

Эксклюзив! Встреча с Rémi Dromnelle, автором книги "Священная Война", посвященной Ризоме

Добро пожаловать в Behind the Scenes of Atys, журнал, который показывает вам, что происходит за кулисами Ryzom, позволяя вам познакомиться с волонтерами и игроками, которые день за днем вносят свой вклад в улучшение игры, которую мы все любим.

Сегодня я имею удовольствие взять интервью у Rémi Dromnelle, талантливого автора книги "Священная Война",



—°o§O§o°—

Tamarea: Привет, Rémi! Прежде всего, не мог бы ты представиться в нескольких словах?

Rémi Dromnelle: Привет, Tam! Если бы мне пришлось подвести итог в нескольких словах, я бы сказал, что прежде всего являюсь поклонником вымышленных вселенных. Сколько себя помню, меня всегда очень привлекало все, что связано с воображаемым. Через чтение, письмо, фильмы, игры и искусство. Когда я вырос, эта страсть привела меня к тому, что я заинтересовался многочисленными и разнообразными загадками науки, каждая из которых была более вдохновляющей, чем предыдущая.

Одно за другим, и я начал изучать биологию, биоинформатику, когнитивную нейронауку, искусственный интеллект и робототехнику. Совсем недавно я также написал роман, по поводу которого у меня сегодня берут интервью.

Т: Можешь ли ты рассказать нам больше о своих связях с Ryzom?

R: Я бывший французский игрок Ryzom, начал играть в 2009 году до слияния серверов. Я был очень активен около пяти лет, а затем постепенно отошел от игры. Я был ролевиком, которому очень нравилось PvP.

Т: Каких персонажей ты в нем сыграл?

R: Это немного сложно, ахах.

Я играл двух персонажей, оба с диссоциативным расстройством личности: Kiriga / Ki'yumé и Vao / Ki'gan. Я расскажу о них более подробно. Для тех, кому это не интересно, можно перейти к следующему вопросу!

Kiriga был молодым Зораи в поисках смысла, которого соблазнили апокрифические камические заповеди, проповедуемые les Rôleurs d'Atys. Короче говоря, les Rôleurs d'Atys почитали Камиса и Ма-Дука, но опровергали труды Ної-Cho о камизизме Откровения. Они следовали своим собственным писаниям: Черному культу Ма-Дука. Как и все члены его гильдии, Kiriga был религиозным фанатиком, который вел постоянную войну против Каравана и его приспешников, а также очень критично относился к другим камистам, которых считал слишком мягкими.

Шли годы, и постепенно гильдия Rôleurs d'Atys распалась. Вне себя от гнева и печали, видя, как один за другим дезертируют его товарищи, а некоторые даже вступают в ряды Каравана, Kiriga впал в глубокую депрессию. Он начал употреблять токсичные психотропные препараты и научился создавать их сам.

Так он создал "Черный Сэп" (точнее, различные версии "Черного Сэпа"), первым подопытным кроликом которого был он сам. Постепенно наркотик разрушил его и породил чудовищную личность: Ki'yumé. Ужасное существо, единственная цель которого - создать максимум хаоса.

Чтобы осуществить свои бредовые цели, Ki'yumé ответил на призыв Мародеров, запущенный Akilia. Akilia, которая, по его словам, уже давно погрузилась в убийственное безумие. В сопровождении товарищей, которым он предлагал стимулирующие психотропные препараты, он стал одним из основателей клана Мародеров Черного Сэпа.

В последующие годы Ki'yumé сеял хаос в Новых Землях, совершив несколько нападений и захватив в плен пробудившегося Ki'atal. В конце концов он погиб при загадочных обстоятельствах во время Второго Великого Роя, как и многие другие хомины.

Vao Lu-Нoo, также зораи, был одним из эмиссаров клана Черного Сэпа, который был захвачен теократией зораи во время дипломатической миссии на Зоре. В то время Теократия не знала, что Vao также был одним из учеников Ki'yumé. Ученик, который был избран не без причины. Действительно, Vao страдал от диссоциативного расстройства идентичности, вызванного тяжелой детской травмой. Для Ki'yumé он был идеальным испытанием.

