

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

Факультет аудіовізуального мистецтва

Кафедра телебачення

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

Посашкова Анастасія Василівна

**ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ КІНОЕКРАНІЗАЦІЇ
ДИТЯЧИХ ТВОРІВ У ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ**

Дипломна робота на здобуття

другого рівня вищої освіти (магістр)

за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

Магістерська дисертація містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають
посилання на відповідне джерело.

_____ *А. В. Посашкова*

Науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства, доцент,
завідувач кафедри телебачення

Харківської державної академії культури

Мархайчук Наталія Віталіївна

Рецензент:

доктор мистецтвознавства, професор,
професор кафедри аудіовізуального мистецтва

Харківської державної академії дизайну і мистецтв

Алфьорова Зоя Іванівна

Харків, 2020-21

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ЕКРАНІЗАЦІЇ ДИТЯЧИХ ТВОРІВ У ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ

- 1.1. Історіографія проблеми. Джерельна база дослідження
- 1.2. Методологічні засади дослідження
- 1.3. Понятійний апарат дослідження

РОЗДІЛ 2. ЖАНР ФЕНТЕЗІ: ҐЕНЕЗА ТА ЕВОЛЮЦІЯ В ЛІТЕРАТУРІ ТА КІНЕМАТОГРАФІ

- 2.1. Ґенеза фентезі в дитячій літературі
- 2.2. Морфологія кінофентезі: дитячий сегмент
- 2.3. Проблема жанру: фентезі, наукова фантастика, хоррор

РОЗДІЛ 3. ДИТЯЧЕ КІНОФЕНТЕЗІ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ

- 3.1. Світова практика екранізації дитячого фентезі
- 3.2. Проблематика (культурні змісти) дитячого фентезі (на прикладі фільмів «Гаррі Поттер...»)
- 3.3. Засоби художньої виразності реалізації дитячого фентезі в кінематографі (на прикладі фільмів «Гаррі Поттер...»)

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

ДОДАТКИ

АНОТАЦІЯ

Посашкова А. В. Художньо-естетичні особливості кіноекранізації дитячих творів у жанрі фентезі. – Кваліфікаційна робота на здобуття другого рівня вищої освіти (магістр) за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». На правах рукопису. – Харківська державна академія культури. – Харків, 2020-21.

Ключові слова: фентезі, екранізація, наукова фантастика, фільм жахів, спекулятивна фантастика, дитяча література, кінематограф.

Тема роботи розкриває питання художньо-естетичних особливостей дитячих кіноекранізацій у жанрі фентезі. Мета роботи полягає в теоретичному обґрунтуванні особливостей кіноекранізацій дитячих творів у жанрі фентезі. Завданнями дисертації є виявлення морфологічної генези дитячих екранізацій у жанрі фентезі; дослідження їх змісту як конкретної жанроформи аудіовізуального твору в екранній культурі; аналіз художньої своєрідності досліджуваного питання. Об'єкт дослідження — кіноекранізація у жанрі фентезі; предмет — художньо-естетичні особливості кіноекранізації дитячих творів.

Перший розділ присвячений теоретико-методологічним аспектам екранізації дитячих творів у жанрі фентезі. У другому розділі відображені генеза та еволюція жанру фентезі у літературі та кінематографі та проведений порівняльний аналіз споріднених із фентезі жанрів (наукової фантастики та фільмів жахів). У третьому розділі виявлено, що найпопулярнішим дитячим фентезі ХХІ ст. є серія фільмів «Гаррі Поттер». На їх прикладі досліджено проблематику та культурні змісти, проаналізовані художньо-естетичні особливості кіноекранізацій. Встановлено, що сучасне фентезі не є направленим виключно на дитячу аудиторію, фільми розраховані на широкий загаль, переходячи у розряд сімейних фільмів.

Одержані результати можуть бути використані для подальших розвідок у рамках міждисциплінарних досліджень.

ABSTRACT

Posashkova A. V. Artistic and aesthetic features of film adaptation of children's works in the fantasy genre. – Qualifying scientific work for obtaining the second level of higher education (master's degree) in specialty 021 "Audiovisual art and production" on the rights of manuscript. – Kharkiv State Academy of Culture. – Kharkiv, 2020-21

Key words: fantasy, film adaptation, science fiction, horror film, speculative fiction, children's literature, cinema.

The topic of the master's thesis reveals the question of artistic and aesthetic features of children's film adaptations in the fantasy genre. The purpose of the master's thesis is to theoretically substantiate the features of film adaptations of children's works in the fantasy genre. The objectives of the thesis are to identify the morphological genesis of children's films in the genre of fantasy; explore their content as a specific genre form of audiovisual work in modern audiovisual culture; to analyze the artistic originality of the researched question. The object of research is film adaptation in the fantasy genre. The subject of research — artistic and aesthetic features of film adaptation of children's works.

The first section of the work is devoted to the theoretical and methodological aspects of the film adaptation of children's works in the fantasy genre. The second section reflects the genesis and evolution of the fantasy genre in literature and cinema and provides a comparative analysis of fantasy-related genres - science fiction and horror films. The third chapter found that the most popular children's fantasy of the XXI century is a series of films "Harry Potter". On the given example the problems and cultural contents are investigated, artistic and aesthetic features of film adaptations are analyzed. It is established that modern fantasy, adapting children's works, can not be considered aimed only at children, films are designed for the general public, moving into the category of family films.

The obtained results can be used for further investigations in the framework of interdisciplinary research.

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Однією із найпоширеніших жанроформ аудіовізуальної культури є екранізація літературного твору. Із появою кінематографу стало можливим створювати мистецьку аналогію літературних витворів, перекладаючи їх на «мову кіно», тобто — екранізувати. У ХХІ сторіччі, у переважній більшості, можна не лише прочитати твір, а й подивитися його на «великому», телевізійному чи мобільному екранах. Подібне явище, коли витвори літератури зображають і адаптують у кінематографічних межах, урізноманітнює та розширює аудіовізуальну культуру.

На думку У. Гнідець, дитяча література є дуже важливою для маленьких дітей, адже вона є їх першим знайомством з літературою в цілому [5]. В епоху інформаційно-технологічної революції не менш значимою є екранізація дитячих творів, що знайомить дитину з візуальною культурою. Досліджуючи подібні адаптації, слід звернути увагу, що переважна їх більшість створена у жанрі фентезі. Це зумовлено такими причинами: перша — надзвичайність та нереальність зображуваного не лише розвиває дитячу фантазію, привертає увагу, а й сприяє можливості повірити у диво, спричинене надприродними силами, якого потребують не лише діти, а й дорослі. Друга — епоха комп'ютерних технологій відкриває можливість втілення на екран найнеймовірніших героїв та подій. Оскільки екранізації дитячих творів у жанрі фентезі дедалі більше набирають популярності, то, у свою чергу, це сприяє утворенню певних особливостей при екранному втіленні літературних першооснов. Однією з них є те, що аудіовізуальне сприйняття глядача в кінотеатрі відрізняється від особистих вражень і уяви читача. Кіноадаптації творів-фентезі «народжують» похідні формоутворення, які стають частиною екранізованих історій та формують нові явища у кіномистецтві.

Тому *актуальність зазначеної проблеми дослідження* зумовлена необхідністю вирішення наступних протиріч:

- протиріччям між зростаючим впливом екранізацій дитячих творів на зростаюче покоління та відсутністю наукових розвідок щодо цих екранізацій;
- протиріччям між проявами «спрощених змістів» в сучасних екранізаціях та ускладненням вимог до креативності сучасного покоління;
- протиріччям між появою новітніх морфологічних утворень в сфері аудіовізуального мистецтва в межах однієї жанроформи (екранізації) та лакуни щодо цього у сучасному науковому дискурсі.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Магістерська робота виконана відповідно до комплексної науково-дослідної програми Харківської державної академії культури «Вітчизняна та світова культура: історико-теоретичні аспекти» (Державний реєстраційний № 0109U000511), згідно з планом наукових досліджень ХДАК на 2016-2020 рр., затвердженим ученою радою ХДАК (протокол №3 від 28.10.2016 р.) і є складовою загальної теми «Проблеми історії та теорії культури». Магістерська робота також відповідає загальному науковому напрямку факультету кіно-, телемистецтва ХДАК: «Аудіовізуальне мистецтво та комунікативні стратегії в контексті сучасної культури».

Мета і завдання дослідження. *Мета* магістерської роботи полягає в теоретичному обґрунтуванні особливостей кіноекранізацій дитячих творів у жанрі фентезі.

Для реалізації та досягнення зазначеної мети магістерської роботи необхідне вирішення наукових завдань:

- виявити стан досліджуваності проблеми;
- сформулювати методологічний інструментарій дослідження;
- дослідити та конкретизувати термінологічну систему жанру фентезі у науковому дискурсі;

- дослідити та охарактеризувати специфіку спорідненості фентезі з іншими жанрами у аудіовізуальній культурі кінця XX — початку XXI століть;
- виявити морфологічну генезу дитячих екранізацій у жанрі фентезі у аудіовізуальній культурі;
- дослідити змістовний сенс екранізації у сучасному кінематографі;
- охарактеризувати змісти дитячих екранізацій як конкретної жанроформи аудіовізуального твору в сучасній аудіовізуальній культурі;
- виявити художню своєрідність екранізації дитячих творів у жанрі фентезі у сучасній аудіовізуальній культурі.

Об’єкт дослідження — кіноекранізація у жанрі фентезі

Предмет дослідження — художньо-естетичні особливості кіноекранізації дитячих творів.

Методи дослідження. Методологічною основою дослідження є комплекс наукових підходів і методів, застосування яких уможливило уникнути фрагментарності щодо вивчення зазначеної проблеми.

У дослідженні використані наступні **загальнонаукові** методи аналізу:

- *метод системного аналізу* (для формування уявлення про екранізацію у жанрі фентезі як певну систему постмодерної і пост-постмодерної аудіовізуальної культури);
- *метод порівняльного аналізу* (для порівняння жанру фентезі у різних видах мистецтва; для порівняння між собою найуспішніших дитячих екранізацій у жанрі фентезі);
- для формування понятійного апарату дослідження був використаний *метод термінологічного аналізу*;
- для художньої інтерпретації жанру фентезі у сучасному кінематографі було використано *метод герменевтичного аналізу*.

Спеціальні методи аналізу були використані при дослідженні дитячих екранізацій у жанрі фентезі:

- *метод морфологічного аналізу* дозволив виявити морфологію сучасної дитячої екранізації та новітні жанрові утворення у її межах;
- *метод образно-стилістичного аналізу* дозволив дослідити зазначені художні особливості жанру фентезі;
- *метод аналізу візуального матеріалу* був застосований при роботі з конкретною фільмографією з зазначеної проблеми.

Застосування *мистецтвознавчого* та *культурологічного підходу* дозволили розкрити сутність та особливості дитячих екранізацій в жанрі фентезі в сучасному кінематографі. *На культурологічному рівні* в роботі досліджується явище екранізації дитячих творів у жанрі фентезі в сучасній культурі, аналізуються культурні та соціальні чинники появи попиту на дитячі твори жанру фентезі. Жанр фентезі досліджували О. Афанас'єва, Бр. Аттебері, Дж. Ленгтон, Т. Савицька, та ін. *На мистецтвознавчому рівні* тему екранізацій досліджували А. Базен, Б. Балаж, Дж. Блюстоун, Ю. Тинянов, М. Ямпольський та ін. Екранізація дитячих творів у жанрі фентезі як явище не отримала всебічного огляду у сучасному науковому дискурсі.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що магістерська робота з позицій культурології та мистецтвознавства є першим комплексним дослідженням дитячої екранізації у жанрі фентезі у сучасній аудіовізуальній культурі. В магістерській роботі

Уперше:

- комплексно досліджено специфіку, структуру та сутність дитячої екранізації у жанрі фентезі в сучасному аудіовізуальному мистецтві;
- здійснено порівняльний аналіз дитячих екранізації у жанрі фентезі в ігровому кінематографі; екранізацій п'єс та романів;
- здійснено комплексне обґрунтування художніх особливостей екранізації дитячих творів у жанрі фентезі в сучасному аудіовізуальному мистецтві.

Удосканалено:

- теоретичні набутки щодо дитячого фентезі;

Набуло подальшого розвитку:

- дослідження сучасної екранізації творів для дітей;
- дослідження морфологічної системи сучасного аудіовізуального мистецтва;
- визначення умов виникнення екранізації дитячих творів у жанрі фентезі;
- характеристика типологічних ознак дитячих художніх творів жанру фентезі.

Практичне значення отриманих результатів в тому, що вперше на рівні магістерської роботи зібрано та проаналізовано досвід вивчення жанрових та формотворчих трансформацій дитячих екранізацій початку XXI століття. Основні положення та висновки магістерського дослідження можна використовувати у практиці аудіовізуального мистецтва та виробництва. Отримані матеріали можуть бути використані у навчальному процесі під час розробки навчальних посібників, у подальших наукових дослідженнях; при розробці окремих тем у навчальних дисциплінах з аудіовізуального мистецтва та культурології. Наукові результати можуть вдосконалити зміст та структуру дисциплін «Аудіовізуальне мистецтво в сучасній культурі», «Цифрове телебачення і медіа-комунікації: сучасні дискурсивні практики», «Світові теорії ЗМІ та медіа практика», «Аудіовізуальна культура» та інших.

Особистий внесок здобувача. Дослідження магістерської роботи досліджено самостійно, висновки та результати отримані магістрантом особисто. Публікації за темою магістерської є одноосібними.

Апробації результатів магістерської роботи. Основні положення, матеріали та результати магістерської роботи викладені та оприлюднені на всеукраїнських науково-теоретичних конференціях. За результатами доповідей вийшли друком наукові тези.

1. Посашкова А. Сценарна екранізація книг для дітей: на прикладі творів Дж. Роулінг // Культура та інформаційне суспільство XXI століття: матеріали всеукр. наук.-теорет. конф. молодих учених, 20-21 квіт. 2017 р. Харків: М-во

культури України, Харків. держ. акад. культури, Нац. акад. мистецтв України, 2017. С. 229-230.

2. Посашкова А. Персонажі всесвіту Гаррі Поттера: екранні герої та книжкові прототипи // Культура та інформаційне суспільство XXI століття: матеріали всеукр. наук.-теорет. конф. молодих учених, 26-27 квіт.. 2018 р. Харків: М-во освіти і науки України, М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Нац. акад. мистецтв України, Ін-т культурології, 2018. С.228-229.

