

Український католицький університет

Факультет суспільних наук

Кафедра медіакомунікацій

Магістерська дисертація на тему:

**«ФУНКЦІЇ ПРОТАГОНІСТА ТА АНТАГОНІСТА В АНІМАЦІЇ
НЕЗАЛЕЖНОЇ УКРАЇНИ»**

Виконала:

студентка 6 курсу, групи СМЕ17/М

напряму підготовки:

06 Журналістика

061 Журналістика (Освітня програма
з медіакомунікацій)

Пінчук Валерія Ігорівна

Керівник:

канд. політ. наук, ст. викладач

Кривенко Соломія Олександрівна

Львів – 2019

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА ДОСЛІДЖЕННЯ.....	7
1.1. Розвиток анімації як медіаформату.....	7
1.2. Наративний аналіз як методологія дослідження анімації.....	26
РОЗДІЛ 2. ВИДИ АНІМАЦІЙНИХ НАРАТИВНИХ СТРУКТУР.....	43
2.1. Критерії класифікації наративних структур.....	43
2.2. Функції персонажів як чинник творення наративу.....	50
РОЗДІЛ 3. ПЕРСОНАЖІ УКРАЇНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ.....	63
3.1. Ознаки протагоніста як наративної функції.....	63
3.2. Ознаки антагоніста як наративної функції.....	84
ВИСНОВОК.....	96
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	101

ВСТУП

Актуальність. За останні кілька років у споживачів зріс інтерес до української анімаційної та кінопродукції. Ухвалений Верховною Радою закон про обов'язкові 75% української мови на телебаченні стимулює режисерів та продюсерів до кіновиробництва. Державне агентство України з питань кіно за період з 2014 по 2017 рік уклало 169 контрактів на виробництво нових фільмів. Ці фактори зумовлюють актуальність тем, пов'язаних із вивченням кіноіндустрії.

Крім того, анімація незалежної України почала виходити у прокат на закордонному ринку. Наприклад, впродовж 2017 та 2018 років мультфільми «Микита Кожум'яка» та «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» показували у кінотеатрах Польщі, Румунії, Туреччини, Ізраїлю, Кореї та інших країн. Це свідчить про зростання інтересу до вітчизняної анімаційної продукції за кордоном. Зокрема, у 2017 році Україна вперше представила національний стенд на Міжнародному фестивалі анімаційних фільмів у Ансі (Франція). В програмі презентацій були як реалізовані проекти, так і ті, що знаходяться на стадії розробки. Отже, сфера анімації зараз активно розвивається і потребує наукових досліджень. З 1980-х років і до сьогодні немає детальної розвідки про події, що відбувалися в українській мультиплікації, тому тема даного дослідження актуалізує це питання і спрямована поглибити розуміння специфіки української анімації.

Мета: визначити типові риси антагоніста і протагоніста в українській анімації незалежної України: ознаки, які вони репрезентують та їхні функції у наративній структурі. Для досягнення мети необхідно виконати такі **завдання:**

1. здійснити дослідження теоретичної бази про історію анімації;
2. окреслити методологію дослідження, зокрема визначивши основні поняття розвідки;
3. виокремити критерії класифікації наративних структур;

4. визначити функції та ознаки персонажів, зокрема протагоніста та антагоніста, в наративі;
5. з'ясувати ознаки протагоніста в українській анімації незалежної України;
6. описати ознаки антагоніста в українській анімації незалежної України

Об'єктом дослідження є анімація, кіноіндустрія та візуальна культура.

Предмет дослідження: ознаки антагоніста і протагоніста в анімації незалежної України.