Запертый в тюрьмах Зоры во время Второго Великого Роя, Вао пережил нападение Китинов и бежал, когда нападение утихло. Не в силах противостоять горам испытаний, он постепенно позволил своей второй личности взять верх. Этот называл себя Ki'gan и никогда не возвращал Вао контроль. В течение нескольких лет Ki'gan тщетно искал своего хозяина, но нашел некоторых из своих товарищей Мародеров. Будучи последним из них, кто знал секреты производства наркотиков Ki'ushé, он в конце концов заменил его в качестве алхимика клана.

В последующие годы Ki'gan, как и его покойный наставник, совершил множество нападений на различные атирийские государства. Однако, в отличие от Ki'ushé, который, казалось, был движим только безумием, Ki'gan был настоящим политическим активистом, желая упразднения правительств и восстания хоминов против держав.

Однажды, так и не узнав причины, Ki'gan исчез. Когда спустя несколько десятилетий он наконец появился вновь, это был не Ki'gan, а Вао. Вао с амнезией, не знающий о своем криминальном прошлом, у которого украли 30 лет жизни.

Т: Можешь ли ты объяснить генезис своего романа?

Р : Через несколько месяцев после начала игры в Ryzom я обнаружил гильдию Rôdeurs d'Atys. Меня мгновенно очаровала угрожающая аура, которая исходила от его членов. Я до сих пор помню обряд посвящения, который они мне устроили, и последующую церемонию, во время которой мой компьютер сломался! Когда я снова подключился, они убили меня, посчитав, что мой аватар заснул во время церемонии.

Когда меня завербовали, я сразу понял, что эта боевая атмосфера на самом деле была ролевым фасадом очень дружелюбной и теплой группы. Я также обнаружил оригинальную историю гильдии, основанную на темной и загадочной мифологии, придуманной ее членами, а именно двумя из них: Kalchek и Damakian. Если бы мне пришлось сохранить только одну из идей, которая произвела на меня впечатление, то это была бы идея о существовании в прошлом Зорая в черной маске, который жил в Старых Землях.

В последующие годы я очень заинтересовался Мародерами и Старыми Землями. Поэтому я начал представлять себе историю этого Зорая в черной маске и крестовый поход, который он мог возглавить.

Только в 2018 году, когда я вернулся в Ryzom после перерыва в несколько лет, у меня возникла идея написать эту историю. Поощряемый Lai'Suki, а затем Nilstilar, я начал работать над ней, со скоростью примерно 3 главы в год, публикуемых на официальном форуме.

Все изменилось в конце 2020 года, когда со мной связалась Tamagea: она прочитала и полюбила черновик моего рассказа и захотела узнать, понравится ли мне писать рассказы под маркой Ryzom. Меня заинтересовала эта идея, но я не хотел отказываться от своей истории. В итоге мы решили вернуть его обратно и превратить в гораздо более крупный проект. Если я не ошибаюсь, идея более или менее исходила от Nilstilar.

Вскользь хочу отметить, что мой роман является и останется фанфикшеном. Конечно, я стараюсь как можно больше придерживаться Ryzom Loge и его истории. Однако я не хочу, чтобы мое видение

вселенной Ryzom было авторитетным, равно как и не хочу, чтобы определенные моменты Loge мешали мне выразить себя в полной мере.

Т : Как ты работал ежедневно?

R : В первые годы, когда проект был еще черновым вариантом, ничего толком не было организовано. Я писал главу, а потом Lai'Suki высказывала мне свое мнение. Затем в игру вступил Nilstilar.

Все изменилось, когда в ноябре 2020 года Tamagea обратилась ко мне с предложением о сотрудничестве. В то время я был сосредоточен на завершении своей докторской и не чувствовал, что смогу справиться с обоими проектами одновременно, поэтому я решил отложить роман на некоторое время.

Затем наступил август 2021 года, когда все мое время теперь можно было посвятить написанию романа. С тех пор я писал по одной главе в месяц. В этот период я поддерживал тесный контакт с командой Loge Team, которая помогла мне углубить мои знания о вселенной Ryzom и позволила мне изменить ряд элементов, чтобы сделать их "совместимыми с Loge".