3. Посашкова А. Роман і п'єса в аудіовізуальному мистецтві: на прикладі серії творів Дж. Роулінг “Гаррі Поттер” // Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку: матеріали всеукр. наук.-теорет. конф. молодих учених, 22-13 листоп. 2018 р. Харків: М-во освіти і науки України, М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Нац. акад. мистецтв України, Ін-т культурології, 2018. С. 220-221.

4. Посашкова А. В. Літературне першоджерело, його екранізації та кіноадаптації: на прикладі творів всесвіту Поттеріани // Культура та інформаційне суспільство XXI століття: матеріали всеукр. наук.-теорет. конф. молодих учених, 18-19 квіт. 2019 р. Харків: М-во освіти і науки України, М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Нац. акад. мистецтв України, Ін-т культурології, 2019. С. 290-291.

5. Посашкова А. В. Еволюція дитячого фентезі (на прикладі «Гаррі Поттер...» і «Хроніки Нарнії...») // Культура та інформаційне суспільство XXI століття: матеріали всеукр. наук.- теорет. конф. молодих учених, 23–24 квітня 2020 р. Харків : ХДАК, 2020. С. 158-159.

6. Посашкова А. Генеза фентезі в літературі та кінематографі // Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку : матеріали всеукр. наук.- теорет. конф. молодих учених, 26–27 листопада 2020 р. Харків: ХДАК, 2020. С. 239-40.

Структура роботи зумовлена поставленими метою та завданнями. Робота містить вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел та літератури (66 позицій, з яких 26 іншомовних), додатки. Загальний обсяг магістерської дисертації — 75 сторінок. Основний зміст вкладено на 52 сторінках.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ЕКРАНІЗАЦІЇ ДИТЯЧИХ ТВОРІВ У ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ

1.1. Історіографія проблеми. Джерельна база дослідження

Історія виникнення жанру фентезі складає кілька десятиліть. Наукові доробки зі зазначеної теми налічують невелику кількість серед зарубіжної літератури та майже відсутні у пострадянському науковому дискурсі. Це обумовлено декількома причинами: по-перше, жанр фентезі довгий час не був відокремлений від наукової фантастики, по-друге, термін «фентезі» застосовувався до фільмів, які вважалися банальними. Питання екранізації налічує більшу кількість наукових доробок у межах теми, проте, майже всі вони не приділяють уваги екранізаціям дитячих творів у жанрі фентезі.

Історіографію досліджуваного питання можна поділити на декілька груп джерел. За ознаками джерел інформації з означеної теми: статті, автореферати дисертаційних досліджень, монографічні видання, джерела мережі Інтернет, фільмографія фентезі та їх літературні першоджерела. За змістовними ознаками діляться на загально довідкову літературу з проблеми та загально-теоретичні публікації, у яких фентезі розглядається як жанр літератури та кінематографу.

Публікації з питань розвитку аудіовізуального мистецтва формують окрему групу.

Генеза фентезі має свої коріння у фольклорних казках, міфах, літературі містичного характеру та лицарських романах. На думку К. Сміта, фентезі має витоки ще з XVIII ст., коли готика розпалася на літературу жахів, наукову фантастику та фентезі [42]. Про схожість між фентезі та казкою писав польський письменник Анджей Сапковський, стверджуючи, що казка, у порівнянні з жанром фентезі, примітивна та інфантильна [52].

Дослідження жанру систематично почали здійснювати на початку ХХ сторіччя. Американський письменник Г'юго Гренсбек у 1926-1928 роках у журналі наукової фантастики «Amazing Stories» першим почав використовувати термін «фентезі», відокремлюючи його від наукової фантастики [11]. У працях К. Юм «Фентезі та Мімезіс..» [35], Р. Джексон «Фентезі: літератури диверсії» [37], Ф. Ніцше «Народження трагедії та інших творів» [40] фентезі розглядається як літературний рід, наратологічний прийом, авторський стиль. Британський літературний критик Ш. Егоф трактувала фентезі як новітній жанр літератури, якому притаманно не втікати від реальності, а ілюструвати вигадані світи з тими ж правилами та закономірностями, що й у нас [30]. Подібної точки зору притримувався Е. Свінфен, зазначаючи, що фентезі — це інтерпретація реального світу, де присутні моральні, філософські проблеми, як і в справжньому житті [44].

Основоположником фентезі в літературі вважається англійський письменник Дж. Р. Р. Толкін, який спочатку створив у 1937 році дитяче фентезі «Гобіт, або Туди і Звідти» [64], а потім — «Володар пернів» (1954-1955) [63, 65, 66]. У своєму есе «Про чарівні оповіді» (зустрічається назва «Про казки») описав особливості жанру фентезі, до яких відніс «enchantment» — «зачарування»; «hard recognition» — «тверде переконання»; «recovery» — «відновлення» [45].

У «Історичному словнику фентезійної літератури» зазначається, що фентезі використовувалося для означення дитячої літератури до 1969 року [43]. Дослідженням особливостей дитячої літератури присвячені праці В. Кизиловой [10]. М. Престель стверджує, що завдяки романам Дж. К. Роулінг «Гаррі Поттер» діти почали любити читати [20].

Тему екранізації літературних творів досліджували: А. Базен, [25], який вважав, що кінематограф експлуатує літературу, Б. Балаш [2] зазначала, що комерційно вигідно використовувати для екранізації уже відомі та популярні твори, адже кінофільм є дорогим продуктом, її думку розділяла Л. Гатчеон [36],

К. Елліот схильна вважати, що екранізація породжує дві тези, так звану «ересь»: перша — слова та візуальні образи здатні до взаємоперекладу, а друга — форма має змогу відокремлюватися від змісту [31]. Аналізуючи літературу, зазначимо, що екранізації дитячих творів у жанрі фентезі не приділяється уваги.

Першим фільмом, що реалізував фантастичні ідеї є «Подорож на Місяць» (1902) французького режисера Жоржа Мельєса за мотивами пригодницького роману Жуль Верна «Із Землі на Місяць» (1865). Цей фільм синтезував наукову фантастику та фентезі, адже у ньому присутні дифузні ознаки двох вказаних жанрів (науково-технічний процес та персоніфікація місяця).

Із розвитком німого кінематографу розвиваються і фільми-фентезі: 1924 році з'являється картина «Багдадський Злодій» режисера Р. Волш. Із появою звукового та кольорового кінематографу, а також спецефектів фільми-фентезі стали більш популярними. «Чарівник країни Оз» (1939), режисером якого виступив В. Флемінг. Фільм став одним із перших кольорових стрічок Голлівуду. Саме це фентезі «Чарівник країни Оз» був першим, який використав традиційну для дитячих фільмів досліджуваного жанру історію, коли звичайна дитина — головний герой, який стає причетним до надзвичайних подій, герою необхідно подолати «зло».

Генеza жанру дитячого фентезі сягає анімаційних картини від «Disney». Перша короткометражна робота У. Дісней була створена за допомогою поєднання знятих кадрів із анімацією — «Країна чудес Аліси» чи «Дивокрай Аліси» 1923 року. Найбільш відомих анімаційних робіт у жанрі дитячого фентезі належать перші повнометражні фільми «Disney»: екранізація однойменної історії братів Грімм «Білосніжка та семеро гномів» (1937) і «Піноккіо» (1940).

До відомих дитячих екранізацій фентезі у XXI сторіччі належать кінотрилогії трилогія «Хроніки Нарнії» (2005-2010), режисером перших двох фільмів був Е. Адамсона, останній зрежисерував М. Аптед; «Хоббіт»

(2012-2014); «*Володар пернів*» (2001-2003) режисера П. Джексона; найбільшої популярності дитяче фентезі набуло завдяки екранізаціям романів «*Гаррі Поттер*».

Поттеріану досліджували з точки зору літературознавства Р. Трітес [47], релігії К. Девіл і Д. Девіл [29], бізнес-феномену С. Гунеліус [34], закладених морально-етичних культурних змістів О. Бондарчук [4], О. Пруцакова [22]. Проте аналіз фільмів «Гаррі Поттер» з точки зору аудіовізуального мистецтва — відсутній.

Аналіз фахових джерел з теорії та практики дитячого фентезі дозволяє стверджувати, що наразі проблема жанру у кінематографі практично не досліджувалась.

1.2. Методологічні засади дослідження

Методологічною основою дослідження є комплекс наукових підходів і методів, застосування яких дозволяє уникнути фрагментарності щодо вивчення зазначеної проблеми. Застосування *мистецтвознавчого* та *культурологічного підходу* дозволили розкрити сутність та особливості дитячих екранізацій в жанрі фентезі в сучасному кінематографі.

На культурологічному рівні в роботі досліджується явище екранізації дитячих творів у жанрі фентезі в сучасній культурі, аналізуються культурні та соціальні чинники появи попиту на дитячі твори жанру фентезі. Екранізації літературних творів досліджували: А. Базен, [25], Б. Балаш [2], Гатчеон [36], К. Елліот [31]. Науковий дискурс жанру фентезі формують праці: К. Сміта [42], Анджей Сапковський [52], Дж. Р. Р. Толкін [45], Ш. Егоф [30], Е. Свінфен [44], К. Юм [35], Р. Джексон [37]. Культурологічні та соціальні чинники дитячого фентезі представлені у роботах: О. Бондарчук [4], Ольга Пруцакова [22], М. Престель [20], Р. Трітес [47]

На мистецтвознавчому рівні популяризація жанру фентезі тісно пов'язана з літературними працями К. С. Льюїса, Дж. Р. Р. Толкін [63, 64, 65, 66], Дж. К. Роулінг [56, 57, 58, 59, 60, 61, 62], які згодом були екранізовані. Жанр фентезі в аудіовізуальному мистецтві розглянуті в працях К. Фокс [32], В. Миславського [15]. Досліджувалося це питання з точки зору глобального бізнес-феномену у роботах С. Гунеліус [34].

Огляд джерельної бази дозволяє констатувати, що екранізація дитячого фентезі як явище не отримало всебічного огляду у сучасному науковому дискурсі.

Аналіз зазначених об'єкту та предмету дослідження підкреслює важливість використання інтегрального наукового інструментарію. Зважаючи на висунуті завдання у дослідженні застосовується наступний методологічний інструментарій

Методологічну основу становлять такі загальнонаукові методи аналізу, як:

- *метод системного аналізу* — для формування уявлення про екранізацію у жанрі фентезі як певну систему постмодерної і пост-постмодерної аудіовізуальної культури;

- *метод порівняльного аналізу* — для порівняння жанру фентезі у різних видах мистецтва; для порівняння екранізацій творів-романів і творів-п'єс;

- для формування понятійного апарату дослідження був використаний *метод термінологічного аналізу*;

- для художньої інтерпретації жанру фентезі у сучасному кінематографі було використано *метод герменевтичного аналізу*.

Спеціальні методи аналізу були використані при дослідженні дитячих екранізацій у жанрі фентезі:

- *метод морфологічного аналізу* дозволив виявити морфологію сучасної дитячої екранізації;

- *метод образно-стилістичного аналізу* дозволив дослідити зазначені художні особливості жанру фентезі;

- *метод аналізу візуального матеріалу* був застосований при роботі з конкретною фільмографією з зазначеної проблеми.

Використання семіотичного аналізу дитячих фільмів-фентезі дозволяє розкодувати та інтерпретувати закладені змісти та реконструювати реальність сьогодення. За У. Еко семіологія розглядає систему знаків, у яких приховані змісти та ідеї [6]. «Саме вивчення того, що ж означає «мати значення», що таке акт комунікації і яка його суспільна роль, і складає сутність семіотичного аналізу» [3, с. 312]. На нашу думку, цей метод дозволить проаналізувати фільмографію з теми, виокремлюючи важливі ідейні контексти, закладені в творах. Тобто, вивчення окремих ознак фільмів-фентезі є загальним комплексом, що не існує за межами своєї структури.

Таким чином, основа культурологічного дослідження ґрунтується на структурно-функціональному методі аналізу дитячих творів у жанрі фентезі, які мають свою першооснову (літературний твір). За допомогою семіотичного підходу у визначенні дитячого фентезі стало можливим виокремити певні системи, що схожі на мовленнєві, проте, є притаманними лише кінематографу. Зазначимо, що дослідження та аналіз фільмів-фентезі як єдиної структури, у якій поєднуються та нерозривно існують ідеї та художньо-естетичні особливості, поза системою не мають тієї цінності

Наукові методи мистецтвознавства дали змогу всебічно дослідити ознаки предмету з позиції наповнення літературного та аудіовізуального простору.

Аналізуючи морфологічні основи утворення жанру фентезі у кінематографі вважаємо доречним використати метод інтерпретації твору, який буде доречним використовувати для аналізу творів у контексті зв'язків культури та художньо-естетичної діяльності.

Отже, за допомогою культурологічного та мистецтвознавчого підходів було використано як загально-наукові методи дослідження проблеми, так і спеціальні.

1.3. Понятійний апарат дослідження

Аналіз понятійного апарату обумовлений завданнями та метою дослідження. У науковому дискурсі існує певна кількість трактувань поняття «фентезі» (англ. «fantasy»), проте, здебільшого всі вони зводяться до літературознавства. Поняття сформувалося у ХХ сторіччі, але жанр не є достатньо досліджуваним.

Як окремий жанр, відділений від наукової фантастики, термін «фентезі» першим став використовувати Г'юго Гренсбек у журналі «Amazing stories» (1926-1928) [11].

У словнику «Collins Cobuild English Language Dictionary» (1991) про фентезі зазначається наступним чином: «<...>можете назвати історію чи ситуацію, яку хтось створює з їх уяви, і яка не ґрунтується на реальності, фентезі» [28, с. 516]. Слід зазначити, що у багатьох словниках 1960-1990 років пояснення терміну взагалі відсутнє, або трактується лише «наукова фантастика». Наприклад, словники «The American College Dictionary» (1962) [46], «Funk and Wagnalls Standard Desk Dictionary» (1977) [33], «Oxford Student's Dictionary» (1989) [41], у яких відсутнє пояснення досліджуваного жанру. На нашу думку наведене вище означення стосовно фентезі є доволі загальним і може застосовуватися до великої кількості мистецьких творів. Автор наступного словника «Longman Dictionary of English Language and Culture» (2005) пояснює термін більш конкретно, зазначаючи, що одним із основних компонентів жанру є магія: «Розповіді про уявні світи, які часто включають магію» [38, с. 516]. До основних концептів жанру у словнику відносять питання добра та зла, зазначаючи: «Персонажі часто шукають предмет, який призведе до перемоги добра над злом» [38, с. 492]. Усі зазначені вище пояснення трактують фентезі у літературознавчому аспекті.

