

## ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА ЯК ЗАСІБ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ

*Шипова М.К., асистент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

*Роскошна А.В., студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

**Анотація.** Візуальні новели, що виникли в Японії у 1980-х роках, поєднують текст, зображення, музику й інтерактивність. У 1990-х роках жанр здобув ширшу популярність завдяки нелінійному сюжету та мультимедійним елементам. Сьогодні візуальні новели можуть не лише адаптувати літературні твори, а й пропонувати нові інтерпретації або альтернативні погляди на оригінал, водночас залучаючи користувача до взаємодії з текстом у цифровому середовищі.

**Ключові слова:** ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА, КОМІКС, АДАПТАЦІЯ, ХУДОЖНІЙ ТВІР, НАРАТИВ, СТРУКТУРА, ЕЛЕМЕНТИ МУЛЬТИМЕДІА.

Жанр візуальної новели сформувався в 1980-х роках на основі текстових пригодницьких ігор у Японії [1]. Його виникнення було зумовлене розвитком комп'ютерних технологій і прагненням розширити межі традиційного оповідання шляхом поєднання тексту, зображення, музики та різних елементів взаємодії. Основу таких проєктів становить художній наратив, що доповнюється можливістю вибору варіантів дій, які впливають на подальший перебіг подій. У 1990-х роках формат здобув широку популярність і закріпився як окремий жанр, що вирізняється нелінійною структурою сюжету, використанням мультимедійних засобів та інтерактивних механік для підвищення залученості користувача. Саме в цей період було запроваджено термін «візуальна новела», який вказував на поєднання візуального оформлення та літературної основи в структурі цифрового наративу.

Сучасна візуальна новела – це мультимедійний твір, що створюється на основі літературного або авторського сюжету. Її структура передбачає наявність сценарію, реплік персонажів, візуального ряду, музичного супроводу та, за потреби, озвучення. Таке поєднання форм подання інформації змінює взаємодію користувача з твором: читач перетворюється на активного учасника, який не лише сприймає історію, а й впливає на її розвиток.

Втілення літературного твору у форматі візуальної новели передбачає зміну не лише форми подання, а й структури самого матеріалу. Адаптація – це процес, у якому художній твір набуває нової форми й змісту, переходячи в інший медійний та культурний контекст [2]. У цьому сенсі візуальна новела не обов'язково повинна точно наслідувати сюжет або форму літературного джерела: вона може пропонувати іншу перспективу, змінювати акценти, реконструювати персонажів або навіть переглядати структуру оповіді. Це надає можливість створити новий досвід сприйняття знайомого тексту, пристосований до цифрового середовища й очікувань сучасної аудиторії.

Адаптація художнього твору у форматі візуальної новели має спільні риси з театральною постановкою або кіноекранізацією: перед автором постає завдання інтерпретації, редагування й добору ключових епізодів. Важливими є не лише сюжетна цілісність, а й візуально-звукове оформлення, яке має передавати настрій, емоційний стан персонажів і особливості художнього стилю оригіналу. У цьому форматі роль

зображення значно посилюється, особливо у випадках, коли текстова частина є мінімальною. Перевагою графічного підходу є можливість візуалізувати події, які в умовах реального втілення вимагали б значних ресурсів: складних декорацій, костюмів, спецефектів або масових сцен. У візуальній новелі такі епізоди можуть бути реалізовані за допомогою ілюстрацій, стилізованих фонових зображень чи анімованих вставок, що відкриває простір для умовної, але образної реконструкції подій.

Втім, існують і певні обмеження. На відміну від кінематографа, рухи персонажів і камери у візуальній новелі зазвичай мають умовний характер і реалізуються через зміну поз, міміки або панорамування між статичними зображеннями. Тому значну роль відіграє попереднє композиційне планування сцен, де важливо забезпечити логіку погляду, ритм чергування кадрів та відповідність наративному темпу. У цьому контексті доцільним є використання принципів, розроблених у дослідженнях візуальної граматики коміксів.

Дослідник Ніл Кон (Neil Cohn) [3] запропонував модель наративної структури, що описує послідовність кадрів як фази: вступ (Establisher), ініціація дії (Initial), розвиток (Prolongation), кульмінація (Peak) та розв'язка (Release). Застосування такої моделі може бути корисним при адаптації літературних сцен, оскільки дозволяє структурувати послідовність візуальних образів відповідно до логіки розвитку події. У візуальній новелі така схема здатна забезпечити чітку візуальну динаміку: умовне введення персонажа чи місця, поетапний розвиток дії, її кульмінація та завершення.

Попри відмінності між жанрами, візуальні новели та комікси мають спільну мету – передати історію через поєднання тексту та зображення. Однак у візуальних новелах темп оповіді зазвичай повільніший, а перехід між сценами відбувається у відповідь на дію користувача. Це створює умови для глибшого емоційного занурення й розширення реплік, внутрішніх монологів, музичних і візуальних пауз. У певних випадках доцільним є включення міжсценічних послідовностей, побудованих за зразком коміксних вставок: невеликих фрагментів дії, представлених кількома кадрами, що слугують переходом або підсиленням драматургії основної сцени.

Яскравим прикладом об'єднання цих жанрів можна навести мультимедійні комікси, що з'являються в клієнті багатокористувацької онлайн гри League of Legends під час тимчасових сюжетних подій. Такі матеріали, відомі як Motion Comic, стають доступними на обмежений період і подаються у вигляді послідовності вікон з ілюстрованими сценами, які поступово відкриваються відповідно до кліків користувача. Кожен кадр доповнюється анімацією та звуковими ефектами, що створює ефект присутності та дозволяє глибше зануритися в передісторію подій і персонажів. Такий підхід вважається вдалим прикладом поєднання властивостей візуальної новели й коміксу в інтерактивному середовищі, де ритм і засоби подачі інформації підсилюють емоційне сприйняття. Нижче наведено кадр з останнім відкритим елементом сторінки (рис. 1). Щоб переглянути анімацію поступового розгортання коміксу, рекомендую звернутися до відповідного відеозапису на платформі YouTube («Bringer of Ruin») [4].



Рисунок 1 – Стоп-кадр мультимедійного коміксу

Таким чином, візуальна новела як форма адаптації художнього твору поєднує традиції літературного оповідання з можливостями сучасних цифрових технологій. Її мультимедійна структура, що інтегрує зображення, звук і елементи інтерфейсу, забезпечує новий спосіб взаємодії з текстом, розширюючи межі його сприйняття. Використання принципів наративної візуальної граматики, запозичених із коміксів, сприяє більш чіткому візуальному структуруванню подій та покращує драматургію сцен. Попри певні технічні й виражальні обмеження, формат візуальної новели відкриває значний потенціал для переосмислення класичних творів, зберігаючи їхню ідейну основу й водночас надаючи їм нової форми, доступної сучасному користувачеві.

#### Література.

1. Szczepaniak, J. (2011). Portopia Renzoku Satsujin Jiken. Retro Gamer.
2. Hutcheon, L. (2012). A Theory of Adaptation (2 ed.). Routledge.
3. Cohn, N. (2013). The Visual Language of Comics. Bloomsbury Academic.
4. SkinSpotlights. (2025, 9 січня). Bringer of Ruin Motion Comic | Story of Atakhan YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=exCflcOWwvY>.