Джерельна база. Недостатнє наукове вивчення анімації пов'язане з тим, що праці про анімацію писали перш за все не дослідники, а самі працівники цієї сфери, які прагнули зафіксувати свій досвід і поділитися технічними знахідками з колегами. Це було характерно як для закордонних, так і вітчизняних аніматорів. Художники студії Disney Ф. Томас та О. Джонстон видали працю «Ілюзія життя: «Анімація Діснея», а П. Блер – книгу «Анімація мультфільму», у яких описали специфіку створення мультфільмів, особливості дизайну персонажів і технічні нюанси виготовлення анімації. У СРСР традицію продовжив І. Вано книгою «Мальований фільм» та український аніматор Є. Сивокінь і його праця «Якщо ви любите мультиплікацію», які є дещо схожими зі змістом і описують жанрові особливості та процес створення анімації. Ця тенденція зберігається і після розпаду СРСР, зокрема, у 2008 році російський аніматор Ф. Хитрук видав книгу «Професія – аніматор». Перші наукові праці про анімацію почали з'являтися у 1970-х роках: кінознавець С. Асенін написав низку праць про специфіку мультиплікації соціалістичних країн. Для дослідження історії української мультиплікації визначальною є книга Б. Крижанівського «Мальоване кіно України» (1968), у якій подано не лише історію анімації, але й фахову критику мультфільмів, що виходили з 1920-х до 1960-х років.

Матеріал дослідження: чотири мультфільми, випущені за період незалежності, основним критерієм відбору став часовий, що зумовлено метою дослідження охопити кілька періодів розвитку української анімації та виявити трансформацію ознак і функцій протагоніста та антагоніста. Додатковий

критерій – літературна основа мультфільмів, що дозволяє дослідити їх з точки зору наратології. Отже, матеріалом для дослідження стали: 1) повнометражний мальований мультфільм «Енеїда» (1991), режисер Володимир Дахно. Тривалість: 69 хвилин; 2) короткометражний мальований мультфільм «Чарівний горох» (2008), режисер Ярослава Руденко-Шведова. Тривалість: 13 хвилин; 3) повнометражний мальований мультфільм «Бабай» (2014), режисер Марина Ведмідь. Тривалість: 70 хвилин; 4) повнометражний 3D-мультфільм «Микита Кожум'яка» (2016), режисер Манук Депоян. Тривалість: 85 хвилин.

Методологією дослідження став наративний аналіз, що полягає в аналізі структур у розповіді, відтвореній у форматі анімації, та виявленні специфічних ознак її сторітелінгу. Досліджуючи матеріал, послуговувалися загальнонауковими методами аналізу, синтезу та дедукції, застосування яких полягало в опрацюванні наукової літератури та виокремленні загальних тенденцій в розвитку української анімації. Серед спеціальнонаукових методів важливим були методи наративного аналізу; стилістичного аналізу; описовий метод; семантичний аналіз; порівняння наративів.

Наукова новизна. У роботі вперше виокремлено ознаки антагоніста та протагоніста на раніше не досліджуваному матеріалі української анімації. Це стало можливим завдяки удосконаленню класифікації критеріїв наративних структур, які годяться для аналізу візуального медіаформату. Також було визначено головні засади наративного аналізу та його додаткові критерії для анімації. Крім того, в роботі набуло розвитку теоретичне осмислення персонажів як наративних функцій.

Теоретичне значення. Отримані результати, що поглиблюють розуміння ролей антагоніста і протагоніста у наративі та окреслюють їх функції, можна застосовувати у навчальному процесі при підготовці курсів «мультимедійного сторітелінгу», «історія медіа», «історія української анімації» тощо.

Практичне значення роботи зумовлене тим, що отримані результати можна буде застосовувати в навчанні сценаристів та аніматорів. Це дасть їм

змогу вдосконалювати якість візуальних медіапродуктів, які гідно представлятимуть Україну зокрема і на закордонному ринку кіноіндустрії. Крім того, робота допоможе знайти відповідь на запитання, які наративні структури більше запотребовані на українському ринку.

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, шести підрозділів, висновку, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Розвиток анімації як медіаформату

Перші спроби зобразити рух живих об'єктів можна зафіксувати у мистецтві давнього Єгипту та Греції. При розписах гробниць та храмів фараонів художники зображали послідовні фази положення тіла. Зокрема, це мало і сакральний сенс. Богів малювали між рядами колон у різних етапах руху, аби фараони, що в'їжджали до храму на колісницях, бачили ілюзію зображення, що оживає і підіймає руку, благословляючи правителя [10, с. 4].