У «Першому тлумачному великому енциклопедичному словнику» про фентезі зазначено: «<...> напрямок в літературі, кіно, комп'ютерних іграх тощо <...> склався під впливом К. Льюїса («Хроніки Нарнії»), У. Ле Гуїн («Чарівник Земномор'я») та ін., проте, відкривачем напрямку вважається Дж. Р. Р. Толкін, який написав культову романну трилогію «Володар персів», а також «Гобіт, або Туди і Звідти» [19 с. 1939].

Для нашого дослідження важливим є пояснення в кінематографі жанру фентезі у «Кінословнику. Терміни, визначення, жаргонізми» В. Миславського, який пише: «<...> жанр кінофієрії, пов'язаний перш за все з ім'ям одного із засновників кінематографа — Ж. Мельєсом, який винайшов чи випадково відкрив багато основних трюків у кіно» [15 с. 204].

Теорія фентезі розглядається і основоположником жанру Дж. Р. Р. Толкіном, який у своєму есе «Про чарівні оповіді» писав, що чарівні історії є можливістю втечі від невдалої реальності, вважаючи жанр ескапічним [45].

Дослідженню спорідненості фольклорної чарівної казки та фентезі присвячені праці В. Проппа, який зазначає, що від казки фентезі унаслідувало систему персонажів, яких умовно можна звести до: протагоніст, антагоніст та медіатори [21].

Українська дослідниця фентезі як жанру літератури Н. Логвіненко: «Виділяють три основні напрями літератури фентезі: класичний, історичний та науковий.» [13, с. 38]. Н. Логвіненко виділяє жанрові різновиди фентезі до яких відносить:

- героїчне фентезі (головні герої фентезійних книжок цього різновиду, зазвичай, фізичнорозвинені величезні варвари, які вирішують конфлікти зброєю) [13];
- високе або епічне фентезі (у основу покладена боротьба з надприродними злими силами; наявні такі герої гноми, гобліни, ельфи) [13];
- ігрове фентезі (історії, що відбуваються, нагадують події, що відбуваються в грі) [13];

- історичне фентезі (подіне альтернативній історії; сюжет розвивається у минулому з додаванням фентезійних елементів (магії або магічних істот)) [13];
- гумористичне фентезі (з елементами гумору, «сліпе наслідування загальноновизнаного зразка фентезі» [13, с 38];
- пародія на фентезі (вид гумористичного фентезі, який пародіює уже відомі історії, викликаючи ефект комічності) [13];
- темне фентезі (середнє між готикою і фентезі, де уявному світі правлячою силою є зло) [13];
- ліричне фентезі (відображення настрою та почуттів самого автору фентезі) [13];
- дитяче фентезі (призначене для дітей) [13];
- міське фентезі (історія проходить у межах сучасних міст) [13];
- технофентезі («жанр фантастики, піджанр фентезі, що описує світ, у якому пліч-о-пліч співіснують технологія і магія» [13, с 38]).

Зрештою, праці, що досліджують питання фентезі стосуються літературознавства та проблем перекладу. А розвідки стосовно дитячого фентезі зводяться до того, що цей вид фентезі спрямований на дитячу аудиторію.

Проблемі кінофентезі присвячена книга К. Фоукс «Фільми фентезі», у якій авторка розбирає приклади найуспішніших та історично важливих фільмів-фентезі «Чарівник країни Оз» (1939), «Гаррі Поттер», «Володар пернів», називаючи фентезі «касовою отрутою» [32, с. 11].

Звертаючись до теми дослідження, вважаємо за необхідне дати визначення терміну «екранізація». У «Літературознавчому словнику-довіднику» термін трактується так: «<...>відтворення засобами кіно і телебачення творів іншого виду мистецтва» [12, с 221].

Французький теоретик кіно А. Базен, досліджуючи екранізацію, зазначає, що це «україн ганебний прийом» [1, с 124]. Появу екранізації у кінематографії

пов'язує з його комерційністю Б. Балаш [2]. Л. Гатчеон пише, що екранізація як вид адаптації літературного твору є можливістю переказати відому історію іншою мовою, тобто іншим мистецтвом; виявити нові ідеї, подивившись на відомий твір по-новому [36].

Дослідниця К. Елліот розмірковує: «Понад століття екранізація була «поганим хлопцем» міжмистецького дослідження та позначалася як немистецьке мистецтво не лише тому, що вона затьмарювала класифікації мистецтв, забруднюючи їх незайману чистоту в першій половині ХХ ст. та перешкоджаючи їх незалежності у другій половині, але тому, що вона провокує дві центральні ересі проти мейнстримних естетичних та семіотичних теорій ХХ ст. Перша припускає, що, зрештою, слова та візуальні образи можуть взаємоперекладатися. <...> Друга — форма може відокремлюватися від змісту» [31, с. 133].

Одним із найбільш відомих дослідників питання екранізації вважається Дж. Блюстоун, який скептично ставився до адаптацій: «Результати перетворення лінгвістичних образів у візуальні мають катастрофічні наслідки для обох видів образності» [27, с. 23], «Роман — це норма, від якої фільм відхиляється на свій власний ризик» [27, с. 5].

Отже, важливим для нашого дослідження є базовий понятійний апарат, що формує подальші розвідки питання, проте, темі дитячого кінофентезі та його екранізації у науковому дискурсі майже не приділяється уваги.

РОЗДІЛ 2

ЖАНР ФЕНЕТЗИ: ГЕНЕЗА ТА ЕВОЛЮЦІЯ В ЛІТЕРАТУРІ ТА КІНЕМАТОГРАФІ

2.1. Генеза фентезі в дитячій літературі

Фентезі як один із жанрів літератури виник у ХХ ст, у зв'язку з чим, його дослідження є причиною виникнення диспутів, що аналізують питання пов'язані з генезою, жанроформами, культурологічними передумовами виникнення жанру тощо.

Термін «фентезі» походить від англійського слова «fantasy», що перекладається як «фантазія». Г'юго Гренсбек, американський письменник, дослідник, засновник першого журналу наукової фантастики «Amazing stories», першим почав використовувати термін «фентезі» (англ. «fantasy»), відокремлюючи його від наукової фантастики, яку іменує «science fiction» (1926-1928) [11].

Слово «фентезі» може використовуватися для окреслення літературного роду, наратологічного прийому, авторського стилю та при визначенні жанру [2, 3, 4]. Ш. Егоф, британський літературний критик, зазначила, що фентезі — новітній жанр літератури, що має за мету не втечу від реальності, а навпаки — фентезі ілюструє вигадані світи, але із тими ж ідеями та цінностями, які існують скрізь [30]. Фентезі — це інтерпретація реального світу, де існують ті ж самі моральні, філософські проблеми, як і в справжньому житті — саме таку думку пропонує французький літературний критик Е. Свінфен [44]. На думку К. Сміта фентезі має витоки ще з ХVIII ст., коли готика розпалася на літературу жахів, наукову фантастику та фентезі [42].

Час появи фентезі припадає на ХХ сторіччя, вважається, що започаткував його англійський письменник Дж. Р. Р. Толкін, який спочатку створив у 1937

році «Гобіт, або Туди і Звідти» [64], а потім — «Володар перснів» (1954-1955) [63, 65, 66]. Сам автор у своєму есе «Про чарівні оповіді» зазначив особливості літератури фентезі: по-перше, «enchantment» — «зачарування» вигаданим світом, описаним у творі; по-друге, «hard recognition», що означає «тверде переконання» у правдивості, як реального світу, так і вигаданого; і по-третє, «recovery» так зване «відновлення», що адаптує, переносить уже знайомі переконання у вторинний світ, актуалізуючи їх первинне значення, тобто відновлюючи його [45].

Основа літератури-фентезі має свої коріння у міфології, у зв'язку з чим, багато дослідників вважає, що джерелом жанру є міфоепічні оповіді. Слід зазначити, що існує також зв'язок фентезі та наукової фантастики, адже у обох літературних формах описується вигадані та неіснуючі світи/події, які породжені уявою автора. Схожість існує і між фентезі та казкою, проте, Анджей Сапковський, польський письменник, зазначає: «У розпорядженні тих, хто створив цей жанр, і домінуючих в ньому англосаксів був набагато кращий матеріал: кельтська міфологія. Артуріанська легенда, ірландські, бретонські або валлійські перекази — все це в сотні разів краще підходить у якості матеріалу для фентезі, ніж інфантильна і примітивно сконструйована казка» [52].

Перш ніж говорити про дитяче фентезі, необхідно означити, що таке дитяча література. Зрозуміло, що цей термін використовується для характеристики наукових, науково-популярних і художніх творів, що призначені дітям. Незважаючи на те, що дитяча література існує не перший рік, дослідники й досі не прийшли до консенсусу щодо того, який термін слід застосовувати до цієї специфічної літератури — «дитяча література» або «література для дітей». У різних країнах, вивчаючи це питання, прийнято не розділяти ці поняття, наприклад: польські та французькі науковці використовують поняття «література для дітей і юнацтва» (пол. «literatura dla dzieci i młodzieży», франц. «littérature d'enfance et de jeunesse»), а німецькі вчені

застосовують словосполучення «дитяча та юнацька література» (нім. «kinder- und jugendliteratur»), у той час як англо-американські дослідники ототожнюють вище зазначені терміни, використовуючи їх як синоніми (англ. «children`s literture», «literature for children»).

Досліджуючи дитячу літературу, В. Кизилова визначила, що «<...> це органічна складова загальної літератури зі всіма притаманними їй властивостями, при цьому орієнтованою на інтереси читача-дитини, має художню специфіку, адекватну дитячій психології» [10, с. 240]. Онлайн енциклопедія Британіка пропонує віднести до дитячих творів наступне: «<...> книжки визнаних класиків світової літератури, ілюстровані книги, короткі оповідання, казки, колискові, народні пісні та інші фольклорні жанри, які покликані розважати або повчати молодь» [48]. Узагальнюючи зазначимо, що дитяча література — це специфічний вид літератури, що розрахований на дитячу аудиторію і створений із урахуванням її психологічних, фізіологічних, вікових особливостей, а також інтересів і вподобань.

Цікаво, що «фентезі» використовувалося для означення дитячої літератури до 1969 року, як зазначається в «Історичному словнику фентезійної літератури» [43]. Досліджуючи сучасний літературний дискурс, стає зрозумілим, що поняття «дитяче фентезі» мало досліджене й майже не представлене у ньому.

У статті М. Престель вказується: «Дякуючи Гаррі Поттеру Дж. К. Роулінг, діти знову читають» [20]. Саме романи Дж. К. Роулінг про юного чарівника, «хлопчика, який вижив» стали найяскравішими прикладами дитячого фентезі ХХ-ХХІ сторіч. До найбільш популярних дитячих фентезі відносять також К. С. Льюїса з його відомим циклом «Хроніки Нарнії» (1950-1956) [55]. А Дж. Р. Р. Толкін, що створив, як уже згадувалося, створив «Гобіт, або Туди і Звідти» (1937), «Володар перснів» (1954-1955).

На нашу думку, подібні твори народжують новий феномен, коли дитяча фентезійна література перестає цікавити лише дітей і, подібно сімейному кіно, яке розраховане для перегляду, як і дітьми, так і дорослими, стає літературою,

що захоплює широку читальну аудиторію, залишаючи собі характеристики дитячого фентезі. Виокремлюючи особливості дитячого фентезі, до них віднесемо: широке використання розмовної лексики, що має повчальну мету; ідейна концепція творів повинна бути зрозуміла та доступна дітям; невелика кількість описів, що, до речі, відповідає специфіці дитячої літератури загалом.

Аналізуючи серію романів англійської письменниці Дж. Роулінг «Гаррі Поттер і філософський камінь» (англ. «Harry Potter and the Philosopher's Stone», 1997 рік), «Гаррі Поттер і Таємна кімната» (англ. «Harry Potter and the Chamber of Secrets», 1998 рік), «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану» (англ. «Harry Potter and the Prisoner of Azkaban», 1998 рік), «Гаррі Поттер і Келих вогню» (англ. «Harry Potter and the Goblet of Fire», 2000 рік), «Гаррі Поттер і Орден Фенікса» (англ. «Harry Potter and the Order of the Phoenix», 2003 рік), «Гаррі Поттер і Напівкровний Принц» (англ. «Harry Potter and the Half-Blood Prince», 2005 рік) і «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії» (англ. «Harry Potter and the Deathly Hallows», 2007 рік), ми дійшли певних висновків. По-перше, Дж. Роулінг для створення магічного світу не обмежилася використанням лише-но легенд свого народу, авторка застосувала як міфи Древньої Греції, так і Індійські оповіді, що є характерним до жанру фентезі. Із кожною книгою зростає напруга, задачі, які стоять перед головними героями, — усе складніші (від захисту філософського каменю до необхідності побороти головного антагоніст романів Лорда Волдеморта, що прагне безсмертя та знищення усієї не магічної частини світу), при цьому упевненість у перемозі добра слабшає. Ці фентезі відносяться саме до дитячих, адже із кожним роком випуску книг, аудиторія читачів дорослішала разом із героями Поттеріани, сюжети ускладнювалися, змінювалась лексика та авторський стиль, що робить це дитяче фентезі ще особливішим.

Отже, аналізуючи зазначені романи, ми виявили характеристики, що виокремлюють жанрові особливості дитячого фентезі, з-поміж них: 1) формування вторинного простору, іншого світу, перехід до якого здійснюється за допомогою певного магічного предмета/місця (вокзал Кінгс-кросс,

платформа 9 і 3/4); 2) динамічний сюжет, у якому глобальним конфліктом залишається протистояння добра та зла; 3) головний герой — хлопчик-підліток, який не виділяється нічим особливим від інших дітей, проте є архетипом дитини, що рятує світ; 4) звернення до світової міфології.