Если говорить более конкретно, то ежедневно я работал дома или в кафе. Чтобы продвигаться вперед и не падать духом, я ставил перед собой цели в виде глав: каждая из них должна была рассказывать свою историю. Поэтому, несмотря на то, что гора работы, которую мне предстояло проделать, часто казалась огромной, закончить этот фрагмент истории было само по себе достижением. За исключением одного, все они были написаны в хронологическом порядке.

Часто я приостанавливал написание главы и возвращался к предыдущим, чтобы изменить некоторые наброски. Если я чему-то и научился за последние два года, так это тому, что писательская работа - это прежде всего работа по переписыванию! Другим потенциально важным элементом было то, что я всегда устно декламировал свой текст, когда писал его. Это позволило мне лучше определить эмоции, которые я хотел передать, найти слова, которые звучат лучше всего, и наиболее подходящую пунктуацию.

Как только глава была закончена, я копировал ее в общий документ, чтобы Nistilar, который всегда был рядом со мной, мог прочитать ее, исправить и высказать свое мнение. За этим обычно следовал двухнедельный перерыв, во время которого я обдумывал, что делать дальше, и брал несколько дней отдыха.

Ну... По правде говоря, не было ни одного дня, когда бы я не думал о книге. Все, что угодно, может вдохновить меня. Вооружившись телефоном, я вел ежедневные записи. Простые идеи попадали в файл "Священная война - идеи", а более зрелые мысли - в файл "Священная война - сюжет", состоящий из последовательности кратких описаний глав.

Т : Ты только что сказал, что ничто не может тебя вдохновить. Можешь ли ты рассказать нам больше? Каковы твои источники вдохновения?

R : Для начала я, пожалуй, нарушу "табу", признавшись, что не являюсь великим читателем. Если в молодости я был великим читателем, то сейчас я читаю не более двух романов в год. В этом году я еще ни одну из них не закончил... В остальном я часто читаю руководства по настольным ролевым играм, особенно когда у них очень плотная история... Я люблю читать библии вымышленных

вселенных.

Все это говорит о том, что не обязательно быть великим читателем или читать всю "классику" фэнтези или научной фантастики, чтобы самому писать фэнтези. Это никогда не должно останавливать людей от начала работы!

Поскольку я мало читаю, мои культурные ориентиры - это в основном фильмы, сериалы, аниме и игры. Это объясняет, почему я часто делаю акцент на описаниях: я визуализирую абсолютно все, что пишу. В идеале, у меня был бы хороший уровень рисования... Я часто думаю, что моя неспособность нарисовать сцены, которые я представлял себе в детстве, подтолкнула меня к писательству.

Иногда новости, дискуссия или произведение искусства вдохновляют меня на что-то сильное. Опять же, ведение записей в телефоне помогает мне запоминать идеи, которые могут возникнуть в эти моменты.

О, и я не могу писать без наушников! Действительно, прослушивание определенной музыки позволяет мне быть ближе к эмоциям, которые я хочу передать в своих текстах (грусть, эпическое чувство, напряжение и т.д.). Кроме того, эта музыка часто является саундтреками к фильмам или играм.

Т : Помимо написания книги, ты должен был управлять ее публикацией и коммуникацией. Не мог бы ты рассказать нам об этом подробнее?

Р : Действительно, решив заняться самоизданием, я должен был справиться с большим объемом работы: исправление орфографии, обложка, задняя часть обложки, верстка и т.д.

Почему я выбрал самопубликацию? Поскольку я пишу в основном для собственного удовольствия и удовольствия моих читателей, я не хотел сталкиваться с отказом в публикации и тратить недели или месяцы на поиски издательства, которое бы опубликовало мою работу. Рискую тем, что он может попросить меня изменить тот или иной. Поэтому самопубликация казалась наиболее подходящим вариантом.

Для этого я выбрал Libripova, французскую платформу для самопубликации, предлагающую ряд издательских услуг и основанную двумя женщинами из этой отрасли. На самом деле, наиболее оптимальным решением с точки зрения затрат и воздействия было бы использование сервиса самопубликации Amazon (KDP). Но для французской версии этой первой книги, по крайней мере, я хотел использовать национальное решение. Обратите внимание, что цифровая версия моей книги все еще автоматически ссылалась на библиотеку Amazon с помощью Libripova.

