

- Драматычныя творы выпускаюцца актыўна, у асноўным прыватнымі выдавецтвамі.
- Тэматыка: філасофская, сацыяльна-псіхалагічная, алегарычная.
- Драматычныя творы выходзяць як у серыях, так і асобнымі выданнямі, на рускай і беларускай мовах.
- Друкуюцца п'есы класікаў і сучасных аўтараў Беларусі і іншых краін.
- Выданні не ўтрымліваюць складанага даведчнага апарата.
- Фармат выданняў стандартны ці паменшаны, вокладка цвёрдая ці мяккая, каляровая.
- Тыражы невялікія: 50–1100 асобнікаў.

Улічваючы тыражы, можна меркаваць, што наўрад ці выпуск драматургіі можа прынесці істотны прыбытак выдавецтву. Такія кнігі хутчэй іміджавыя, яны “працуюць” на стварэнне станоўчага вобраза выдавецтва.

#### ЛІТАРАТУРА

1. Руднев, П. Драма памяти. Очерки истории российской драматургии. 1950–2010-е / П. Руднев – М.: Новое литературное обозрение, 2018. – 492 с.
2. Поколение RU белорусской драмы: контекст–тенденции–индивидуальности / С. Ковалев, И. Лаппо, Н. Русецкая. – Lublin : Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2020. – 290 с.

УДК 004.9:655

Н. И. Ковалевская, ст. преп.  
(БГТУ, г. Минск)

#### **РЕДАКТОРСКИЙ АСПЕКТ ПОДГОТОВКИ ВИЗУАЛЬНОЙ НОВЕЛЛЫ**

Визуальная новелла – это интерактивная форма жанра визуальной литературы, которая позволяет пользователю управлять развитием сюжета в игровом формате. Она сочетает в себе элементы литературы, графического дизайна и игровой механики.

Особенности жанра «визуальная новелла» делают его популярным среди любителей литературных игр, а также тех, кто ищет способ погрузиться в интригующий сюжет и взаимодействовать с интересными персонажами.

К основным особенностям жанра «визуальной новеллы» относятся:

1. Наглядная представленность сюжета: Визуальные новеллы обладают высококачественной графикой, которая помогает визуализировать персонажей, события и окружающую среду. Иллюстрации, фоновые изображения, анимации и спецэффекты создают атмосферу и передают эмоции.

2. Простота игрового процесса: Визуальные новеллы не требуют сложного геймплея или быстрых рефлексов. Основная активность пользователя – выбор действий или ответов для персонажей, что определяет их дальнейшую судьбу и повлияет на развитие сюжета.

3. Значительное влияние выборов игрока: Возможность принимать решения относительно хода событий и взаимодействовать с другими персонажами позволяет игроку оказывать влияние на исход и поведение героев. Это создает ощущение индивидуальности и уникальность опыта каждого пользователя.

4. Разветвленный сюжет: Визуальные новеллы часто имеют несколько вариантов развития сюжетной линии, что ведет к различным концовкам и множеству возможных исходов. Это стимулирует игрока на повторное прохождение игры для открытия всех возможных веток сюжета.

5. Эмоциональная глубина: Визуальные новеллы могут транслировать широкий спектр эмоций, от радости до грусти, от восторга до тревоги. Глубокие персонажи, их взаимодействие и развитие создают эмоциональную связь с игроком, делая опыт игры увлекательным и проникновенным.

6. Присутствие текста и диалогов: Визуальные новеллы завязаны на наличии качественного текста и диалогов между персонажами. Хорошее литературное оформление и интересное написание сценария способствуют погружению игрока в атмосферу и словно делают его частью истории, рассказываемой в игре.

7. Музыкальное сопровождение: Саундтреки и звуковые эффекты играют важную роль в визуальной новелле. Они помогают создать нужную атмосферу и подчеркнуть эмоции персонажей и их действия. Качественное музыкальное сопровождение сделает игру более захватывающей и погружающей.

Редакторская подготовка визуальной новеллы имеет свои особенности, которые необходимо учитывать для успешной реализации проекта. Визуальная новелла – это гибридный жанр, включающий элементы литературы, графического дизайна и интерактивности. Она представляет собой историю, рассказанную в формате комикса с визу-

альными элементами, а также возможностью влиять на развитие сюжета через выбор вариантов действий.