2.2. Морфологія кінофентезі: дитячий сегмент

Популярність фентезі, дифузія його сюжетів і образів у різноманітні види мистецтва призвела до появи різних продуктів фентезійного походження.

Із появою кінематографу стало можливим втілення на екрані будь-яких ідей та образів. Оскільки народження нового масштабного виду мистецтва сприяє диференціації у його межах, кінематограф не міг не звернутися до літературних жанрів, які слугували основою для розширення меж кінокультури [18].

Оскільки на ранніх етапах появи кінематографу жанр фентезі, як ми зазначали раніше, використовувався для позначення мистецтва направлено на дітей, а також не був цілковито відокремленим від наукової фантастики, вивчаючи перші фільми у фантастичному жанрі, можна зазначити, що у них присутні дифузні ознаки.

Одним із перших таких фільмів прийнято вважати «Подорож на Місяць» («Le Voyage dans la Lune», 1902) французького режисера Жоржа Мельєса, який за допомогою фотографії та складних декорацій, відтворив політ героїв на Місяць. Короткометражна німа картина має витоки з пригодницького роману Жюль Верна «Із Землі на Місяць» (1865).

Аналізуючи «Подорож на Місяць», можна зазначити, що від ознак наукової фантастики у фільмі є: наявність наукового-технічного прогресу (академіки будують пристрій, за допомогою якого вони зможуть долетіти до Місяця, що й роблять). Проте вважати роботу режисера Жоржа Мельєса

цілковито науково-фантастичною не слід. Підтверджуючи вищесказане, означимо те, що у фільмі присутня персоніфікація Місяця, зірок та інших планет. Із одного боку — це намагання передбачити досі небачене та зобразити його за допомогою надання форми живої істоти, а з іншого — це фентезійні неіснуючі форми, які не є коректним відносити лише-но до припущення, адже прогрес на момент знімання фільму був достатньо великий, аби не зображати Місяць із людськими очима, ротом та бровами.

На нашу думку, поява кінематографу як нового виду мистецтва може використовувати засоби уже існуючих мистецьких течій. «Подорож на Місяць» Жоржа Мельєса нагадує спектакль, який записали на плівку. Як писав доктор мистецтвознавства І. Іоффе у своїй праці «Основи музичної драматургії: музика радянського кіно»: «Кіно вбирає в себе багатовіковий досвід театру» [8, с. 132].

Ще один фільм, який лежить у історичній основі фантастичного кінематографу — однойменна екранізація роману «Двадцять тисяч льє під водою» Жуля Верна американським режисером Стюартом Патеном у 1916 році. Цей фільм є важливим у історичному, технічному (тут уперше застосовувалися знімання під водою, які реалізували брати Ернест і Джордж Вільямсони) планах, проте його слід віднести до жанру наукової фантастики, адже історія розповідає нам про капітана Немо та його підводний човен «Наутілус», який є дивовижним для того часу (перевершує за розмірами та швидкістю кита).

Німий кінематограф продовжує розвиватися і у 1924 році з'являється фільм-фентезі «Багдадський Злодій» (реж. Рауль Волш), у якому головний герой задля кохання до принцеси доньки Халіфа відправляється на пошуки скарбу для неї, дорогою зустрічається з незвичайними істотами та магією.

Із появою звукового та кольорового кінематографу стало можливо створювати більш традиційні для нашого часу фільми. Злиття вищевказаних досягнень разом із спецефектами зробили фільми-фентезі популярнішими. Прикладом тези є американський мюзикл «Чарівник країни Оз» (1939),

режисером якого виступив Віктор Флемінг. Як уже стало традицією для фільмів досліджуваного жанру, ця картина була екранізацією уже відомого на той час роману Френка Баума «Дивовижний чарівник країни Оз» (1900). Фільм став одним із перших кольорових стрічок Голлівуду.

На нашу думку, саме твір «Чарівник країни Оз» був першим, який використав традиційну для дитячого фентезі історію, коли нічим не примітний герой (дитина), у нашому випадку дівчинка з маленького містечка, зустрічається зі своїми страхами, бореться проти них (когось) разом зі своїми друзями та зрештою — отримує перемогу. До того, не менш важливу роль у подібних фентезі-фільмах займає виховання, коли діти, переглядаючи фільм, вчаться певним ідеологічно закладеним моральним нормам (цінувати дружбу, любити рідний дім тощо).

У своїй книзі Леатріс Ейсман, Кіт Рекер «Історія пантона. XX сторіччя в кольорі» зазначили: «<...>«Чарівник країни Оз» <...> удостоївся найбільшого числа переглядів за всю історію кінематографа, на думку бібліотеки Конгресу» [7 с. 76].

Історія жанру дитячого фентезі не обмежувалася лише фільмами, адже з'явилися анімаційні картини від «Disney». До прикладу, перша короткометражна робота Уолта Дісней була створена за допомогою поєднання знятих кадрів із анімацією, що на той час було вперше, — «Країна чудес Аліси» чи «Дивокрай Аліси» 1923 року.

До найбільш відомих анімаційних робіт у жанрі дитячого фентезі слід віднести перші повнометражні фільми «Disney», що уже стали класичними, — екранізація однойменної історії братів Грімм «Білосніжка та семеро гномів» (1937) і «Піноккіо» (1940) за мотивами казки італійського письменника Карло Коллоді «Пригоди Піноккіо. Історія дерев'яної ляльки», що значно відрізнялася від оригіналу.

Звертаючись до європейського досвіду, зазначимо, що нашої уваги потребує сюрреалістичний короткометражний фільм «Андалузський пес» (1929)

Луїса Бунюеля та Сальвадора Далі, хоча дитячим фентезі ця картина не є, вона нас цікавить із точки зору визначення межі жанру фентезі. Як зазначається в онлайн-енциклопедії (THE WORLD'S #1 ONLINE ENCYCLOPEDIA), ця робота є одним із напрямків фентезі, що відображає певне новаторство у європейському мистецтві [50]

У своїй книзі «Влада і насолода» Андрій Маклаков пише: «Однією з найбільш вражаючих у світовому кінематографі є сцена в дев'ятнадцятихвилинному фільмі «Андалузський пес» <...> Вона шокує й сьогодні: чоловік курить, дивлячись на місяць, бачить, як диск місяця перетинає тонка довга хмара, бере бритву й абсолютно незворушно, неначе це найзвичайнісінька справа, розрізає дівчині око, притримуючи повіки пальцями і спостерігаючи за рідиною, яка витікає з очного яблука <...>» [14, с 198].

Звертаючись до історії виникнення сюрреалізму, який відхилив увесь людський прогрес, представники цієї течії поєднували дійсність разом із фентезійними елементами, спираючись та погоджуючись із висловлюванням філософа Артура Шопенгауера, який стверджував, що світ складається з замучених істот [26]. Подібні ідеї досить близькі до фентезі, адже, на нашу думку, цьому жанру властивий ескапізм, тобто бажання втечі від реальності.

«Андалузський пес», у якому Сальвадор Далі втілює свої сновидіння, де із руки повзуть мурахи, а посеред кімнати з'являється рояль із двома мертвими віслюками та прив'язаними до інструменту двома священиками, викликає скептицизм. Говорячи про жанр фентезі, якому властиво мати магічний чи містичний характер історії та неможливість існування у реальному світі, виникає питання: чи кожен фільм із подібними ознаками слід долучати до фентезі чи раціональніше буде використовувати жанр хоррор, у якому доречніше буде дивитися на те, як ріжуть лезом око. У книзі Кетрін Фоукс «Фільми фентезі» автор зазначає: «<...>фільми, що настільки експериментальні, що вислизують від можливості міметичної чи реалістичної

інтерпретації, зазвичай, не називаються фентезі. Замість цього використовують терміни «сюрреалізм», <...> «імпресіонізм», «авангард»» [32, с. 5].

Підводячи підсумок, зазначимо, що популярність фентезі, дифузія його сюжетів і образів у різноманітні види мистецтва призвела до появи різних продуктів фентезійного походження, а з появою кінематографу стало можливим втілення на екрані будь-яких ідей та образів. На ранніх етапах появи кінематографу жанр фентезі не був цілковито відокремленим від наукової фантастики, вивчаючи перші фільми у фантастичному жанрі, можна зазначити, що у них присутні дифузні ознаки. До прикладу, одним із перших таких кінотворів — «Подорож на Місяць» (1902) французького режисера Жоржа Мельєса. Від ознак наукової фантастики у фільмі є: наявність наукового-технічного прогресу, від фентезі — персоніфікація Місяця, зірок та інших планет. Виявили, що історія жанру дитячого фентезі не обмежувалася лише фільмами, адже з'явилися анімаційні картини від «Disney». Дослідили короткометражний фільм «Андалузський пес» (1929) Луїса Бунюеля та Сальвадора Далі, який містить ознаки фентезійного походження, проте, не належить до досліджуваного жанру, адже відображає певне новаторство та експериментальність у європейському мистецтві, що не дає змогу міметично або реалістично картину інтерпретувати, тому «Андалузський пес» є сюрреалістичним фільмом .

2.3. Фентезі, наукова фантастика, хоррор (питання жанру)

Говорячи про фентезі в кінематографі, ми зазначаємо, що фільм, який містить вигаданих героїв і події, які неможливі у реальному житті, належить до зазначеного жанру. Подібне визначення дає досить широкий спектр різноманітних кінокартин, що різняться тематикою та віковою аудиторією. Наприклад, дитячий фільм «Віллі Вонка та шоколадна фабрика» (реж. Мел Стюарт, 1971 р.) і «Конан-варвар» (реж. Джон Мілюс, 1982 р.) — це фільми

жанру фентезі, проте вони зовсім не схожі між собою, крім того, що у кінотворках присутні фентезійні персонажі і події, у яких ті існують. Проте, надзвичайно важливим у визначенні меж жанру фентезі є той факт, що твори цього виду мистецтва повинні містити наскрізно відображену лінію фентезійного, тобто вигадані елементи фільму повинні формувати основний сюжет, проходити через усю картину, а не бути лише певним епізодом чи елементом у фільмі. У доказ тези, наведемо приклад: відомий фільм «Магнолія» (1999) режисера Пола Томаса Андерсона, який вражає своїм семіотичним рядом (постійні появи цифри 82; квітів, схожих на магнолію тощо), містить сцену з дощем із жаб, яку пророкував репер, герой фільму, який у кадрі говорить: «Якщо світло нам не допоможе, Бог піде на нас дощем», — хоча і містить певний фантастичний елемент, проте вважатися фентезі ніяк не може, адже це драма, яку можна хибно трактувати, як фентезі (адже події фільму неможливо раціонально пояснити)

Проте, найбільш актуальним є те, що при визначенні жанру суміжними є фентезі, наукова фантастика та фільми жахів. Історія їх появи та розвитку, на нашу думку, почалася раніше, ніж виникли їх назви та дефініції, проте це не змінило того, що у кінознавчому дискурсі порівняння цих пов'язаних між собою жанрів досі мало досліджене.

Термін «спекулятивна фантастика» або «спекулятивна белетристика» (у літературознавстві) (англ. *speculative fiction*) майже не зустрічається у наукових дискурсах пострадянських держав, — це загальна назва жанрів, які побудовані на спекуляції, об'єднуючи твори, у яких присутні фантастичний і надприродний чи неіснуючий у нашому часі розвиток подій. До спекулятивної фантастики належать такі жанри: наукова фантастика, фентезі, жахи, альтернативна історія тощо [53]. Тобто, визначення цього терміну, що поєднує схожі між собою жанри, актуалізує необхідність чіткого визначення фентезі, наукової фантастики та жахів, які, на нашу думку, є найбільш спорідненими. До речі, слід зазначити, що схожість названих жанрів підкреслює існування

Академії наукової фантастики, фентезі та фільмів жахів (англ. Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films), яку у 1972 році створив Дональд Рід, її ціллю є поширення зазначених жанрів. При академії існує премія «Сатурн» (англ. «Saturn Award») [51].

Продовжуючи дослідження спорідненості наукової фантастики та фентезі, зазначимо, фентезі — це жанр «ненаукової фантастики» [23, с. 16], у фільмах якого найчастіше зображуються надприродні магічні події, що неможливі у реальному житті. У той час як наукова фантастика у кіно ілюструє, на думку Ц. Тодорова, історії про космос; про проблеми відносин науки, техніки та суспільства; про роботів і андроїдів [25].

При визначенні жанру, трапляються гібридні фільми, наприклад, «Зоряні війни: Імперія завдає удар у відповідь» (реж. Ірвін Кершнер, 1980 року) є науковою фантастикою, проте надприродні сили майстра Йода не піддаються науковому поясненню. Чи фільм «Іншопланетянин» (реж. Стівен Спілберг, 1982 року), який теж належить до жанру наукової фантастики, проте, у якому те, що прибулець може зцілювати рани, здається дивом. У подібних гібридних видах, на нашу думку, при визначенні жанру слід спиратися на те, що є основою сюжету, а не її елементом, як уже зазначалося. Слід додати те, що подібне проникнення фентезі у наукову фантастику можна пояснити наступним чином: коли головним у фільмі стають не події, а наслідки, то уже стає неважливим, яким чином це сталося — магічним або за допомогою наукового прогресу.

Досліджуючи спорідненість фільму жахів і фентезі, слід зазначити, що жанр хоррор покликаний налякати глядача, тримати його у постійній напрузі, у очікуванні чогось жахливого (ефект «саспенс» (англ. suspense) — атмосфера хвилюючої невизначеності, страх чогось невідомого). Як зазначає американський письменник, поет і журналіст Говард Лавкрафт у своєму есе «Надприродний жах в літературі», що визначним у жанрі хоррор є «<...> не конкретний сюжет, а створення певного настрою в читача — глибокого страху

при контакті з невідомими силами» [39, с. 16]. На нашу думку, це стосується не лише літературного хоррору, а й кінематографічного.

Схожість фентезі з фільмом жахів виникає тоді, коли в останньому з'являються надприродні персонажі, такі як вампіри, привиди чи якісь істоти, існування яких не підтверджено наукою. Фільм Тіма Бертона 1988 року «Жучий сік» у сюжеті якого постають не лише фентезійні події, а й головними героями є привиди, належить до жанру фентезі, а наприклад, картина «Будинок із привидами» (реж. Роберт Вайз, 1963 року), у якій присутнє таке ж надприродне явище — привиди — є фільмом жахів. Тобто, у приведених вище творах персонажі схожі за своєю морфологією, проте задачі кожного з фільмів різні: «Будинок із привидами» покликаний налякати, створюючи атмосферу очікування страху, у той час як персонажі «Жучого соку» викликають посмішку, але не страх.