Т : Твой роман был опубликован на французском языке. Планируется ли перевод для тех, кто не читает по-французски?

Р : Да, это так! Английский и немецкий варианты книги в настоящее время переводятся добровольцами из общины Ризома. Кстати, хочу сказать, что эти люди сами предложили себя. Я не искал их. По правде говоря, мне не очень нравится идея о том, чтобы люди работали без зарплаты. Так что еще раз спасибо вам за вашу чрезвычайную щедрость!

Т : Священная война - твой первый роман. Каково это - держать в руках свою первую книгу и

читать комментарии читателей?

R : Для меня было большой радостью закончить этот проект! Это настоящее достижение. Но больше всего меня радуют отзывы людей, которые ее прочитали. С помощью этого первого тома мне удалось затронуть некоторых людей, независимо от того, знакомы они со вселенной Ryzom или нет. И я должен сказать, что горжусь этим. Писать в своем собственном уголке и испытывать эмоции, воплощая в жизнь придуманных вами персонажей, - это уже мощно. Преуспеть в передаче этих эмоций - это совсем другой уровень...

T : Что принесло тебе наибольшее удовлетворение в этом приключении?

R : Завершение главы всегда приносило мне огромное удовлетворение! Опять же, постановка целей для каждой главы очень помогла мне продвинуться вперед, как практически, так и психологически.

В остальном, я бы сказал, что самым большим удовлетворением для меня было возвращение некоторых моих родственников, как уже упоминалось выше.

T : А самая сложная для тебя проблема?

R : Орфография! Какой ад - быть таким же плохим, как я. Конечно, сегодня существует множество инструментов, которые могут помочь нам. Но этого явно недостаточно. К счастью, Nilstilar и Tamarea были там, чтобы исправить позади меня!

В остальном, с точки зрения сценографии, все прошло довольно гладко для этого первого тома. Остается только догадываться, будет ли так же и со следующими.

В итоге, наверное, самым сложным было сделать эту книгу доступной для человека, не знакомого со вселенной Ryzom (представить важные элементы не как урок истории, не сказать слишком много, сказать достаточно и т.д.) и в то же время убедиться, что мое видение этой вымышленной вселенной понравится опытным геймерам.

T : Первый том захватывает, когда же мы сможем прочитать продолжение? У тебя уже есть сценарий?

R : Сюжет второго тома закончен и кратко изложен глава за главой в документе. Что касается последующих томов, то здесь все гораздо более туманно: у меня есть основные идеи и ключевые моменты сюжета, но переходы и детали еще нужно проработать.

О, и я говорю "последующие тома" во множественном числе, потому что я думаю, что их будет четыре. Изначально я собирался сделать три, но не думаю, что это выдержит. Что ж, посмотрим. Вполне возможно, что она изменится, в ту или иную сторону.

Что касается даты выхода второго тома, я бы не хотел говорить. Во всяком случае, не раньше 2024 года, это точно. Все, что я могу сказать на данный момент, это то, что я планирую начать писать его этой зимой. Я не могу дождаться!

T : Каковы твои будущие проекты?

R : Пока я пишу это: искать работу! Этого было бы неплохо.

Затем я представил себе некоторые сценарии настольных ролевых игр, в которые я хотел бы сыграть с друзьями, например, продолжение моей кампании Vampire: The Masquerade, которую я веду уже пять лет.

На стороне Ryzom, конечно же, второй том "Священной войны". Но кроме этого, у меня есть проект по созданию карты Старых Земель художником-картографом. Карта, которую можно использовать для иллюстрации моих романов. Но для этого мне еще предстоит обсудить множество деталей с командой Lore Team.

T : Спасибо тебе, Rémi, за это увлекательное интервью!

R : Спасибо, что предложили мне это интервью, Там! Я хотел бы воспользоваться этим последним сообщением, чтобы поблагодарить всех людей, которые читали мою книгу и дали мне конструктивные отзывы, а также всех тех, кто сопровождал меня при создании этого первого тома. Рассчитывайте, что я сделаю второй еще лучше!

—°§O§o°—

На этом, дорогие читатели, мы завершаем выпуск "За кулисами Atys", который мы с большим удовольствием сделали для вас.

До скорой встречи на следующем!