

Гагара Т. В.,
здобувачка,
Бердянський державний педагогічний університет,
науковий керівник – кандидатка філологічних наук,
доцентка **О. В. Боговін**

ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА «КРАЙЗЕР СИНГУЛЯРНОСТІ» У ДИСКУРСІ Ф'ЮЖН ЛІТЕРАТУРИ

Нова епоха серйозно ставить питання про подолання етапу писемності і відходу від фонетико-алфавітного фіксування смислів за допомогою слів до більш складних способів передачі інформації у вигляді знаків візуального, аудіального, усно-письмового кодів та їх (завдяки універсальному протоколу оцифровки) інтерференції. Новітні явища в сфері писемності (поступове зникнення авторучок, розвиток усно-письмових гібридів, поширення додатків, що забезпечують все більш складну обробку, анімація, трансформування зображень і створення полікодових повідомлень, а також соціально значущі ефекти переходу в епоху постграмотності і надграмотності) показують, що початкове уявлення про літературу може кардинальним образом змінитися. Це призведе до неминучої трансформації самої суті мистецтва слова – його зміни мистецтвом художньої комунікації в

новій полікодовій упаковці. Так, з'являються нові літературні ф'южн жанри, які є гібридами найрізноманітніших засобів творчого смислотворення.

Візуальна новела (ВН, візуальний роман) – це форма цифрової напівінтерактивної художньої літератури. Говорячи про візуальні романи, науковці часто проводять паралелі з відеоіграми. Треба зазначити, що елементи ВР часто використовуються у відеоіграх, але самі по собі твори ВР не завжди можна назвати терміном «гра» [1; 2]. Візуальні новели є поєднанням текстового оповідання зі статичними або анімованими ілюстраціями та різним рівнем інтерактивності. Так можна стверджувати, що ВР – це найяскравіші представники жанру ф'южн літератури, оскільки поєднують у собі декілька медіа просторів – це література, фотографія, музика та навіть психологія, оскільки часто під час ознайомлення з сюжетом, читач повинен ставити собі питання, пов'язані із системою моралі та робити складні вибори.

Як вже було зазначено, візуальні новели мають усі ознаки жанру ф'южн. По-перше, це неможливість віднести твори візуальних новел до певного виду мистецтва, оскільки вони поєднують у собі літературу, музику, образотворче мистецтво та гейм-дизайн.

31 липня 2022 року проводився онлайн-конкурс створення візуальних новел – Ukrainian Visual Novel Jam. За умовами учасники конкурсу мали створити оригінальну ВН українською мовою, основною темою якої буде ескапізм.

Поняття «ескапізм» тривалий час мало негативну конотацію в соціології, філософії, психології та інших суміжних науках. Найчастіше під зазначеним терміном мається на увазі прагнення людини піти від похмурої або неприємної дійсності в світ ілюзій і фантазій. Прагнення втечі від реальності може виникати як реакція на постійний і сильний стрес, що викликається психологічними травмами, напруженою роботою, небезпечним середовищем проживання та іншими факторами. Ескапізм може проявлятися у вигляді фізичного відходу від світу (наприклад, у глухі села, дикі ліси, печери), так і без нього – коли за відсутності видимої ізоляції від суспільства людина перестає проявляти інтерес до відомих їй цінностей і подій світу, що оточує її. За результатами конкурсу кращим твором було визнано «Крайзер Сингулярності».

Сюжет ВН «Крайзер Сингулярності» нагадує класичну кіберпанкову історію: після відрахування з четвертого курсу студент повертається до рідного міста, де сподівається відновити стосунки зі старими друзями. Разом зі своїм другом-хакером у безодні мережі хлопець намагається знайти відповіді на численні запитання: як подолати відчуження від світу? Що відбувається навколо? Чому цей світ виглядає так, ніби він усередині старого комп'ютера з вірусами і помилками? Номерні станції, камери тотального спостереження, захисні ритуали, відеокасети зі старими фільмами, таємні мережі поза мережами, пошуки себе і свого місця в реальності – ось реалії життя головних героїв. Що з цього справжнє, а що – психоз внаслідок

техногенної катастрофи? [3].

Окрім кіберпанку, автори новели також вказали такі жанри, як урбаністичний посткіберпанк, меланхолійний магічний реалізм.