Отже, ми дійшли висновку, що фентезі, наукова фантастика та хорру схожі між собою та можуть спонукати до гібридизації жанрів. Усі зазначені жанри належать до спекулятивної фантастики, яка об'єднує їх за допомогою того, що події вказаних видів кіномистецтва зводяться до надприродного, фантастичного або ж неможливого у зараз, у нашому часі, явища/події/персонажа. Фентезі, як правило, ілюструє нам магичні та надприродні речі, що неможливі у будь-який момент існування людства, непояснені наукою; наукова фантастика — жанр, що зумовлений науковим прогресом або намаганням його передбачити, у межах його фільмів події чи герої можливо пояснити, опираючись на досягнення науки; хоррор або фільм жахів може містити магичні, надприродні або фантастичні елементи, проте, на відміну від фентезі, цей жанр повинен викликати відчуття постійного страху в очікуванні чогось жахливого.

РОЗДІЛ 3.

ДИТЯЧЕ КІНОФЕНТЕЗІ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ

3.1. Світова практика екранізації дитячого фентезі

Поява кінематографу у ХІХ — ХХ сторіччях як новітнього виду мистецтва призвела до пошуків його реалізації та подальшого розвитку. Для вирішення зазначеного питання сінематограф широко став використовувати екранізації.

Екранізація — це, на нашу думку, трансформація та адаптація літературного твору у кінематографічний простір. У «Літературознавчому словнику-довіднику» термін трактується так: «<...>відтворення засобами кіно і телебачення творів іншого виду мистецтва <...>» [12, с 221]. Досліджуючи історію появи жанру фентезі, стає зрозумілим, що екранізація є популярним явищем кінематографу, який починає переносити літературний твір у межі екранного простору повністю або частково.

Аналізуючи умови, що призвели до такого звернення екранного виду мистецтва до літератури, у науковому дискурсі можна зустріти точку зору, що це «український ганебний прийом», як стверджує французький теоретик кіно А. Базен [1, с 124]. Подібне явище можна пояснити комерційністю сінематографу, адже, на думку, кінокритика Б. Балаш «<...> фільм як продукт промисловості є дуже коштовним і складним колективним витвором <...>» [2, с. 4]. Тому й не дивно, що творці фільмів намагаються піти перевіреною дорогою, екранізуючи уже відомі та популярні ідеї. На нашу думку, інтермедіальна екранізація з точки зору інтерпретації творів жанру фентезі є можливістю по-новому подивитися на літературний твір. Слід означити, що, з нашої точки зору, фентезі є найбільш сприятливим і схильним жанром для його адаптації на великому екрані, адже

можливість сучасних технологій дає змогу відтворити у межах сінематографу найрізноманітніші магичні та надприродні події/персонажі.

Літературний твір і фільм мають аспекти, що взаємодіють між собою: по-перше, це культурна площина, у якій здійснюється вплив на формування дитячої субкультури; по-друге, це педагогічна частина екранізованого твору, яка формує дитячу аудиторію, виховуючи та направляючи її; по-третє, — мистецький аспект, що здійснює зв'язок вербального твору з засобами кінематографу, який в результаті стає готовим екранним продуктом.

Цікаво зазначити, що термін «фентезі» досить довго вважався принизливим та застосовувався до фільмів, які були банальними або дитячими, фентезі вважався «касовою отрутою» [32]. Це не є дивним, адже, як ми вже говорили, фентезі часто звинувачували в ескапізмі, а у світі дітей є місце магії й подібному диву.

Досліджуючи екранізації дитячих творів жанру фентезі на початку ХХ сторіччя, стає зрозумілим, що практика інтерпретації є доволі розповсюдженим і популярним явищем. Але, як нам здається, найголовніше те, що сучасні фентезі, які адаптують дитячі твори, не можуть вважатися лише-но направленими на «маленьку» аудиторію. Дитяче фентезі набуло великої популярності й серед дорослої частини населення, екранізації у його межах розраховані на широку аудиторію, переходячи у розряд сімейних фільмів. Такі картини ілюструють еталонну поведінку в сім'ї, формуючи її цінності. Тому й не дивно, що дитяче фентезі, у якому поширено використовуються виховні моральні постулати, доречно можна віднести до сімейного фільму.

До успішних сучасних екранізацій дитячих творів можна віднести велику кількість фільмів, серед яких: «Золотий компас» (2007) режисера Кріса Вайца, що екранізував першу частину трилогії «Темні матерії» (1995) Філіпа Пуллмана. Сюжет фільму розповідає нам історію дівчинки Ліри Белаква, яка, незважаючи на свій юний вік, готова боротися зі злом, рятуючи своїх рідних та друзів.

«Чарлі і шоколадна фабрика», який вийшов у прокат у 2005 році, відомого американського режисера Тіма Бертона створений за мотивами однойменної книги Роальда Дала (1964). Фентезі ілюструє незвичайні пригоди Чарлі Бакета зі своїм дідусем на шоколадній фабриці Віллі Вонки. На прикладі двох зазначених фентезі стає помітною тенденція для дитячого фентезі: головні герої — звичайні діти, які не виділяються з-поміж інших; вони потрапляють у обставини, які змушують їх боротися зі своїми страхами, обставинами та антагоністами.

Доказом тези слугують також інші екранізації дитячих творів у жанрі фентезі, до них належать: «Спайдервік: Хроніки» (2008) Марка Уотеса (однойменна серія книг (2003-2009) Холлі Блек, Тоні ДіТерліцци); сімейне фентезі «Пен: Подорож до Небувалії» (2015), режисера Джо Райта, що екранізував пригоди юного Пена у романі «Пітер Пен» (1906) шотландського письменника Джеймса Метью Баррі; фільм «Аліса в Дивокраї» (2010) Тіма Бертона, що адаптував однойменну книгу Льюїса Керрола (1865) тощо.

Проте найбільшої популярності жанр фентезі набув за допомогою найвідоміших його екранізацій:

1. Екранізація відомого циклу книг «Хроніки Нарнії» (1950-1956) Клайва Льюїса, що екранізували у трилогію «Хроніки Нарнії: Лев, чаклунка та шафа» (2005), «Хроніки Нарнії: Принц Каспіан» (2008) режисера Ендрю Адамсона та «Хроніки Нарнії: Підкорювач Світанку» (2010) Майкла Аптеда;

2. Екранізації дитячого роману «Гобіт, або Туди і Звідти» (1937) Джона Толкін у кінотрилогію «Хоббіт» Пітера Джексона: «Хоббіт: Несподівана подорож» (2012), «Хоббіт: Пустка Смога» (2013), «Хоббіт: Битва п'яти воїнств» (2014), а також найбільш відома у всьому світі екранізація, що є продовженням «Хоббіта» — «Володар перснів» (1954-1955) — фільми режисерував теж Пітер Джексон: «Володар перснів: Хранителі Персня» (2001), «Володар перснів: Дві вежі» (2002), «Володар перснів: Повернення короля» (2003);

3. Справжніх популярності та уваги дитяче фентезі набуло завдяки серії романів (почали друкувати з 1997 по 2007 роки) англійської письменниці Джоан Роулінг про юного чарівника зі шрамом на лобі Гаррі Поттера, які адаптували для великого екрану у вісім фільмів: «Гаррі Поттер і філософський камінь» (2001) і «Гаррі Поттер і Таємна кімната» (2002) режисером яких виступив Кріс Коламбус, «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану» (2004) Альфонсо Куарона, «Гаррі Поттер і Келих вогню» (реж. Майкл Ньюел, 2005 рік), «Гаррі Поттер і Орден Фенікса» (2007), «Гаррі Поттер і Напівкровний Принц» (2009) і «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 1» (2010), «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 2» (2011) режисера Девіда Єйтса.

Поттеріана стала феноменом ХХІ сторіччя, що у свою чергу викликає науковий інтерес, адже романи та фільми про дітей, чаклунів і паралельний магичний світ уже існували на той момент, проте, саме історія про сироту Гаррі Поттера, «хлопчика, що вижив» набула справжньої популярності. Професорка Державного університету штату Іллінойс Роберта Трітес (відомий дослідник дитячої літератури) пише про Гаррі: «Він — розумний і чаруючий, але він також є епізодичним сюжетом, відносно передбачуваним, похідним від Баума, Льюїса, Даля, в цілому більше сексистичний, ніж мав би бути. — Потім професорка додала: я виявила таємні інгредієнти Роулінг: книга ілюструє любов батьків як всемогутню та дає обнадійливе повідомлення про смерть. Це два важливих компонента <...>» [47, с. 478]. У Поттеріані любов його батьків, що померли, коли Гаррі був зовсім маленьким, зображається сильнішою за уся магію, саме пам'ять про них і їх появи, ніби в уяві чарівника, протягом усіх фільмів дають йому найбільшої сили та впевненості у собі, а головне — дають зрозуміти, що любов сильніша за смерть.

Головний герой екранізованих фільмів — худий хлопчина з жахливо неслухняним волоссям і ще й у окулярах. Зрозуміло, що Гаррі — не є ідеальним — живе під сходами, одягає старий одяг свого двоюрідного брата, його не люблять у сім'ї (живе з тіткою, дядьком і їх сином), Гаррі віддали до школи, де

навчаються одні розбишаки. Здавалося, що така звичайнісінька дитина не може бути причетним до чогось визначного, та Гаррі й сам не вірить, коли дізнається, що чарівник, а до того — відомий (єдиний, хто вижив після смертельного закляття темного мага). Тобто, аналізуючи головного героя, стає зрозумілим, що він є прообразом усіх дітей світу, серед яких кожен має свої вади та може себе впізнати в Гаррі. Подібне явище, коли читач/глядач бачить, що історія не ідеалізована, відчуває наближеність до власного життя є важливим фактором популярності Поттеріани.

На нашу думку, всесвітню любов «Гаррі Поттер» отримав ще завдяки тому, що життя головних героїв іде паралельно глядацькому: адже фільми про чарівника, який потрапляє у постійні пригоди та халепи, виходили на екрани протягом десяти років, а Гаррі зростав і змінювався так само, як і поціновувачі цього фентезі.

Цілісний паралельний нашому магичний світ, де живуть і навчаються маги, утворює особливий чинник популярності фільмів. Усі події відбуваються у Гогвортській школі чарів і чаклунства, куди можуть потрапити навчатися не лише чарівники, а й маглі (звичайні люди, що не належать до чарівних сімей), як от, наприклад, Герміона Грейнджер — одна з головних героїнь фільмів і подруга Поттера. А потрапити до школи можна через справжній лондонський вокзал «Кінгс-кросс» на платформі 9 ¾ (між 9 і 10). Усі вищезазначені чинники наближають історію про Гаррі Поттера до справжнього життя, аудиторія починає їй вірити.

Говорячи про критику Поттеріани, у академічному журналі релігієзнавства «Logos» Кетрін і Девід Девіли пишуть про Поттеріану: «Критики <...> зазвичай стверджують, що серія пробуджує дітей досліджувати окультизм... Деякі критики також відзначають нехтування правилами з боку Гаррі і його друзів, але такий хід думок рідко буває істотним <...> Те, що Гаррі Поттер може привести дитину до окультизму, можливо, але ми вважаємо це вкрай малоймовірним з тієї простої причини, що єдиний вид магії в книзі, що має

окультні паралелі з реальним життям, — це ворожіння, яке в значній мірі відкидається» [29, с. 50].

Цікавим для нашого дослідження є той факт, у 2016 році за мотивами історії, написаної Роулінг і під її редакцією, виходить книга-п'єса «Гаррі Поттер і Прокляте Дитя», яку написали Джон Тіффані та Джек Торн. Андре Базен зазначав: «<...> (літературний?) критик у 2050 році не знайшов би роману, з якого була створена п'єса та фільм, а скоріше окремий твір, відображений у трьох видах мистецтва, художній піраміді з трьох сторін, усі вони рівні в очах критика. Тоді «робота» була б лише ідеальною точкою у верхній частині цього малюнка, що саме є ідеальною конструкцією» [49, с. 7].

Дія п'єси відбувається дев'ятнадцять років опісля перемоги у битві за Гогвортс (тобто історія починається на тому, чим закінчилась). Але на цей раз Поттеріану вирішили не екранізувати, а показати у лондонському театрі «Palace» (прем'єра якої відбулася 30 липня 2016 року) [17]. На нашу думку, це можна пов'язати з двома причинами: по-перше, це можливість розширити глядацьке коло поціновувачів Поттеріани, демонструючи історію у театрі; а по-друге, п'єса набагато відрізняється від романів, у яких детально розкриті характери, навколишнє середовище, атмосфера, а п'єса ґрунтується лише на репліках і коротких описах композиції сцени, а отже: «Якщо уявити, що восьму історію про Поттера не демонстрували б у лондонському театрі «Palace», а екранізували до появи на «великих екранах» романів, то стає зрозумілим, що значна кількість образів магічного світу Поттера була б загублена через особливість п'єси як жанрової форми літератури. Отже, в історії про хлопчика-чарівника роман є більш вигідним для екранізації та збереженні літературної першооснови, разом із її образами, на відміну від п'єси» [17, с. 221].

Історія про чарівника Гаррі була унікальною у своєму роді як для дитячої літератури, так і для екранізованого фентезі. У книзі Сьюзан Гунеліус «Гаррі Поттер: Історія глобального бізнес-феномену» автор пише про першу книгу

Поттеріани: ««Гаррі Поттер і філософський камінь» порушувала усі правила художньої дитячої літератури. Вона була занадто великою. Сюжет був занадто страшним <...> Після 12-ти відмов і року пошуків робота Роулінг нарешті знайшла відгук у одного видання» [34, с. 6].

У всьому світі більше 400 мільйонів копій серії книг було продано, перекладено на 64 мови, касові збори по всьому світу перших п'яти фільмів заробили більше мільярда доларів, «бренд «Гаррі Поттер» коштує 4 мільярди доларів», а у 2000 році королева Єлизавета II нагородила Роулінг Орденом Британської Імперії [34].

