

Своеобразие художественного мира в визуальной новелле Е. Сокарева «Зайчик»

Екатерина Артуровна Даутова,

магистрант 1-го курса

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

dautovaea@list.ru

Аннотация. В статье охарактеризованы уровни художественной структуры визуальной новеллы «Зайчик». Исследуются особенности реализации оппозиции «свое — чужое», выявляются функции образов-медиаторов. Делается вывод о взаимодействии двух планов миропорядка.

Ключевые слова: визуальная новелла, «Зайчик», миропорядок, оппозиция «свое — чужое», реальное, ирреальное

The Specific Image of the World in the Visual Novel “Bunny” by E. Sokarev

Ekaterina A. Dautova,

Master's Student of the 1st year

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia

dautovaea@list.ru

Abstract. The report characterizes the composition levels of the visual novel “Bunny”. The author analyzes the realization of the opposition “one’s own — other’s” and reveals the functions of images-mediators. The conclusion is made on how there are interacting two plans of the artistic picture of the world.

Keywords: visual novel, “Bunny”, image of the world, opposition “one’s own — other’s”, real, surreal

«Зайчик» — визуальная новелла Евгения Сокарева по мотивам одноименного рассказа Дмитрия Мордаса (2015). В 2020–2021 гг. вышло три эпизода визуальной новеллы на платформе Steam, проект планируется завершить к 2023 г. и выпустить еще два эпизода [1].

Визуальная новелла высоко оценена пользователями Steam [2], однако еще не предпринимались попытки проанализировать текст и раскрыть его художественное своеобразие.

Цель данного исследования — выявление особенностей создания мирообраза в визуальной новелле «Зайчик». Ее жанровая структура охарактеризована с точки зрения функциональной модели жанра Н. Л. Лейдермана [3, с. 18–24].

Под визуальной новеллой понимается синтетический жанр интерактивной литературы, сочетающий признаки художественной литературы, графических нарративов и компьютерных ролевых игр [4, с. 48; 5, р. 10]. Мирообраз осмысливается как целостная картина мира [3, с. 21].

Сюжет «Зайчика» повествует о странных событиях, которые происходят с пятиклассником Андреем Петровым после переезда его семьи в старый дом на окраине леса. Так как текст пронизан мистикой, для его понимания важны оппозиции «реальное — ирреальное» и «свое — чужое».

В визуальной новелле «Зайчик», в отличие от рассказа Мордаса, повествование ведется от первого лица. При помощи геймификации текста «чужое» слово героя становится для читателя «своим»: он наделен правом принимать часть решений за Антона, определять сюжет и композицию текста. Так стирается граница между реальным и ирреальным не только внутри текста, но и в отношениях текста и читателя.

На уровне хронотопа оппозиция «свое — чужое» реализуется в оппозициях «дом — лес», «день — ночь» и др. Также для маркирования «своего» и «чужого» используется цветопись — в частности оппозиция «белое — черное». У каждого варианта оппозиции есть свой медиатор, который появляется в ситуациях выбора героя. Например, одним из таких образов-медиаторов является серый снег: когда Антон решает, примкнуть ему к обитателям леса или нет, снег не падает с неба, а поднимается с земли.

Значимым на уровне хронотопа оказывается образ границы, который одновременно и отделяет, и соединяет реальное и ирреальное. Особенно важны в этом плане пространство прихожей, границы леса и др. и время рассвета, сумерек и заката. Именно в прихожей

во время заката у читателя в первый раз появляется возможность принять решение за Антона.

На уровне системы образов вариантом оппозиции «свое — чужое» является оппозиция «люди — звери». Остается загадкой, звери — плод воображения Антона, переодетые дети или реальные обитатели леса. Функцию медиатора в данной оппозиции выполняет образ маски зайчика, которую Антон находит в своем рюкзаке. Маска становится, с одной стороны, защитой, границей между героем и окружающими, с другой — пропуском в мир «чужих», способом преодоления границы. Образ маски связан с идеей карнавализации [6, с. 14]: переодевание Антона в зайчика знаменует смену полюсов «свое — чужое», подмену ценностей и полное взаимопроникновение реального и ирреального.

Таким образом, мирообраз визуальной новеллы «Зайчик» организуют два плана: реальный и ирреальный. Эти планы взаимосвязаны при помощи образов-медиаторов, которые актуализируются в ситуации выбора, когда ответственность за решение ложится на читателя. Так читатель участвует не только в процессе создания, но и проживания текста. Благодаря этому он вместе с героем сталкивается с моральным выбором между добром и злом, граница между которыми — как и между реальным и ирреальным, — часто оказывается размытой.

Список источников

1. Зайчик : [офиц. сайт]. URL: <https://bunny-horror.tumblr.com/> (дата обращения: 27.02.2022).

2. Tiny Bunny: Prologue // Магазин «Steam». URL: https://store.steampowered.com/app/1249880/Tiny_Bunny_Prologue/?l=russian (дата обращения: 27.02.2022).

3. *Лейдерман Н. Л.* Движение времени и законы жанра: жанровые закономерности развития советской прозы в 60–70-е годы. Свердловск : Сред.-Урал. книж. изд-во, 1982. 256 с.

4. *Чаплыгин А. С.* К вопросу об определении жанра «визуальная новелла» // Филологическое образование и современный мир : материалы XVII Международ. науч.-практ. конф. / отв. ред. Т. В. Воронченко. Чита : Изд-во Забайкал. гос. ун-та, 2021. С. 48–50.

5. *Cavallaro D.* Anime and the Visual Novel. Jefferson : McFarland & Company, 2009. 261 p.

6. *Бахтин М. М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М. : Худ. литература, 1990. 543 с.