

Визуализация литературных произведений в цифровом искусстве

А.А. Клокотина

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

Обоснование. Литература как вид искусства является одним из древнейших способов трансляции идей в социум. Эпоха цифровизации в свою очередь привнесла в культуру новые форматы повествования: интерактивные книги и приложения; визуальные новеллы и цифровые комиксы; иммерсивные повествования с использованием виртуальной реальности; трансмедийные проекты; игровые адаптации литературы и другие форматы, которые показывают, как цифровые технологии расширяют возможности привычного повествования печатных изданий. Так, изначально созданные исключительно для развлечения, видео-игры сегодня — это одна из наиболее популярных мультимедийных платформ для творчества, в котором литературные сюжеты могут приобрести вторую жизнь или новое прочтение.

Цель — исследование процесса адаптации литературных произведений в цифровой среде, выявление отдельных аспектов визуализации и предложение варианта собственной концепции игрового проекта на основе классического произведения.

Методы. В работе использовался анализ источников, сравнительный анализ цифровых проектов, методы прототипирования и тестирования игрового продукта.

Результаты. Анализ популярности игровых проектов, созданных на основе или по мотивам литературных произведений, показывает, что их объединяет не только интерес аудитории к сюжету и героям, но и глубина проработки визуальных образов.

Можно выделить несколько этапов визуализации литературных произведений в цифровом формате:

- анализ оригинального авторского источника и сложившегося вокруг него сообщества;
- анализ рынка на наличие уникальных инструментов и уже имеющихся наиболее удачных решений;
- создание собственного визуального прочтения, отвечающего нуждам и требованиям проекта;
- прототипирование и тестирование цифрового проекта.

Однако гораздо сложнее вопрос адаптации литературного произведения, имеющего заданные автором каноны. Ярким примером такого произведения является «Маленький принц» Антуана де Сент-Экзюпери. Поклонники произведения часто проводят аналогию между путешествием героя и мотивом сновидений через лиминальные образы, вызывающие феномен анемии, что дает проекту четкий визуальный ориентир. Однако в контексте игры требуется адаптация литературного произведения, т. е. переработка авторского текста под новый формат для применения в игровом проекте и привлечения новой аудитории.

Из уже существующих приемов адаптации литературы в цифровом формате через концептуальное заимствование можно выделить:

- полное заимствование идей, концептов и образов;
- переосмысление через вольную интерпретацию или критику оригинала;
- логическое продолжение авторских образов;
- частичное заимствование.

На основе анализа игрового опыта и проведенного исследования использования литературных произведений в игровой сфере предложена собственная визуальная концепция видеоигрового проекта «Le Petite Prince»:

- В основе прочтения концепции сказочное приключение Маленького принца в реалиях окружения, больше напоминающих светлый детский сон.
- Основные мотивы — это фэнтези, сказочная природа или удивительные конструкции с, кажется, магическим началом.

На описанной основе в конструкцию визуала закладываются слои подсмыслов, продиктованных произведением и автором адаптации, создаются ключевые образы персонажей, локаций их окружающих и вспомогательных элементов. На завершающем этапе прототипы персонажей и локаций тестируются

по непосредственному назначению в проекте, создаются изображения, видео, анимации, промоматериалы с использованием визуального кода проекта.

Выводы. Работа над дизайн-концепцией игры «Маленький принц» показала, что игра фактически представляет собой особую форму искусства и может способствовать популяризации классической литературы через современные форматы. Игровые проекты направлены на привлечение детской и подростковой аудитории к чтению, являясь «мостом», который связывает такой увлекательный мир игр и серьезную литературу.

Ключевые слова: дизайн-концепция; литературная адаптация; визуализация; компьютерная игра; адаптация.

Сведения об авторе:

Александра Антоновна Клокотина — студентка, группа 5304-420303V, факультет филологии и журналистики; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: klokotina@bk.ru

Сведения о научном руководителе:

Екатерина Викторовна Шокова — кандидат технических наук, доцент; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: shokova.ev@ssau.ru