Рис. 1.1. Зображення послідовних фаз рухів на єгипетських і грецьких пам'ятках (подано за І. Ваню)

Детальний опис подібних зображень подає дослідник анімації Д. Бендаці. Зокрема, аналізує храм Парфенон, збудований у Афінах між 447 і 432 роками. Скульптор Фідій вирізьбив фриз, довжиною 160 метрів і висотою 1,05 метрів. Експерти вважають, що його сюжет описує велику процесію Пантенаї, святкування на честь богині Афіни. Дія починається у задній частині храму і продовжується впродовж південних та північних фризів, а фінал відбувається на сході. Розповідає про молодого воїна, який стрибає на колісницю, процес жертвоприношення, процесію музикантів, а у східній частині усе зводиться до зображень богів. Як зазначає Д. Бендаці, якщо придивитися до фризу, помітне знання анатомії та аналіз рухів. Дослідник наводить приклад із худобою на південному фризі: тварина, яка протистоїть прирученню, зображена в ключовій фазі руху. Якщо скласти ці «кадри» разом, то виходить анімація боротьби тварини. І це не єдиний приклад: східний фриз із богами також утворює історію

від розслабленої пози Афіни до напруженого Посейдона і розпростертих рук Афіни. Як пише Д. Бендаці: «...якщо ми сфотографуємо ці фігури кадр за кадром, отримуємо послідовну анімацію. Рух, прихований у цій послідовності, має важливе значення, оскільки зброя вказує на прихід процесії, що і є темою фризу» («...if we shoot these figures frame by frame, we obtain coherent animation. The movement implicit in this sequence has an important meaning, since the arms point to the arrival of the procession, which is the subject of the frieze») [60].

Надалі до XIX століття немає згадок про спроби відтворити рух у зображеннях. До цієї теми повернулися Е. Марей та Е. Майбридж під час експериментів з фотографією. Зокрема Ш. Фремонт накладав зображення стадій руху одне на одного. У його фотографії 1894 року зображені два ковалі за роботою: їх руки з молотом, що опускаються на ковадло, були відзняті поступово, аби відтворити процес руху. Цей прийом згодом поширився у мистецтві початку XX століття. У «Маніфесті футуристичних живописців» митці висловили своє розуміння рухомих об'єктів: «Якщо існує збереження образу на сітківці, отже рухомі предмети множаться, деформуються, продовжуються, як прискорені вібрації у просторі, який вони пробігають. Відтак, кінь, що біжить, має не 4 ноги, а 20 і їх рухи трикутні» [15]. Наприклад, такий спосіб зображення застосовано у картині Джакомо Балла «Динамізм собаки на повідку» (1912), де у пса домальовано кілька розмитих лап, аби відтворити його рух.

Щодо сфери мультиплікації, аніматор Є. Сивокінь визначає ключові дати в історії розвитку, починаючи з 1832 року, коли бельгійський вчений Жозеф Плато відкрив здатність сітківки людського ока зберігати відображення побаченого та винайшов оптичну іграшку – стробоскоп, або фенантоскоп. [45]. Радянський мультиплікатор І. Іванов-Вано підтверджує цю позицію і називає стробоскоп «народженням мультиплікації в найпримітивнішій формі» [10, с. 4]. Це був паперовий барабан або диск, на якому, за аналогією до стародавніх розписів, зображали послідовні рухи об'єктів. Останній малюнок серії мав бути

замикаючим щодо першого, створюючи циклічність і безперервність відтворення. Коли стробоскоп поєднали з проекційним ліхтером, з'явилася можливість демонструвати зображення на екрані. Завдяки цьому факту, І. Іванов-Вано наголошує, що мультиплікація з'явилася навіть раніше, ніж виник кінематограф [10, с. 7].