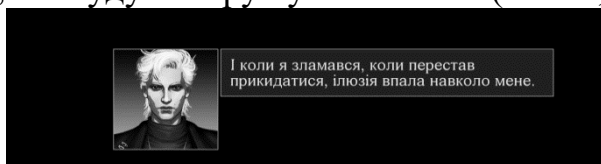
Поетика роману властива для свого жанру: місце дії – невелике «забуте Богом» місто, де панує самотність та царювання неповноцінних технологій. Соціум являє собою людей-плащів, без індивідуальностей. Усі, окрім трьох головних героїв, поводять себе як неігрові персонажі у грі – ідуть на роботу одним і тим самим маршрутом, снідають приблизно в один і той самий час та вкладаються спати «коли треба». Навіть телевизор на кухні більш емоційний персонаж – він повідомляє читачеві моменти, з яких можна зрозуміти, що сталася певна техногенна катастрофа, через яку плин життя змінився і більшість людей залишилися замкненими у просторі міста. Проте залишається відкритим питання про те, чи не було це їхнім власним бажанням?

Час у творі живе за своїми власними законами: він не історичний, але сповнений алюзій, зрозумілих читачеві. Неможливо зрозуміти, у якому світі відбуваються події – минуле, майбутнє чи теперішнє. Разом з тим, наскрізною лінією через усю новелу проходить основна ідея авторів твору – привернути увагу до цілком реальної загрози техногенної катастрофи.

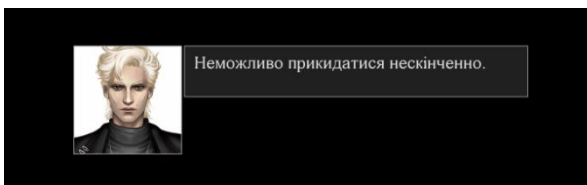
Сюжет відображає формування особистісної самоусвідомленості головного героя, виокремлення ним індивідуального «я» з деперсоніфікованого простору «ми». Спочатку це болісно, головний герой відчуває себе самотнім, його пригнічує реальність. Проте з часом та усвідомленням того, що він не один у спробі втекти, він приймає відчуття екзистенційного ескапізму всередині себе. Це проявляється в «[...] усвідомленому розриві зв'язків з іншими і світом в ситуації смисловтрати» [4].

Міфологема «втрати» в даному випадку означає втрату внутрішніх зв'язків із суспільством, смислової цінності. Іншими словами, головною метою ескапізму провідних героїв є визнання власної свободи шляхом відходу від існуючих догм і правил, які часто набувають абсурдного характеру.

Новела виконана переважно у чорно-білій кольоровій гамі, проте набуває кольору, коли історія наближається до фіналу. Зміна кольору символізує наближення героїв до висновків, вони зрештою отримують те, за що боролися – сірий світ, у якому вони вважали себе чужими, перетворюється на кольорову частину реальності, де є справжні почуття і люди, які будуть поруч у важкі часи (мал. 1, 2).

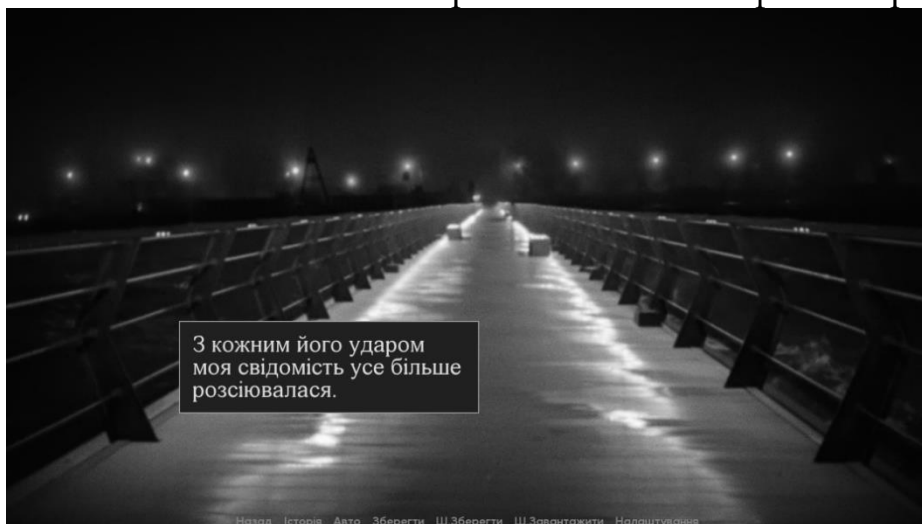


(мал. 1, скріншот з гри)

