Интерактивная визуальная новелла и проблема автора (на материале сборников «Клуб Романтики» и «Лига Мечтателей»)

Кузьмина Валерия Анатольевна

Студентка Московского Государственного Университета имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия

Развитие цифровых технологий не может не затрагивать литературу, которая в новом технологическом контексте изобретает и осваивает новые художественные формы. Согласно мнению исследовательницы М.-Л. Райан, важнейшим свойством цифровых форм существования литературы является интерактивность [Ryan 2006: 99]. Также цифровая литература по-новому переосмысляет традиционные категории, в числе которых категория автора.

Проблема автора активно исследуется в работах о популярной литературе. Ряд ученых предлагает говорить о коллективном, или «распределенном» авторстве, подчеркивая, что произведение создает не один автор, а множество «агентов», каждый из которых в той или иной степени определяет облик произведения. Ученые образно описывают систему отношений между ними как «паутину», центральное место в которой, конечно, занимает писатель, однако он связан с другими агентами, чья «совместная деятельность, организованная на основе их совместного знания конвенциональных способов производства, создает произведения искусства» [Wilkins, Driscoll, Fletcher 2022: 15]. В цифровой литературе распределенное авторство проявляется наиболее заметно.

В рамках доклада будет рассмотрено, как эта категория трансформируется в одном из жанров популярной литературы – интерактивной визуальной новелле. На примере популярных в русскоязычном пространстве романтических визуальных новелл (ВН) из мобильных приложений-сборников «Клуб Романтики» и «Лига Мечтателей» можно увидеть, как в жанрах литературы, существующих в цифровом формате, трансформируется авторская функция. ВН – это жанр, одновременно ограничивающий творческую свободу автора и расширяющий сферу его деятельности.

Расширение функции автора в первую очередь выражается в том, что из-за синкретичности жанра, автор-сценарист ответственен не только за текст, но отчасти и за изображения и музыку. В его обязанности входит подбор референсов (вспомогательных материалов, позволяющих проиллюстрировать, каким сценарист хочет видеть результат работы художника или композитора), создание скетчей и письменных технических заданий для коллег. Многие сценаристы делятся деталями подготовительной работы с читателями в Телеграм-каналах. Например, автор истории «Песнь о Красном Ниле» регулярно выкладывает свои скетчи к кат-сценам и референсы для внешности уже введенных в сюжет персонажей. А сценаристка истории «Теодора», пришедшая на эту должность с позиции художника, лично нарисовала несколько кат-сцен в новелле.

Кроме того, автор ВН, в отличие от более «классических» авторов, должен прописывать одновременно несколько альтернативных вариантов развития сюжета. Интерактивность данного жанра обусловливает то, что выбор «каноничного» пути в ВН совершает для себя каждый отдельный читатель, автор же должен смотреть на каждый вариант развития событий как на равно возможный и допустимый. Таким образом, сценарист ВН создает «расширенную» версию вселенной, предусматривает множество вариантов того, как сложится судьба героев. Это вынуждает его особым образом подходить к процессу письма, чтобы различные пути прохождения сюжета не противоречили друг другу и правилам вселенной произведения. Так автор новеллы «Когда Молчит Море» сообщил в своей группе VK, что работает над более чем тридцатью различными финалами истории.

Ограничения для автора также связаны с сотворчеством и распределением обязанностей в создании продукта, без которых не удастся создать цифровое художественное произведение.

Они заключаются в том, что 1) сеттинг и сюжет зачастую определяет не сам сценарист, а владелец приложения. Если же сценаристу дается свобода самому придумать обстановку и сюжетную формулу, в рамках которых будет развиваться история, они все равно должны быть согласованы с руководством. Сценарист «Клуба Романтики» Александр Шут в интервью рассказывал, что для его первой истории ему «были выданы сеттинг и ряд требований к сюжету. Например, главная героиня непременно должна работать в журнале «Сверхъестественное сегодня» [3]

2) За создание предметного мира произведения во многом отвечают художники, которые рисуют персонажей, костюмы для героев, фоны (пейзажи и интерьеры), кат-сцены. Таким образом, в готовой новелле воплощается не представление автора текста о придуманном им мире (что первично), а то, как авторский мир поняли и воплотили художники. По словам художницы из приложения «Лига Мечтателей» внешность фаворита Ральфа из истории «Блуждающий Дух. Ветра Прерий» практически полностью зависела от нее, потому что сценаристка предоставила ей свободу творчества.

3) Не каждый замысел автора может быть воплощен в ВН технически. В этом смысле ограничение на автора накладывает работа программистов, разработчиков приложения. Например, в «Клубе Романтики» сценаристы могут использовать в качестве инструмента раскрытия сюжета анимационные видеовставки, тогда как у авторов «Лиги Мечтателей» такой возможности нет, потому что их приложение не имеет нужного функционала.

4) ВН – коммерческий продукт, ориентированный на мнение читателя. Если в читательской среде возникает массовое пожелание какого-либо изменения в истории, автор вынужден прислушиваться и менять свой первоначальный замысел в соответствии с пожеланиями фанатов. Самым частым изменением является добавление дополнительной романтической сюжетной ветки с полюбившимся читателям персонажем. Таким «выпрошенным» фаворитом стал Реймсс из новеллы «Песнь о Красном Ниле», о чем сценаристка написала в Телеграм-канале.

Литература:

1. *Wilkins K., Driscoll B., Fletcher L.* Genre worlds: popular fiction and twenty-first-century book culture. Amherst, 2022.
2. *Ryan M.-L.* Avatars of story. Minneapolis, 2006 .
3. *Анистратова В*. Интервью со сценаристом «Клуба Романтики» Александром Шутом: https://burninghut.ru/aleksandr-shut/