Прототип анімації з'явився у 1892-му році, коли винахідник Еміль Рено створив «оптичний театр». Апарат праксиноскоп дозволив демонструвати рухомі зображення, що склалися з окремих кадрів. Варто зазначити, що спочатку анімація розвивалася двома шляхами: традиційна мальована, коли художники вручну малювали кожен кадр та об'ємна лялькова. Спершу окреслимо розвиток лялькової анімації, оскільки вона виникла на кілька років раніше, ніж мальована, хоча загальна тенденція тяжіє до паралельності цих процесів.

Першим мультфільмом, у якому були використані лялькові маріонетки став «*The Humpty Dumpty Circus*», знятий А. Смітом і Дж. Блектоном 1898 року. Автори були засновниками кінокомпанії Vitagraph Studios, що продукувала німі фільми. У цьому ляльковому мультфільмі був цирк із ляльками-акробатами та тварини у русі, проте плівка втрачена. Надалі Дж. Блектон продовжив експерименти з ляльками і вийшли ще кілька мультфільмів «*Fun in a Bakery Shop*» (1902), «*The Haunted Hotel*» (1907) та «*Princess Nicotine*» (1909).

Окрім ляльок героями подібних стрічок ставали і об'єкти. Наприклад, у роботі «*Moving Moving Company*» (1912 р.) анонімного автора, рухалися меблі: вони виходили із вантажівки та підіймалися по сходах квартир. Згодом у створенні об'ємної анімації використовували глину (пластилін), цей матеріал дебютував у короткометражних роботах «*Miracles in Mud*» (1917) зроблених В. Хопкінсом. Ці ранні представники об'ємної анімації були популярними до 1920-х років, але потім їх витіснили мальовані мультфільми В. МакКея та В. Діснея [70].

Перший ляльковий мультфільм в Російській імперії датовано 1906 роком. Його створив А. Ширяєв, балетмейстер Маріїнського театру у Санкт-Петербурзі, який знімав на камеру лялькові балетні постановки. Вони мали навчальну мету: ляльки з пап'є маше, висотою 15-25 см, допомагали зробити розкадровку балетних па і відтворювали людські рухи. Метою А. Ширяєва було знімати реальні постановки, але через заборону керівництва він послуговувався ляльками. У архіві балетмейстера знайшли ще декілька мультфільмів: П'єро-художники, клоуни, що граються з м'ячем, жарти Арлекіно, створені до 1907 року. Роботи А. Ширяєва відрізняються деталізацією рухів та варіативністю переміщення тіл у просторі, тож завдяки ним можна досліджувати еволюцію балетних постановок [50].

Незважаючи на це, піонером об'ємної анімації в Росії вважається не А. Ширяєв, а режисер В. Старевич, який у 1912 році зняв мультиплікаційний фільм «Прекрасная Люканида, или Борьба рогачей съ усачами» («Прекрасна Люканида, або Війна усачів з рогачами»). Кінознавець В. Бочаров обґрунтовує цю точку зору: «Ширяєв не робив це для ринку (...) тому прем'єри для глядацької аудиторії не відбулося, а Старевич, який початково робив це саме для публіки, у цьому випадку є офіційним першовідкривачем» [49].

«Прекрасна Люканида, або Війна усачів з рогачами» – це пародія на лицарські романи, у якій головними героями стали жуки. Ідея зародилася у 1910 році, коли В. Старевич знімав документальний фільм про жуків-рогачів, але виявив, що самці стають пасивні при освітленні, яке необхідне для зйомок, тож режисер виготовив ляльок і зняв потрібні сцени покадрово. Лялькової мультиплікації не існувало раніше, тож у глядачі не мали естетичних координат, аби оцінити фільм, а журналісти писали, що В. Старевич досяг успіхів у дресируванні жуків [24]. У 1913 році з'явився фільм «Стрекоза и муравей» («Бабка і мураха»), заснований на байці І. Крилова, і ці дві роботи В. Старевича стали масово переглядати у Російській імперії, що засвідчило інтерес до цього жанру серед громадськості.