Создание визуальной новеллы включает в себя редактирование различных аспектов, чтобы достичь желаемого визуального и сюжетного эффекта. Вот некоторые особенности редакторского аспекта создания визуальной новеллы:

1. Редактирование текста: Это включает корректировку, проверку правописания и грамматики, а также повышение читаемости и понятности текста. Редактирование также может включать пересмотр диалоговых линий и повествовательных стилей.

2. Разработка персонажей: Редакторы должны обратить внимание на развитие и непротиворечивость персонажей. Это может включать проверку соответствия диалогов и действий персонажей их установленным характеристикам, а также оценку жизненности и эмоциональной привлекательности персонажей.

3. Редактирование изображений: Редакторы должны проверить соответствие визуальной стилистики и атмосферы новеллы, а также улучшить качество и детализацию изображений. Это может включать цветокоррекцию, ретушь, кадрирование и другие визуальные изменения для создания единообразного визуального опыта.

4. Особенности интерфейса: Редакторы могут использовать свои навыки для улучшения интерфейса визуальной новеллы. Это может включать пересмотр и разработку удобных и интуитивно понятных меню, кнопок и систем навигации.

5. Звуковое оформление: Редакторы также могут управлять звуковым оформлением новеллы. Они могут редактировать звуковые эффекты, музыку и озвучку, чтобы создать подходящую атмосферу и усилить эмоциональное воздействие новеллы.

6. Игровые элементы: Если визуальная новелла содержит игровые элементы, редакторы могут заниматься балансировкой игровых механик и исправление ошибок, связанных с игровым процессом.

Важной задачей редактора является поддержание баланса между текстом и графикой. Текст должен быть хорошо структурирован и легко читаем, чтобы погружение в историю было гармоничным и привлекательным для игрока. Редактору следует уделять особое внимание подбору и расположению графических элементов, чтобы они соответствовали характеру сцены и эмоциональному настрою персонажей.

Очень важным аспектом редактирования является работа над диалогами и описаниями. Диалоги должны звучать естественно и передавать характеры персонажей, а описания должны быть краткими и живописными, чтобы помочь читателю визуализировать происходя-

щее. Редактор должен также следить за логикой и последовательностью сюжета, чтобы история имела связность и плавный переход от одной сцены к другой.

Редакторская подготовка визуальной новеллы требует внимательности, креативности и опыта. Умение находить баланс между текстом и графикой, работать над риторикой и исправлять ошибки – ключевые компетенции редактора. Только тщательная редакторская работа позволит превратить визуальную новеллу в полноценное и захватывающее произведение искусства.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Интерактивная книга как специфическое коммуникативное пространство // Жанровые трансформации в русской литературе XX–XXI веков. Челябинск: Цицеро, 2012. С. 244–245. URL: <https://lcmjournal.susu.ru/index.php/lcm/article/view/137/244> (дата обращения: 02.01.2024).

2. Miller D. Love, Money, Rock’n’Roll Brings. A Russian Outlook to Visual Novels // Cliqist: Indie Gaming. URL: <http://bit.ly/2CwK97r> (date of access: 03.01.2024).

3. Ohlew T. Text Adventures: The Story of Visual Novels in America. URL: <http://bit.ly/2CwHvQ0> (date of access: 04.01.2024).

4. Наумчик О. С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. 2019. Вып. 5 (78). С. 488–490. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gibridnye-formy-sovremennoy-literatury-zhanr-kniga-igra-v-kontekste-estetiki-postmodernizma> (дата обращения: 04.01.2024).

5. Зубанова Л. Б. Визуальная и книжная культура: идеология информационно-медийных предпочтений // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 5 (260). С. 55–59.

6. Карсканова Н. А. Визуальные новеллы как издательский феномен: магистерская диссертация. Екатеринбург. URL: [https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/78076/1/m\\_th\\_n.a.karskanova\\_2019.pdf](https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/78076/1/m_th_n.a.karskanova_2019.pdf) (дата обращения: 04.01.2024).

7. Карсканова Н. А. Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России // Язык. Текст. Книга: материалы Междунар. науч.-практ. конф. Екатеринбург, Язык. Текст. Книга: материалы Междунар. науч.-практ. конф. Екатеринбург, 19-20 апреля, 2018 г. С. 57–66. URL: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/64325/1/ltb-2018-10.pdf> (дата обращения: 04.01.2024).