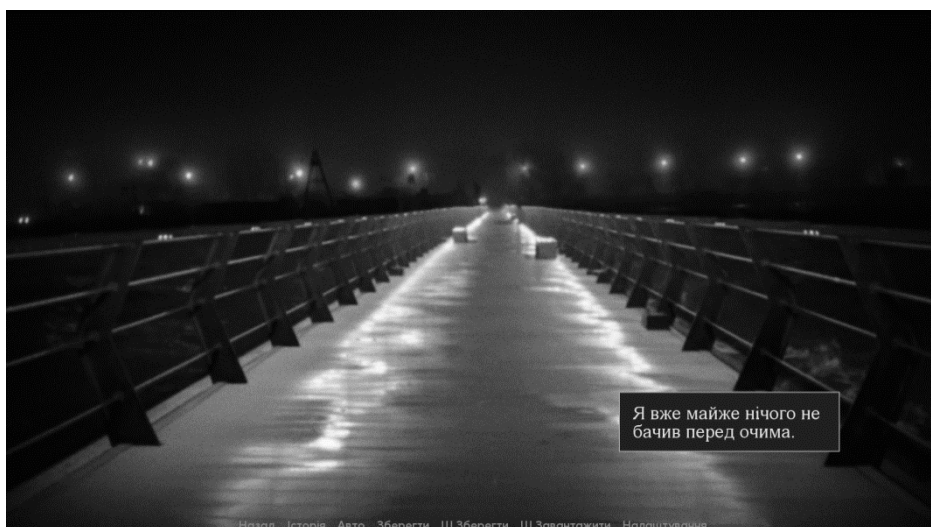


(мал. 2, скріншот з гри)

Весь текст розташовується в текстових фреймах, які змінюються або при натисканні на екран пристрою для читання, або за допомогою функції автоматичного відтворення новели – класична механіка кінетичної новели. Текстові фрейми у процесі читання з'являються у різних частинах екрану, мають різний розмір і доповнюються за допомогою аудіовізуальних елементів, що є ще однією особливістю створення історії у візуальній новелі. Тобто, автори «Крайзера...» використали «хореографію» під час розташування текстових фреймів (мал. 3, 4, 5), аватарів персонажів і всіх відмальованих та сфотографованих деталей у межах екрану. Візуальні елементи новели являють собою органічний симбіоз фото та графіки.



(мал. 3)



(мал. 4)



(мал. 5)

Так, коли читач бачить зображення персонажів, автору не обов'язково описувати зовнішність персонажа. Або якщо персонаж потрапив на ринок, автору не обов'язково описувати саму сцену, наприклад, натовп або торговців – фонове зображення зробить це за нього. Але при цьому автор може описати запахи, що витають в повітрі, а звукові ефекти галасливого натовпу можуть додати атмосфері ринку відчуття реальності. Музику від одеських андерграундних стоунер-гуртів *MistTower* та *RudnicOre* автори обрали для того, щоб найбільш точно передати відчуття розгубленості та меланхолію головних героїв, тобто їхні почуття автори семантично закодували у звуковому супроводі. Такий прийом дозволяє використовувати музику як текст, що є однією з основних ознак жанру ф'южн.

У якості бекграундів автори використали власні фотографії, які були зроблені під час подорожей Україною. Отже, аудіовізуальні ефекти дозволяють більш глибоко зануритися в історію і заповнюють все, що автор скоротив в самому тексті.

Так, очевидно, що наразі ф'южн можна спостерігати в основі мистецтва слова, коли панмедіатизація та оцифрування фактично перетворюють матеріал мистецтва. Навіть у той тривалий період, поки слово залишається головним комунікаційним кодом, зміни є беззаперечними. А ці зміни ведуть за собою кардинальну трансформацію мистецтва у далекому (або не дуже) майбутньому.

Література

1. Cavallaro, Dani (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland & Company. pp. 8–9.

2. Lebowitz, Josiah; Klug, Chris (2011). *Japanese Visual Novel Games. Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Burlington, MA: Focal Press. pp. 192–194.

3. Drama [Theurgist]. Крайзер Сингулярності Itch.io. [online]. URL:<https://dramatheurgist.itch.io/kaiser> (Дата звернення: 20.10.2022).

4. Молчанова О. В. Эскапизм героев В. Набокова и А. Камю. Инфоурок. [online]. URL: <https://infourok.ru/statya-po-literature-na-temu-eskarpizm-geroev-vnabokova-i-akamyu-3794268.html> (Дата звернення: 20.10.2022).