У цей же період розвивалася і мальована анімація. Американський карикатурист С. Блектон винайшов метод мультиплікаційної зйомки "one turn, one picture", коли окремому кадру відповідав один поворот ручки кіноапарату. Перший фільм за цією методикою «Готель з привидами» був знятий 1906 року, у ньому предмети по кімнаті рухалися без сторонньої допомоги. Заснована С. Блектоном кінокомпанія Vitagraph зайнялася зйомкою подібних роликів і європейські фірми придбали по екземпляру «Готелю з привидами», аби їх оператори та режисери змогли з'ясувати суть нового прийому.

У Франції цей спосіб зрозумів Е. Коля, який привніс новизну у спосіб подачі мультфільмів. Малюнок змінювався на очах глядача, без участі «магічного пера» у кадрі. Перші анімації Е. Коля з'явилися у каталозі французької кінокомпанії Gaumont у 1908 році. І саме його робота «Fantasmagorie» («Фантасмагорія» або «Жах фантоша») вважається першим повноцінним анімованим фільмом. Досвід карикатуриста дозволив Е. Колю малювати самостійно, але схематизувати зображення для швидшого процесу створення історії. Малюнки робили на білому папері, чорним чорнилом. Проте Е. Коля показував свої роботи знятими у негативі, таким чином складалося враження, ніби вони намальовані крейдою на темній дошці. Цей підхід виник через те, що при проекції на поверхню зображення мерехтіло, а білий фон стомлював би очі глядачів [43].

До 1913 року Е. Коля створив 20-30 мультиплікацій, а стрічка, довжиною 36 метрів містила по 2000 малюнків. Окрім зображень він експериментував із предметами, мав серію робіт «Живі сірники» та «Жива газета». У 1911 році Е. Коля зняв і лялькову мультиплікацію «Малюк Фауст». В основі обох жанрів: мальованої анімації та «живих ляльок» було винайдення покадрової зйомки.

В Америці мальованою анімацією займався карикатурист В. МакКей, його мультфільм «Gertie the Dinosaur» («Динозавр Герті»), створений у 1909 році був більш деталізований, ніж роботи Е. Коля. Це були не схематичні зображення, а повноцінний персонаж із заднім фоном, також був наявний сюжет: динозавр під

керівництвом дресирувальника починав виконувати різноманітні трюки. Наймасштабнішою стрічкою В. МакКея стала «Sinking of the Lusitania» («Потоплення Лузитанії») у 1918 році, що налічувала 25 000 чорно-білих малюнків.

Можливість робити кольорову мультиплікацію з'явилася завдяки винаходу І. Херда, який малював окремі фази рухів своїх персонажів на прозорих шматках целюлози, а потім поєднував їх з фоном, намальованим аквареллю. Таким чином фон був статичний і його можна було використовувати для різних сцен. Цей винахід дозволив одночасно працювати над мультфільмом декільком художникам. [44]. Виробництво мультиплікаційних фільмів стало набагато швидшим і могло тривати до тижня. Карикатурист міг укласти вигідний контракт з кіностудією, якщо надавав свого оригінального персонажа, якого потім поетапно малювала команда художників. Американська мультиплікація активно розвивалася під час першої світової війни, в той час, як європейський осередок – Франція, втратив першість. Мультиплікація в США базувалася на коміксах. За визначенням художника В. Айснера, комікси – це наративне мистецтво, проте цей термін неповний. Коміксист С. Макклауд пропонує розширити поняття до «візуальне наративне мистецтво». Водночас таке визначення перегукується із розумінням анімації, проте є відмінність: в анімації наратив розгортається у часі, а у коміксі – у суміжному просторі. Відтак комікси можна пояснити як «суміжні статичні зображення та малюнки, вибудовані в наратив, покликані передати інформацію чи викликати естетичний відгук» [33, с. 9].