Підводячи підсумок, зазначимо, що екранізація — це трансформація, адаптація літературного твору засобами кінематографу у готовий екранний продукт, що може здійснюватися повністю чи частково. Досліджуючи історію появи жанру фентезі у кінематографі, стає зрозумілим, що екранізація є популярним явищем для новітнього виду мистецтва. Дитяче фентезі набуло великої популярності й серед дорослої частини населення, екранізації у його межах розраховані на широку аудиторію, переходячи у розряд сімейних фільмів. Аналізуючи приклади фільмів-фентезі стає помітною тенденція: головні герої — звичайні діти, які не виділяються з-поміж інших; вони потрапляють у обставини, які змушують їх боротися зі своїми страхами, обставинами та антагоністами картин. До найбільш успішних екранізацій належать: «Хроніки Нарнії» (1950-1956) Клайва Льюїса, що адаптували у трилогію; екранізації дитячого роману «Гобіт, або Туди і Звідти» (1937) Джона Толкін у 3 фільми, а також найбільш відома у всьому світі екранізація, що є продовженням «Хоббіта» — «Володар перснів» (1954-1955) — фільми режисерував теж Пітер Джексон. Проте, найбільший внесок та популярність дитячому фентезі перенесла серія романів англійської письменниці Джоан Роулінг про юного чарівника зі шрамом на лобі Гаррі Поттера, які адаптували для великого екрану у вісім фільмів. На нашу думку, це пояснюється наступними причинами: по-перше, наближеність головного героя до звичайних

людей, у кожного з яких, як і у Гаррі, є багато вад; по-друге, у Поттеріані любов батьків Гаррі зображується сильнішою за уся магію, а головне — любов сильніша за смерть; по-третє, життя головних героїв іде паралельно глядацькому (дорослішають, змінюються разом), — усі вищезазначені чинники наближають історію про Гаррі Поттера до справжнього життя, аудиторія починає їй вірити, а отже, вона набуває великої популярності.

3.2. Проблематика (культурні змісти) дитячого фентезі (на прикладі фільмів «Гаррі Поттер...»)

Кінематограф, на нашу думку, як один із найбільш впливових видів мистецтва, якому притаманні доступність і масовість, за допомогою художньо-образної форми відтворює на екрані соціальну дійсність, опираючись на її історичні, психологічні, моральні норми тощо. Відповідно, йому притаманно не лише інкапсулювати сучасність, а й впливати на її творення. Сінематограф дає змогу сформувати цілісну картину світу, а також виховує у глядача певні морально-етичні норми. У зв'язку з цим, виникає важливість дослідження дитячого фентезі з точки зору закладених у ньому змістів, що впливають на формування у дітей не лише інтелектуального, а й емоційного станів.

Досліджуючи питання екранізації дитячих творів у жанрі фентезі, нам видається доцільним говорити не лише про фільми-фентезі, а й в цілому про літературні твори жанру, адже, як ми вже зазначали, екранізації адаптують книжкові витвори, а отже, ілюструють ті ж культурні змісти. Ми вже виявили, що найпопулярнішим дитячим фентезі XXI сторіччя є «Гаррі Поттер», тому дослідження вказаної тези слід здійснювати, опираючись на кіноекранізації та романи-фентезі про чарівника.

У праці «Уроки Дж. Роулінг, або як впливають вчинки Гаррі Поттера на дітей» Бондарчук зазначає, що Поттеріана — це «посібник з психологічної допомоги дитині» [4, с. 10]. На нашу думку, це влучне зауваження, адже фентезі вчить боротися не лише зі злом, у глобальному значенні, а й зі своїми страхами та психологічними бар'єрами. Наприклад, у першій частині кінофраншизи «Гаррі Поттер і філософський камінь» Гаррі знайшов у одній з аудиторій чарівне дзеркало «Яцрес», яке показувало найпотаємніші бажання серця, у ньому головний герой побачив своїх померлих батьків, опісля Поттер став приходити до нього кожного вечора. Тобто, Гаррі зустрів єдину можливість побути з своїми батьками, проте, Албус Дамблдор застеріг Гаррі: багато хто втрачав розум, дивлячись у дзеркало постійно, адже жив лише-но мріями, втрачаючи зв'язок із реальністю. На нашу думку, подібний епізод показує, що ситуації у житті бувають різні, навіть настільки жахливі, як у сироти Гаррі, проте не слід зациклюватися на цьому, необхідно жити далі. У восьмому фільмі Албус Дамблдор сказав: «Не жалій мертвих, Гаррі, жалій живих». У фільмах чітко простежується необхідність боротися зі своїми страхами, наприклад, у третій частині «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану» на предметі «Захист від темних сил» професор Люпін вчить дітей боротьбі з «Богартом» (різновид привидів, що приймає вигляд найпотаємнішого страху): необхідно подумати про щось веселе і увітати свій страх у якомусь смішному вигляді. Зважаючи на те, що дітям властиво мати певні фобії, подібне вчить боротися з ними та накопичувати позитивні емоції.

Гаррі Поттер — звичайний хлопчик, що не виділяється з-поміж інших, хоча до нього прикуто багато уваги, він не є пихатим. Не дивлячись на те, що головний герой сирота, його ображають єдині рідні (дядько, тітка та двоюрідний брат), Гаррі залишається добрим і співчутливим. Поттеру властиві сміливість, справедливість, проте, це не означає, що він ідеал. Хлопець інколи порушує шкільні правила, має ряд страхів, боїться, що його можуть засміяти, — усе зазначене зближує глядача-дитину із самим Гаррі, викликаючи асоціацію та

уявлення себе Поттером, а отже, це спонукає конструювати поведінку хлопчика-чарівника у реальному житті.

Важливе місце у дитячому фентезі приділяється темі дружби. У Поттеріані головні герої — найкращі друзі (Рон, Гаррі, Герміона), вони показують приклад справжніх безкорисливих стосунків, у яких є місце взаємодопомозі та підтримці одне одного. У фільмах, відповідно — у книгах, Гаррі завжди зазначає, що без своїх друзів він не зміг би здійснити перемог, як над собою, так і над уособленням зла та несправедливості.

Дослідниця Ольга Пруцакова, аналізуючи виховний вплив Поттеріани, зазначає, що позитивний аспект, що впливає на формування дитини як особистості, проявляється у ставленні персонажів до навколишнього середовища: герої поважають природу, магичні істоти зображуються у фентезі повноправними членами магичного соціуму, права яких захищає Міністерство магії (орган управління Магічної Спільноти Великої Британії) [22].

У фентезі «Гаррі Поттер» розглядається питання толерантності. У Гогвортсі навчаються діти різних національностей та кольорів шкіри, а у четвертій частині екранізації «Гаррі Поттер і келих вогню», коли до магичної школи з'їхалися учні світових чарівних навчальних закладів, директор Гогвортсу Албус Дамблдор сказав: «Ми сильні настільки, наскільки ми єдині, і слабкі настільки, наскільки роз'єднані». Цікаво зазначити, що у п'єсі «Гаррі Поттер і прокляте дитя» Герміону Грейнджер зіграла темношкіра актриса Нома Думезвені, хоча і у фільмі, і у книзі героїня білошкіра дівчина.

Один із найважливіших мотивів у Поттеріані — самопожертва і смерть. Із виходом кожного фільму, дорослішали герої і їх проблеми змінювалися, ставали більш серйознішими. У останній частині кінофраншизи «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 2» перед Гаррі стоїть важливий вибір: залишитися живим і дати померати у битві за Гогвортс усім невинним чарівникам, або померти самому, пішовши на зустріч до Лорда Волдеморта (головний антагоніст картини, що прагне захоплення усього магичного світу та загибелі

«бруднокровців» (маглів — звичайних людей)). Хлопець вибрав останнє і приніс себе у жертву — саме такий відважний крок подарував Гаррі можливість знову ожити і, зрештою, перемогти злого чарівника.

Проблематика фентезі, зокрема Поттеріани, найчастіше представлена протистоянням добра і зла. «Гаррі Поттер...» ілюструє не лише антитетичні сторони, фентезі зображає, що їм властиво проникати один в одного, тим самим, ускладнюючи вибір між ними. Один із важливих персонажів кінофентезі — Северус Снейп, який протягом усіх частин Поттеріани був представником противників Гаррі, його «ворогом». Чоловік похмурий, вдягається у темне, він грубо розмовляє, перешкоджає Гаррі та його друзям — це формує його образ злого героя. Проте, у кінці фентезі глядач дізнається, що увесь цей час Снейп оберігав Поттера, до того ж Северус кохав Лілі Поттер (мати Гаррі) із моменту знайомства і до своєї смерті. Саме він є автором найпопулярнішої цитати з «Гаррі Поттера» — «always», що у перекладі означає «завжди» (про любов до Лілі Поттер). Подібне загострює питання вибору між добром і злом, а також слугує підтвердженням того, що не все, що чимось здається, є таким насправді.

Отже, сінематограф фентезі формує цілісну картину світу, а також виховує у глядача-дитини певні морально-етичні норми, впливають на формування не лише інтелектуального, а й емоційного станів. Поттеріану називають психологічним посібником, створеним для дітей. У «Гаррі Поттері» постають питання толерантності, самопожертви, смерті, дружби, протистояння добра та зла тощо. Таким чином, ми дійшли висновку, що дитяче фентезі має повчальний характер, сприяє утворенню особистості, спираючись на позитивний та негативний досвід героїв Поттеріани.

3.3. Засоби художньої виразності реалізації дитячого фентезі в кінематографі (на прикладі фільмів «Гаррі Поттер...»)

Кінематограф, як і кожен вид мистецтва, «<...> користується яким-небудь одним елементом чуттєвого світу як ударним, конструктивним», у кінематографі кіномова у цьому значенні використовує візуальність [24, с. 327]. Дитяче фентезі, на нашу думку, жанр, що потребує особливої уваги з точки зору засобів художньої виразності при його реалізації, адже специфічність проявляється не лише у великій кількості вигаданих образів, а й у тому, що це контент, направлений на дітей. Аналізуючи втілення зазначеного, ми розглянули фільми-фентезі «Гаррі Поттер», які якнайкраще ілюструють реалізацію дитячого фентезі за допомогою кіномови. Серія з восьми картин зображає зміни у межах однієї історії з плином часу та зростанням напруги у фільмах. Для аналізу ми обрали п'ять фільмів, що, на наш погляд, найбільш контрастно зображають зміну художньої виразності дитячого фентезі.

«Гаррі Поттер і філософський камінь» (2001) — перший фільм Поттеріани, режисером якого був Кріс Каламбус. Саме у цьому кінофентезі відбувається знайомство з усім магічним світом не лише Гаррі, а й глядачів. Реалізація зазначеного відбувається за допомогою:

1. Загальні плани, зняті на ширококутний об'єктив з використанням глибокої перспективи. Подібний прийом передає об'єм і перспективу зображення, ознайомлюючи з магічним світом (плани: алея Діагон, Гогвортс, зала школи тощо) (ДОДАТОК 1);

2. Загальні плани з використанням спіралі спіралі Фібоначчі дають змогу глядачеві сконцентрувати увагу на основному у кадрі, такі плани — статичні, аби глядач встиг розгледіти та детально ознайомитись із тим, на чому робиться акцент у фентезі (ДОДАТОК 2);

3. У фільмі-фентезі «Гаррі Поттер і філософський камінь» використовується освітлення, що наближене до природного, а також присутня велика кількість кадрів на вулиці — адже це перша частина — ознайомча — фільм був покликаний м'яко ознайомити з магічною атмосферою (ДОДАТОК 3).

«Гаррі Поттер і таємна кімната» (2002) — другий фільм кінофраншизи, режисером якого залишився Кріс Каламбус. Із другої частини починає зростати напруга, фентезі уже не потрібно знайомити з загальною атмосферою, але натомість з'являються нові художньо-естетичні особливості для реалізації яких використовувалася техніка знімання — голландський кут — це один із видів операторського плану, який використовує похилений кут при зніманні, подібний прийом використовується аби дезорієнтувати глядача. Зазвичай, голландський кут застосовують для знімання фільму жахів. У Петтеріані він використовувався для підкреслення напруги та дивакуватості зображуваних подій (ДОДАТОК 4);

«Гаррі Поттер і в'язень Азкабану» (2003) — третій фільм, зрежисерував який Альфонсо Куарон. На нашу думку, це перше кінофентезі у межах Поттеріани, що характеризувалося похмурістю зображуваного.

Основний лейтмотив у «... в'язень Азкабану» — це час, тому у фільмі використовується знімання у постійному та поступовому русі камери, що підкреслює плинність часу. Зазначене досягалося не тільки з сценарної точки зору — використанням героями часовороту (чарівний предмет, який дає змогу повернутися у потрібний відрізок часу у минулому), а й за допомогою постійного проїзду камери через величезний годинник Гогвортсу (ДОДАТОК 5). Оператор постійно міняє вектор руху, відкриваючи нову локацію у фентезі.

Особливої уваги, на нашу думку, потребує сцена з дзеркалом у кабінеті професора Люпіна. На початку уроку камера пролітає крізь нього, а по закінченню — знову проходить дзеркало. Тут траєкторія руху камери відповідає цифрі «8» (ДОДАТОК 6). Усе зазначене не лише описує приміщення,

а ще підкреслює причетність до магічного світу глядача, який ніби входить в атмосферу чарів.

Останні два фентезі Поттеріани — «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 1» (2010) «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 2» (2011) є одним цілісним фільмом, що розділили на дві частини. Кінофентезі ілюструють глобальну кульмінацію та розв'язку усієї історії.

Цікавим візуальним рішенням картин є постійне використання дальніх ландшафтних планів. Важливим є те, що самі герої у цих кадрах займають малу частину екрану, що підкреслює постійне перебування їх у пошуках, а також — наскільки вони «малі» у порівнянні з тими глобальними проблемами, які їм необхідно вирішити. Гаррі, Рон, Герміона є самотніми (ДОДАТОК 7).

Оскільки в остінніх частинам ми дізнаємося, що Гаррі є обраним, і тільки він може подолати головне Зло кінофентезі, тому самотність самого Поттера робиться великий акцент. Для досягнення зазначеного хлопця зі шрамом на лобі не лише часто показували самого у кадрі, а й використовували ширококутну зйомку, що тільки підкреслювало атмосферу тиску та великої відповідальності, що лежить на Гаррі (ДОДАТОК 8).

