

ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ НАРРАТИВА В ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛАХ FEATURES OF NARRATIVE CREATION IN VISUAL NOVELS

Аннотация: В работе рассматриваются особенности создания нарратива в визуальных новеллах (на примере визуальной новеллы «Зайчик» по рассказу Д. Мордаса). Исследуются признаки, особенности и нарративные возможности визуальной новеллы, изучаются функции читателя в формировании нарратива визуальной новеллы, в частности, визуальной новеллы «Зайчик».

Ключевые слова: визуальная новелла; нарратив; повествование; читатель; нарратор.

Abstract: The paper examines the features of narrative creation in visual novels (using the example of the visual novel “The Bunny” based on the story by D. Mordas). The signs, features and narrative possibilities of a visual novel are investigated, the functions of the reader in the formation of the narrative of a visual novel, in particular, the visual novel “Bunny”, are studied.

Keywords: visual novel; narrative; reader; narrator.

Визуальная новелла – это гибридная форма современной литературы, существующая на стыке компьютерной игры и литературного произведения и включающая в себя черты как одного, так и другого. Визуальная новелла представляет собой историю, которая демонстрируется на экране с помощью текста, расположенного на фоне статичных иллюстраций, а также с помощью анимации и звукового сопровождения. Жанр «визуальная новелла» появился в Японии в 1980–1990-х гг. и приобрел большую популярность по всему миру [2]. Она является разновидностью интерактивной литературы, такой как книга-игра, текстовый квест и гипертекстовый роман.

Визуальная новелла, являясь синкретичной моделью литературы, обладает особенностями, отличающими ее от классического литературного произведения [1]:

1. Нелинейность повествования, или гипертекстуальность: текст обладает многоуровневой разветвлённостью; в определенных сценах читателю предлагаются варианты выбора, который повлияет на дальнейшее развитие событий. В данном случае значительно усиливаются роль и функции читателя в восприятии и формировании текста: при чтении визуальной новеллы он буквально участвует в формировании сюжетной линии текста, взаимодействует с автором.

2. Интерактивность: текст характеризуется незаконченностью; он существует в процессе чтения, изменяясь и подвергаясь воздействию со стороны читателя.

3. Расширение чувственного восприятия текста: в визуальной новелле соединяются как вербальные, так и невербальные компоненты, что воздействует на разные каналы восприятия читателя, образуя при этом единое целое. Визуальная новелла является ярким примером креолизованного, или поликодового текста.

Специфический способ повествования делает визуальную новеллу отличной от классического литературного произведения. Поэтому в нашем исследовании ключевое значение имеет рассмотрение особенностей создания нарратива в визуальных новеллах.

Материалом нашего исследования стала визуальная новелла «Зайчик», созданная по мотивам одноименного рассказа Дмитрия Мордаса [3]. Мы выделили несколько особенностей создания нарратива в визуальной новелле.

Повествование ведется от первого лица: «Увязая в сугробах, я пробрался ближе, почти к самой границе леса, и увидел вязаную варежку». Это позволяет читателю произведения глубже погрузиться в сюжет, ощутить себя в роли главного героя и идентифицировать себя с ним, что позволяет глубже прочувствовать текст, делает его восприятие более чувственным, искренним и эмоциональным.

Новелла относится к жанру нелинейных, поскольку повествование в ней включает разветвления в сюжете в зависимости от выбора читателя. Также за принятие определенных решений даются различные достижения, которые копятся в общем рейтинге. Сделать вывод о вариативности концовки пока не представляется возможным, так как новелла не закончена (вышло четыре эпизода из пяти).

Читателю предоставляется выбор действий в ключевых моментах (принять подарок / отказаться, стерпеть обидчика / дать отпор). Но чаще дается возможность выполнить действие без выбора (открыть дверь, взять / положить предмет), что лишь создает иллюзию участия читателя без влияния на сюжет. Включаются игровые моменты: игра на приставке в охоту на уток, рисование портрета (нужно выбрать части лица и составить общий рисунок), склеивание порванного постера с помощью перетаскивания деталей. Не всякий выбор влияет на сюжет: если выбранный читателем вариант окажется неправильным, новелла приведет его в исходную точку, и придется стоять на месте, пока он не выберет нужный вариант, и только тогда сюжет продвинется дальше. Однако даже данная особенность повествования позволяет читателю увидеть, как может сформироваться сюжет. Это сближает визуальную новеллу с компьютерной игрой, для которой характерно выполнение определенных заданий, решение головоломок и преодоление препятствий для достижения результата и продвижения в сюжете.

В новелле соединяются вербальные и невербальные элементы. Графика черно-белая, но в некоторых сценах она становится цветной (в новелле есть две сцены с цветной графикой: знакомство Антона с бандой животных и их сов-

местное времяпрепровождение, при котором он чувствует себя частью их мира, а также их поход в гости к Деду Морозу, который воспринимается героем как попадание в сказку). Присутствует анимация в виде переходов между сценами и движения фигур героев, а также предметов. Все реплики персонажей, кроме мыслей главного героя Антона, озвучиваются актерами, присутствует музыкальное сопровождение (музыка на фоне, песни, считалочки). Текст размещается внутри черного полупрозрачного фрейма, присутствуют графические пометки в виде подчеркиваний, курсива; в некоторых сценах текст анимируется тряской или рябью. Весь текст, кроме слов рассказчика, помещен в кавычки. Визуальная и аудиальная составляющие новеллы очень динамичны и выразительны, все компоненты формы подчиняются общей концепции.

Таким образом, визуальная новелла «Зайчик» построена на нелинейном нарративе и обладает высокой степенью интерактивности. Это яркий пример современного литературного произведения на стыке компьютерной игры и литературы.

Визуальная новелла как феномен современной литературы отличается нелинейным нарративом, при котором читатель принимает активное участие в формировании сюжета. Благодаря данной особенности визуальная новелла сближается с жанром игры, оставаясь при этом литературным произведением, а ее интерактивность позволяет читателю максимально глубоко погрузиться в сюжет. Все это может быть основанием для привлечения малочитающей аудитории к изучению и непосредственно чтению современной литературы. Новый тип нарратива, при котором у автора больше нет ведущей роли, позволяет сделать вывод, что визуальные новеллы – это новый формат художественного текста и художественной реальности, способный оказать влияние не только на читателя, но и на современный литературный процесс в целом.

Библиографический список

1. Зейналова, К. В. Гипертекст как форма художественного отражения действительности в эпоху цифровизации / К. В. Зейналова, И. А. Романов // Гуманитарный вектор. – 2022. – № 4. – <https://cyberleninka.ru/article/n/gipertekst-kak-forma-hudozhestvennogo-otrazheniya-deystvitelnosti-v-epohu-tsifrovizatsii> (дата обращения: 16.01.2025).
2. Карсканова, Н. А. Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России / Н. А. Карсканова // Язык. Текст. Книга : материалы Международной научно-практической конференции. – Екатеринбург, 2018. – <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/64325/1/lrb-2018-10.pdf>. – С. 57–66.
3. Мордас, Д. Зайчик / Д. Мордас. – <https://tiny-bunny.com/zaichik-dmitrii-mordas> (дата обращения: 27.05.2025).