Визначальною рисою коміксів є їх стиль: позбавлене реалізму зображення. Такий підхід абстрактного мультяшного малюнку дозволяє відкинути деталі і зосередитися на конкретиці, що більш стилізоване зображення, то більше загальних сенсів воно може показати. Наприклад, якщо дивитися на реалістичний малюнок обличчя, він буде чітко сприйматися як інший, а в мультяшному всесвіті існування умовностей і зображення обличчя як дві крапки з дужкою дозволяє глядачу легше ототожнювати себе з героями. На думку

С. Макклауда, оповідачі усіх медій вважають, що залучення аудиторії напряду залежить від її здатності ототожнювати себе з персонажами. Стилiзоване зображення сприяє цьому і є причиною, чому комiкси стали невід'ємною частиною популярної культури [33, с. 42].

Завдяки комiксам сформувалися художники, якi створили власний стиль, з якого пiсля 1920-х рокiв постала творчiсть В. Дiснея. Часто у комiксовому стилi використовували реалiстичне тло та мультяшних героiв. Це поєднання дає реципiєнту змогу сприйняти чуттєвi стимули вигаданого свiту пiд маскою персонажа. У анимацiї цей ефект зумовлений практичною необхіднiстю, i студiя Дiсней активно його використовувала [33, с. 43]. На нашу думку, пiд «практичною необхіднiстю» тут мається на увазi специфика виготовлення ранньої мальованої анимацiї. На студiї Дiсней малювали статичний фон для рiзних сцен мультфiльму, на якому за допомогою напiвпрозорого целюлозного паперу зображали послiдовнi фази рухiв персонажiв. Таким чином стилiстика фону та героiв могла вiдрiзнятися.

У 1923 рокi В. Дiсней створив короткометражний фiльм «Alice's Wonderland», у якому реальнi актори були поєднанi з намальованими персонажами. Коли вiн надiслав стрiчку дистриб'ютору, отримав у вiдповiдь контракт на виробництво ще 12 фiльмiв. Пiсля цього В. Дiсней почав вкладати грошi у створення студiї та шукати персонал. У 1927 рокi працівникiв було 12 i вони завершили останнiй фiльм iз серiї про Алiсу, паралельно розробляючи iнших персонажiв. Одним iз них став Oswald the Lucky Rabbit, але В. Дiсней втратив права на нього. I у 1928 з'явився Мiкi Маус, з яким розпочали зйомки серiї мультфiльмiв [75, с. 21]. Аниматори Ф. Томас та О. Джонстон, якi працювали в студiї В Дiснея та належали до художникiв, завдяки яким утворився вiзуальний стиль компанiї, вiдзначають ключовi моменти розвитку студiї. А саме 1928 рiк i показ анимацiї «Steamboat Willie» («Пароплав Вiллі»), який став першою стрiчкою зi звуком. Таке технiчне вдосконалення зробило студiю В. Дiснея провiдною компанiєю, до якої почали приєднуватися вiдомi

художники з Нью-Йорку. У 1929 році вийшли «Skeleton dance» («Танець скелетів») зі звуком та «Mickey Choo Choo» («Потяг Міккі»), де анімували рух потягу. У 1932 році студія випустила перший кольоровий мультфільм «Flowers and Trees» («Квіти та дерева»).

Після виходу у 1937 році мультфільму «Snow White and the Seven Dwarfs» («Білосніжка та сім гномів») почався так званий період Disney Golden Age: анімації стали касово успішні завдяки сюжетам і технічній новизні, а В. Дісней розробив маркетингові концепції просування стрічок у прокаті за допомогою ЗМІ.

Друга світова війна призупинила розвиток студії через зникнення можливості для іноземного прокату мультфільмів, а Ф. Томас та О. Джонстон вважають, що у 1942 році Golden Age завершився [75, с. 25]. Хоча прихильники студії вважають, що це відбулося у 60-х роках, після смерті В. Діснея.