У противагу статичним кадрам, у фільмі екшен-сцени знімалися за допомогою ефекту тремтячої камери. Саме це вносить у фільм не лише елемент реалізму, а й — постійну тривогу.

Незважаючи на те, що останні частини покликані бути яскравими з точки зору екшен-зйомки, проте у кадрах битви за Гогвортс дуже багато панорам, плавних рухів камери, що ніби проводять глядача подією, роблячи акценти на основних елементах у кадрі (ДОДАТОК 9).

У останній частині також використовувалося техніка знімання — паралакс-прокрутка (англ. parallax scrolling) — фонові зображення рухаються повільніше, ніж зображення переднього плану [54]. Подібний рух камери викликає увагу глядача, а оскільки у цій сцені важливі всі дії та реакції усіх

персонажів, план оператором взят більш загальний, ніж зазвичай у цій техніці (ДОДАТОК 10).

«Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 2» використовується мало світла, кадри фільму темні та похмурі: ніч ніби темніша, ніж завжди, а день — сірий і хмурний (ДОДАТОК 11).

Хоча усі зазначені художні особливості не відрізняють Поттеріану від інших представників кінематографу, що є зрозумілим, адже кіномова зазначеного мистецтва використовується одними прийомами. Особлива увага в цілому у жанрі фентезі, а також зокрема у Поттеріані, приділяється комп'ютерним спецефектам і графіці.

Слід зазначити, що значна кількість персонажів «Гаррі Поттера» була втілена на екрані не такими, як описувала Роулінг: «Одна з причин цього — аудіовізуальне сприйняття глядача відрізняється від особистих вражень і уяви читача» [16, с. 229]. До прикладу, головний антагоніст фільмів Лорд Волдеморт був описаний Джоан Роулінг істотою «білою, наче крейда», він мав червоного кольору очі, зміїні зіниці, був схожий на змію з «ніби зубочистки, руками» [16, с. 229]. Проте його прототип у фільмі виглядає звичайною блідою людиною без носу. Подібні рішення підкреслюють жанрову схожість фентезі з фільмами-жахів; деякі образи у Поттеріані режисери вимушені зображати не такими, як у книжках, адже фентезі є дитячим і не повинно викликати ефекту саспенса.

Створення магічної атмосфери у Поттеріані неможливо без спецефектів. Фільми-фентезі «Гаррі Поттер» використовували наступні:

1. Механічні (наприклад, муляжі павуків, макети Гогвортсу);
2. Оптичні (як ми вже зазначали, застосовували перспективу, подвійну експозицію тощо);
3. Грим (акторів за допомогою спеціальних матеріалів перетворюють на певну істоту);

4. Цифрові або комп'ютерні спецефекти — це найпопулярніший у Поттеріані вид зображення магічної реальності. За їх допомогою створювали на екрані різноманітні види стихій (сніг, зливу), чарівних істот (гоблінів, драконів, привидів тощо); неіснуючі пейзажі (наприклад, місцевість навколо Гогвортсу); також використовується композитинг: «Композитинг зображень полягає в комбінуванні двох або більше різних зображень у одне, причому таким чином, що створюється ілюзія єдиного простору і часу: здається, що всі зображення були зняті в один і той же час і в одному і тому ж місці одночасно» [9, с. 399]. Композитинг у використовували для поєднання відзнятого матеріалу з окремими елементами, що створювалися на комп'ютері (ДОДАТОК 12)

Таким чином, ми, проаналізували фентезі-фільми «Гаррі Поттер» виявили, що у фільмах використовується ряд засобів художньої виразності для реалізації дитячого фентезі, серед них: загальні плани, зняті на ширококутний об'єктив з використанням глибокої перспективи для введення у магічний світ глядача; загальні плани з використанням спіралі спіралі Фібоначчі, що концентрують увагу на основному в кадрі; техніка знімання — голландський кут, що використовувалася для підкреслення напруги та дивакуватості зображуваних подій; використання дальніх ландшафтних планів, що підкреслюють глобальність проблем і пошуки виходу героїв; застосовували паралакс-прокрутку. Широко використовуються спецефекти: механічні, оптичні, грим, комп'ютерні спецефекти, які широко використовують для створення магічного світу. Також, ми виявили, що екранні прототипи книжковим у Поттеріану не завжди відповідають, це пояснюється тим, що особиста уява читача відрізняється аудіовізуального сприйняття зображуваного, отже, деякі істоти в історії були видозмінені, аби відповідати жанру дитячого фентезі, оминаючи ефект саспенсу.

ВИСНОВКИ

У роботі відповідно до поставленої мети та окреслених завдань уперше було комплексно досліджені в аудіовізуальному мистецтві сутність екранізації дитячого фентезі, специфіка художньо-естетичних особливостей при втіленні жанру засобами кінематографу. Отримані результати дозволили сформулювати наступні висновки:

1. Генеза фентезі полягає у фольклорних казках, міфах, літературі містичного характеру та лицарських романах. Як новітній жанр літератури та кінематографу фентезі виник у першій третині ХХ сторіччя. У письменництві жанр ввів англійський письменник Дж. Р. Р. Толкін, а Г. Гренсбек першим відокремив його від наукової фантастики. Першим працювати з жанром у межах сінематографу став французький режисер Жорж Мельєс.

Аналіз фахових джерел унаочнив, що дослідженню дитячого фентезі та особливостям його втілення на екрані майже не приділялось уваги: Ш. Егоф, Е. Свінфен, К. Сміт, Дж. Р. Р. Толкін та ін. у своїх працях вивчали фентезі виключно у сфері літератури. Однак, до сучасних кіно словників фентезі традиційно включається як кіножанр (зокрема, відповідну статтю містить словник сучасного кінематографічного дискурсу українського кінознавця В. Миславського).

Сьогодні екранізація дитячих фентезійних творів є популярним шляхом трансформації літературного твору у кінематографічний простір з метою його широкого поширення. Проте, історіографічний аналіз питання довів, що в науковому дискурсі практично відсутні праці з означеної проблеми, що актуалізує обраний нами напрям дослідження.

2. Встановлено, що понятійний апарат аудіовізуальної сфери не є чітко визначеним у науковому дискурсі, що актуалізує предмет дослідження та формує необхідність подальшої розробки морфології кінофентезі. Виявлені інструментальні поняття: «фентезі», «екранізація», тощо. Зокрема,

підкреслено, що суміжними жанрами є фентезі, наукова фантастика та фільми жахів, які формують загальну назву для жанрів, у яких присутні фантастичний і надприродний чи неіснуючий у нашому часі розвиток подій, — «спекулятивна фантастика» або «спекулятивна белетристика»;

3. Виявлені морфологічні особливості дитячого фентезі, що, на основі проведеного аналізу, ми вважаємо спільними як для літератури, так і для кінематографу, адже екранізація сприяє утворенню спільних аспектів, адаптуючи фентезі з літератури у фільм. Серед них: 1) формування вторинного простору, перехід до якого здійснюється за допомогою певного магічного предмета/місця; 2) динамічний сюжет, у якому глобальним конфліктом є протистояння добра та зла; 3) головний герой(-ої) — дитина, яка не виділяється нічим особливим з-поміж інших, проте є архетипом дитини, що рятує світ; 4) звернення до світової міфології;

4. Встановлено, що поява кінематографу у XIX — XX сторіччях як новітнього вида мистецтва обумовила використання екранізації, яка відтворювала та адаптувала літературні твори мовою кіно. Визначено, що умови, які призвели до виникнення екранізацій, зводяться до комерційності сінематографу та інтермедіальності екранізації, що, з точки зору інтерпретації торів, є можливістю по-новому подивитися на літературний твір. Відтак, фентезі є найбільш доцільним жанром для його адаптації на великому екрані, адже можливість сучасних технологій дає змогу відтворити у межах кінематографу найрізноманітніші магічні та надприродні події/персонажі;

5. Виявлено, що найпопулярнішим дитячим кінофентезі сучасності є екранізації семи романів Дж. Роулінг «Гаррі Поттер», що адаптували у вісім фільмів-фентезі. На основі аналізу зазначених фільмів, були виявлені наступні культурні змісти дитячих фентезі: питання толерантності, кохання, самопожертви, смерті, дружби, протистояння добра та зла тощо, — зазначене дало змогу зробити висновок, що дитячі фільми-фентезі виховують у

глядача-дитини певні морально-етичні норми, впливають на формування не лише інтелектуального, а й емоційного станів;

6. Встановлено, сучасне фентезі, адаптуючи дитячі твори, не може вважатися направленими лише на дитячу аудиторію, екранізації розраховані на широкий загал, переходячи у розряд сімейних фільмів. При аналізі зазначеної тези, виявлено, що це явище пояснюється популярністю фентезі та ідейною спорідненістю сімейних фільмів із жанром, адже сімейні картини ілюструють еталонну поведінку в сім'ї, формуючи її цінності, а фентезі використовує виховні моральні постулати, що несуть у собі виховний характер;

7. Для виявлення художньо-естетичних особливостей дитячих екранізацій жанру фентезі, було проаналізовано п'ять фільмів, що, найбільш контрастно зображають зміну художньої виразності дитячого фентезі, а саме: «Гаррі Поттер і філософський камінь» (2001), «Гаррі Поттер і таємна кімната» (2002), «Гаррі Поттер і в'язень Азкобану» (2003), «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 1» (2010) і «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії. Частина 2» (2011). Було встановлено ряд засобів художньої виразності для реалізації дитячого фентезі, які є загальноприйнятими й для інших жанрів, серед яких: 1) загальні плани, зняті на ширококутний об'єктив з використанням глибокої перспективи для введення у магічний світ глядача; 2) загальні плани з використанням спіралі спіралі Фібоначчі, що концентрують увагу на основному в кадрі; техніка знімання — голландський кут, що використовувалася для підкреслення напруги та дивакуватості зображуваних подій; 3) використання дальніх ландшафтних планів, що підкреслюють глобальність проблем і пошуки виходу героїв; паралакс-прокрутка. Виявили спеціальні засоби художньо-естетичних особливостей дитячих фентезі — спецефекти, які налічують ряд різновидів: механічні, оптичні, грим, комп'ютерні спецефекти.;

8. Було встановлено, що екранні прототипи Поттеріани не завжди відповідають книжковим героям, проаналізувавши, виявили, що це пояснюється тим, що особиста уява читача відрізняється від аудіовізуального

сприйняття зображуваного, отже, деякі істоти в історії були видозмінені, аби відповідати жанру дитячого фентезі, оминаючи ефект саспенсу.

Висновки магістерської роботи формують базу для подальших розвідок у рамках міждисциплінарних досліджень: у галузі, суміщеній із теорією культури, може бути здійснено аналіз впливу контексту дитячого фентезі на формування історико-культурного мислення суспільства; у сфері аудіовізуального мистецтва — для вияву зв'язків різних морфологічних структур споріднених фентезі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Базен А. Что такое кино. Москва: Искусство, 1972. 384 с.
2. Балаш Б. Кино, Становление и сущность нового искусства. Москва: Прогресс, 1968. 143 с.
3. Барт Р. Мифологии. Москва: Издательство имени Сабашниковых, 1996. 235с.
4. Бондарчук О. Уроки Дж. Роулінг, або як впливають учинки Гаррі Поттера на дітей // Шкільний світ. 2003. № 21. С.9-10.
5. Гнідець У. Сучасна література для дітей та юнацтва як інтегрована субсистема загальнонаціонального процесу // Вісник. 2012. (11). С.134-139.
6. Эко У. Отсутствующая структура Введение в семиологию. Москва: Петрополис, 1998. 432 с.
7. Эйсман Л., Рекер К. История пантона. XX век в цвете. Москва: Эксмо, 2020. 192 с.
8. Иоффе И. Музыка советского кино. Основы музыкальной драматургии. Ленинград: ГМНИИ, 1938. 168 с.
9. Керлоу А. Искусство 3D- анимации и спецэффектов. Москва: Вершина , 2004. 480 с.
10. Кизилова В. Дитяча література: стан, проблеми, перспективи // Актуальні проблеми слов'янської філології. Донецьк: ТОВ "Юго-Восток, Лтд", 2009. С.236-240.
11. Ковалів Ю. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Том 2. Київ: Академія, 2007. 624 с.
12. Гром'як Р. Літературознавчий словник-довідник. Київ: Академія, 2007. 753с.
13. Логвіненко Н. Фентезі як вид фантастичної прози // Українська література в загальноосвітній школі. 2014. № 5. С.38-40.
14. Маклаков А. Влада і насолода. Харків: Фабула, 2019. 240 с.

15. Миславський В. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми. Харків: Харк. держ. ун-т мистецтв ім. М. П. Котляревського, 2007. 328 с.
16. Посашкова А. Персонажі всесвіту Гаррі Поттера: екранні герої та книжкові прототипи // Культура та інформаційне суспільство XXI століття: матеріали всеукр. наук.-теорет. конф. молодих учених, 26-27 квіт.. 2018 р. Харків: М-во освіти і науки України, М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Нац. акад. мистецтв України, Ін-т культурології, 2018. С.228-229.
17. Посашкова А. Роман і п'єса в аудіовізуальному мистецтві: на прикладі серії творів Дж. Роулінг "Гаррі Поттер" // Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку: матеріали всеукр. наук.-теорет. конф. молодих учених, 22-13 листоп. 2018 р. Харків: М-во освіти і науки України, М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Нац. акад. мистецтв України, Ін-т культурології, 2018. С. 220-221.
18. Посашкова А. Генеза фентезі в літературі та кінематографі // Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку : матеріали всеукр. наук.- теорет. конф. молодих учених, 26–27 листопада 2020 р. Харків: ХДАК, 2020. С. 239-240
19. Первый толковый БЭС. Большой энциклопедический словарь / состав. Е. В. Баравина Санкт-Петербург: Рипол-Норинт, 2006. 2142 с.
20. Престель М. Чудовий безлад. Введення у фантастичеу дитячу літературу та теорію фентезі // Вісник дитячої літератури. 2011. № 3. С. 70–97
21. Пропп В. Морфология/ Исторические корни волшебной сказки. Москва: Лабиринт, 1998. 512 с.
22. Пруцакова О. Основні аспекти ставлення до природи у книгах Дж. Ролінг про Гаррі Понтера // Шкільний світ. 2003. № 34. С. 10.
23. Стужук О. Художня фантастика як метажанр (на матеріалі української літератури 19-20 ст) : автореф. дис. ... канд. фил. наук : "10.01.06". Київ, 2006. 18 с.

