. Але є і літературні роботи, які більш відходять від класичного розуміння книги і все більше поєднуються з відеоіграми. Для них з’явився навіть окремий термін – візуальна новела. Початківцем робіт у цьому жанрі вважається японська гра «The Portopia Serial Murder Case», випущена у 1983 році [13]. У візуальних новелах гравцеві (читачеві) виводиться на екран текст та статичні ілюстрації, які демонструють певний сюжет. До цього може додаватися музично-звуковий ряд. Періодично, після прочитання певного обсягу тексту, читач може обрати декілька варіантів наступних дій, від яких буде залежати сюжет. Подальші роботи у цьому жанрі активно використовували аніме-стилістику. Найвідомішою візуальною новелою можна вважати теж японську гру «School Days», що вийшла у 2005 році. У перші дні вона була однією з найбільш популярних ігор у світі, а також регулярно посідала місця у чартах бестселерів. Загалом, викликала неоднозначну реакцію у медіа просторі [14].

Також одним із відомих прикладів є відеогра «Нескінченне літо» від невеликої команди розробників «Moonworks». Попри незначні ресурси, задіяні у розробці, проєкт став доволі відомим у масовій культурі та отримав загалом позитивні відгуки критиків [15].

Деяким проєктам щодо популяризації та утримання аудиторії навколо цього жанру вдалося зробити значно більше, зробивши публікації подібних робіт регулярними. Так, гра 2018 року «Клуб романтики» від молдовських розробників поширюється серед споживачів як додаток для смартфона, у наповненні якого — більш ніж 11 альтернативізованих літературних сюжетів, реалізованих як візуальні новели. На даний момент додаток має більш ніж 10 000 000 завантажень [16].

**Висновок.** Практика альтернативізації сюжету була присутня в літературі ще кілька століть тому. Проте протягом часу вона все більше розвивалася та отримувала нові форми реалізації, починаючи творами з варіативністю фіналів та закінчуючи симбіозом з іншими видами мистецтва, такими як відеоігри, де, завдяки комп'ютерним технологіям, з'явилася можливість зробити історію для читача більш ефектною, додаючи ілюстрації, музично-звуковий ряд й інтерактивізуючи сюжет.

Цей прийом дав можливість підвищити цікавість читача перечитувати твори декілька разів, отримуючи різні фінали. Таким чином, альтернативізована література може стати головним рушієм цього виду мистецтва, давши йому радикально нові можливості та інструменти для заохочення нових читачів, яких до цього не могла зацікавити через технологічну обмеженість.

### **Література**

1. Chalton N. 20<sup>th</sup> Century in Bite-Sized Chunkes / N. Chalton, MacArdle M. Лондон : Michael O'Mara Books, 2016. 129 p.

2. Lindenbergh B. Grand Theft Auto V Remains a Multigenerational Juggernaut // *The Ringer*, 2020.
3. Tartaglione N. Avatar Overtakes Avengers: Endgame as All-Time Highest-Grossing Film Worldwide; Rises To \$2.8B Amid China-Reissue – Update // *Deadline*, 2021.
4. Линков В. Я. Комментарии. Л. Н. Толстой. Дьявол. / Л. Н. Толстой. Собрание сочинений в 22 тт. М. : Художественная литература, 1982. Т. 12. С. 471.
5. Грінвуд Дж. Зарубіжні письменники. Енциклопедичний довідник : у 2 т. за ред. Н. Михальської та Б. Щавуського. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2005. 494 с.
6. Щеглов Ю. К. Романы Ильфа и Петрова. Санкт-Петербург : Издательство Ивана Лимбаха, 2009. 656 с.
7. Душенко К. Сказка о Тройке как зеркало партийного языка» // *Красное и белое: Из истории политического языка : Сб. статей* /// Отв. ред. О.В. Кулешова – М. РАН. ИНИОН. Центр гуманит. научн.-информ исслед. Отд. культурологии, 2018. 307 с.
8. Cabrera L. La novela que quiso que fueras libre // *Brecha*, 2019. URL: <https://brecha.com.uy/la-novela-que-quiso-que-fueras-libre/>
9. Reyns-Chikuma C. La fiction d'affaires: Une autre exception française? 99 Francs de Frederic Beigbeder» // *Contemporary French & Francophone Studies*, 2008. 462 p.
10. Коровашко А. Необычайные приключения // *Литературная газета*, 2008. №46.
11. Павич М. Зарубіж. письм. : енцикл. довід. У 2 т. Т.2 : Л-Я. Тернопіль, 2006. С. 311-313.
12. Keating S. Reviews: Arcadia by Iain Pears and Caroline Smile’s 99 Reasons Why // *The Irish Times*, 2015. URL:

<https://www.irishtimes.com/culture/books/reviews-arcadia-by-iain-pears-and-caroline-smaile-s-99-reasons-why-1.2348682>

13. «The Possibilities of Adventure Games with Yuji Horii of Enix and Rika Suzuki of Riverhilsoft» // Beep, 1987. URL: <http://shmuplations.com/adventuregames/>
14. Eisenbeis R. How A Visual Novel Made Me Question Morality Systems in Games // Kotaku, 2012. URL: <https://kotaku.com/how-a-visual-novel-made-me-question-morality-systems-in-5938370>
15. Griffints J. Everlasting Summer Review // Thumbsticks, 2014. URL: <https://www.thumbsticks.com/everlasting-summer-review/>
16. Клуб Романтики – Мои Истории // Google Play, 2018. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yourstoryinteractive.sails.pirate.adventure&hl=ru&gl=RU>