24. Тынянов Ю. Поэтика. История литературы. Кино. Москва: Наука, 1977. 578 с.
25. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. Москва: Дом интеллектуальной книги, 1999. 144 с.
26. Шопенгауэр А. Мир как воля и представление. Москва: Эксмо, 2015. 147с.
27. Bluestone G. *Novels into Film: The Metamorphosis of Fiction into Cinema*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1957. 219 p.
28. Collins Cobuild English Language Dictionary. London: Clays Ltd, St. Eves plc, 1991. 516 p.
29. Deavel J., Deavel P. Character, choice and Harry Potter // *Logos: A Journal of Catholic Thought and Culture*. 1988. (4). P. 49-64.
30. Egoff Sh. *Worlds Within: Children's Fantasy from the Middle Ages to Today*. Chicago: ALA, 1988. 134 p.
31. Elliott K. *Rethinking the NOVEL/FILMDEBATE*. Cambridge: University of Cambridge, 2003. 295 p.
32. Fowkes K. *The Fantasy Film* Wiley-Blackwell. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010. 186 p.
33. Funk and Wagnalls Standard Desk Dictionary. New York: Harper and Row Publishers, Inc, 1977. 890 p.
34. Gunelius S. *Harry Potter: The Story of a Global Business Phenomenon*. New York City: Palgrave macmillan, 2008. 193 p.
35. Hume K. *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*. New York: Methuen, 1985. 213 p.
36. Hutcheon L. *A Theory of Adaptation*. New York / London: Routledge, 2006. 272 с.
37. Jackson R. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Routledge, 2005. 211 p.
38. Longman Dictionary of English Language and Culture. Harlow: Pearson Education Limited, 2005. 1620p.

39. Lovecraft H. The Annotated Supernatural Horror in Literature. New York: Hippocamus Press, 2000. 228 p.
40. Nietzsche F. The Birth of Tragedy and Other Writings. Cambridge: Cambridge UP, 1999. 203 p.
41. Hornby A. Ruse C. Oxford Student's Dictionary. Glasgow: William Collins Ltd, 1989. 748 p.
42. Smith K. The Fabulous Realm/ A Literary-Historical Approach to British Fantasy 1789–1990/ Metuchen, New York: Scarecrow Press? 1993. 521 p.
43. Stableford B. Historical dictionary of fantasy literature / B. Stableford; The Scarecrow Press, Inc., 2005. 567 p.
44. Swinfen A. In Defense of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature since 1945. Boston: Routledge and Kenan Paul, 1984. 253p.
45. Tolkien J.R. On Fairy Stories. Oxford: Harper Collins Publishers , 2014. 60 p.
46. Barnhart C. The American College Dictionary/ New York: Random House, 1962. 1444p.
47. Trites R. The Harry Potter Novels as a Test Case for Adolescent Literature // Style. 2001. № 3 (35). С.472-485.

Електронні ресурси

48. Encyclopedia Britannica Online. Children's Literature. URL: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic111289/childrens-literature> (дата звернення 10.05.2020)
49. Bazin A. Adaptation, or the Cinema as Digest. URL: <https://corehi.files.wordpress.com/2015/12/aotc.pdf> (дата звернення 20.05.2020)
50. Fantasy Films. URL: <https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-mps/fantasy-films> (дата звернення 13.06.2020)

51. Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films. URL: <http://www.saturnawards.org/> (дата звернення 20.06.2020)
52. Sapkowski A. Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach. URL: <https://sapkowskipl.wordpress.com/2017/03/17/pirog-albo-nie-ma-zlota-w-szarych-gorach/> (дата звернення 07.07.2020)
53. Спекулятивна белетристика. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B5%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B0_%D0%B1%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0 (дата звернення 13.09.2020)
54. New Straits Times. Cap O'Rourke to the rescue. URL: <https://news.google.com/newspapers?id=drgTAAAAIBAJ&sjid=S5ADAAAAIAAJ&pg=3478,303305&dq=parallax+scrolling> (дата звернення 15.10.2020)

Джерела

55. Льюїс К. Хроніки Нарнії: повна історія чарівного світу: збірка. Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2017. 910 с.
56. Роулінг Дж. К. Гаррі Поттер і філософський камінь. Київ: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2002. 320 с.
57. Роулінг Дж. К. Гаррі Поттер і таємна кімната. Київ: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2002. 252 с.
58. Роулінг Дж. К. Гаррі Поттер і в'язень Азкабану. Київ: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2002. 384 с.
59. Роулінг Дж. К. Гаррі Поттер і Келих Вогню. Велике ілюстроване видання. Київ: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2019. 464 с.
60. Роулінг Дж. К. Гаррі Поттер і орден Фенікса. Київ: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2003. 816 с.
61. Роулінг Дж. К. Гаррі Поттер і напівкровний Принс. Київ: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2005. 576 с.

62. Роулінг Дж. К. Гаррі Поттер і смертельні реліквії. Київ: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2007. 640 с.
63. Толкін Дж.Р.Р. Володар Перснів. Частина третя: Повернення короля. Львів: Астролябія, 2013. 704 с.
64. Толкін Дж.Р.Р. Гобіт, або Туди і звідти. 4-те видання. Львів: Астролябія, 2015. 384 с.
65. Толкін Дж.Р.Р. Володар Перснів. Частина перша: Братство Персня. 2-ге опр. вид. Львів: Астролябія, 2016а. 704 с.
66. Толкін Дж.Р.Р. Володар Перснів. Частина друга: Дві вежі. 2-ге опр. вид. Львів: Астролябія, 2016в. 576 с.

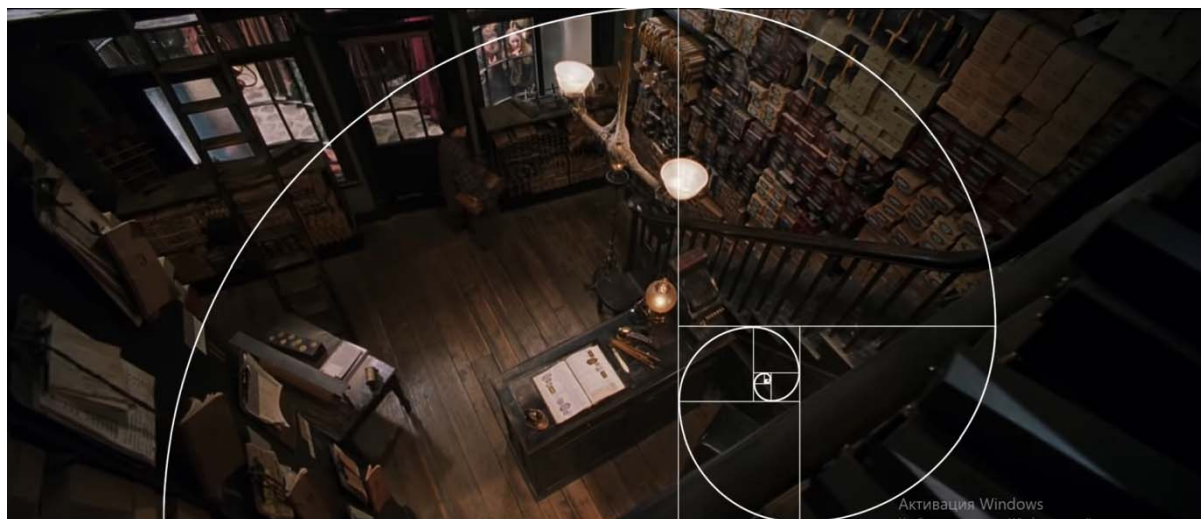
ДОДАТКИ

ДОДАТОК 1

Загальні плани, зняті на ширококутний об'єктив з використанням глибокої перспективи



ДОДАТОК 2

Загальні плани з використанням спіралі спіралі Фібоначі

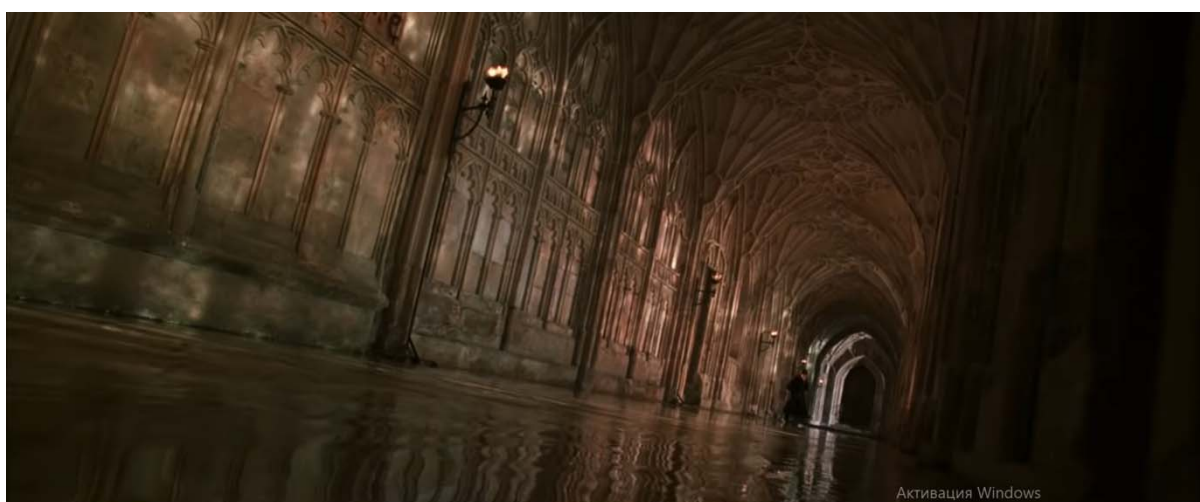
ДОДАТОК 3

Освітлення, що наближене до природного, кадри на вулиці



ДОДАТОК 4

Голландський кут



ДОДАТОК 5

Проїзди через годинник



ДОДАТОК 6

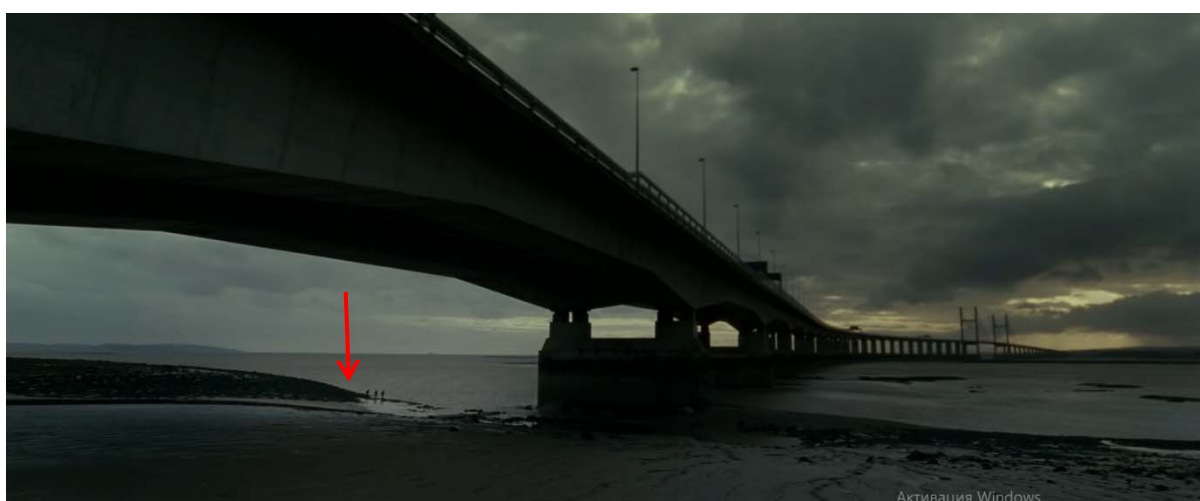
Сцена з використанням траєкторії руху камери за цифрою «8»





ДОДАТОК 7

Дальні ландшафтні плани



ДОДАТОК 8

Одинокий Гаррі + сцени з використанням ширококутної зйомки)



ДОДАТОК 9

Плавні рухи камери, панорами + акцент на основні деталі

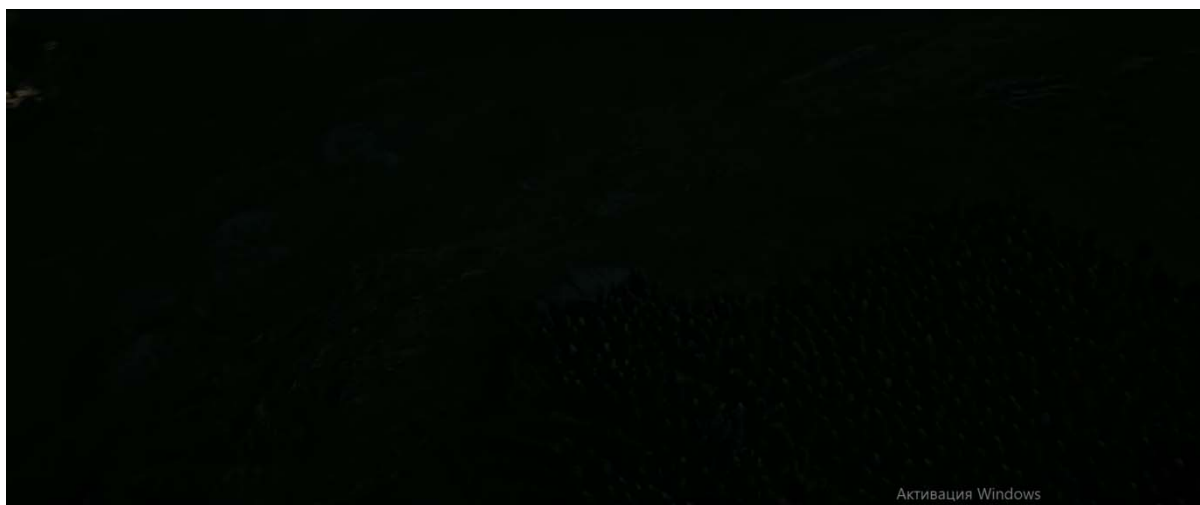


Додаток 10
техніка знімання — паралакс-прокрутка



ДОДАТОК 11

Темна атмосфера



ДОДАТОК 12

Композитінг