Радянська мультиплікація також почала розвиватися у 20-ті роки ХХ століття. У 1922 році була створена експериментальна мультиплікаційна майстерня при Державному технікумі кінематографії. Перші мультфільми були політично та ідеологічно заангажовані. «*Китай у вогні*» («Китай в огні»), що вийшов 1925 року, став політичним памфлетом на підтримку китайської революції, також серія короткометражних фільмів «*Политические игрушки*» («Політичні іграшки»), політичні шаржі про міжнародні події. Поява звуку також вплинула на радянських режисерів: 1929-го року режисер М. Цехановський зняв мультфільм «Пошта», у якому додав супровід оркестру. А режисери І. Вано та Л. Альмарик зняли мультфільм ««Блэк энд уайт» за мотивами вірша В. Маяковського. А у 1936 році була заснована студія Союзмультфильм, де зосередилися усі виробничі колективи, які займалися мультиплікацією. Окрім пізнавальних фільмів для дітей та стильових експериментів, під час Другої світової війни мультиплікатори освоювали жанр сатири, політичного плаката, памфлету [10, с. 18].

Мультиплікація розвивалася і в інших країнах, цей процес відбувався у світі паралельно. Проте у нашій роботі ми розглянули ключові моменти історії анімації, що дають краще усвідомлення розвитку цього явища: від перших спроб зобразити рух і предтечі Е. Коля до В. Діснея, якому вдалося вивести мультиплікацію на світовий рівень та зробити прибутковою, і творчість якого вплинула і на українських аніматорів. Опис цієї сфери у СРСР дає загальну картину того, як розвивалася анімація у республіках, проте українська мультиплікація мала і періоди самостійного розвитку.

Історія української анімації розвивалася у двох студіях: Київській та Одеській кінофабриках Всеукраїнського фотокіноуправління (ВУФКУ). Першим мультфільмом радянської України стала стрічка 1927-го року «Солом'яний бичок», яку створив художник-графік В. Левандовський. У той час у країні не було ні обладнання, ні мультиплікаторів, тож працівники Одеської кіностудії ВУФКУ зібрали мультиверстат на основі апаратури, яку закупили для зйомок ігрового кіно. У 1929 році студент Державного технікуму кінематографії ВУФКУ М. Воцман створив кінофейлетон «Казка про загальне роззброєння», який став прикладом використання анімації для пропаганди. Проте В. Левандовський надавав перевагу художній мультиплікації і прагнув розвивати цей напрям. В тому числі, технічно вдосконалюючи його: за нестачею целюлози, якою послуговувалися на студії В. Діснея, в Україні була поширена техніка площинних шарнірних маріонеток. Для того, аби досягти реалізму рухів, В. Левандовський вперше в СРСР застосував методику «еклер». Її суть полягала у тому, що спочатку на плівку знімали акторів, котрі розігрували сценки з майбутнього мультфільму, а потім аніматор підкладв ці кадри під свої малюнки і перевіряв рух анімаційного персонажа. Таким чином реальні актори слугували моделлю для мальованих персонажів [29, с. 68].

У період, коли українську мову почали вводити як офіційну в УРСР, В. Левандовський 1927 року зняв мультфільм «Українізація», який схвалювали критики за технічне новаторство. Проте у 1933 році з ідеологічних причин цей

фільм розкритикували і до 1980-х не згадували. Українські мультиплікатори брали за основу сюжету своїх стрічок народну творчість і казки. У 1928 році В. Левандовський та художник В. Дев'ятін зняли «Казку про білку-хазяєчку і мишку-лиходієчку». Сюжет розповідав історію працюючої білки, яка робила запаси на зиму та миші, яка лише гуляла, а потім вирішила викрасти чужі запаси. Радянське керівництво сприйняло цю історію як критику боротьби з куркулями і проект відклали для вдосконалення, яке не відбулося. Тож українські мультиплікатори опинилися у ситуації ідеологічного тиску, нестачі кадрів та матеріального забезпечення. Мультиплікаторами ставали випускники Київського художнього інституту, які не знали тонкощів сфери або кіноаматори. Наприкінці 1920-х років мультикабінет переїхав до Київської кінофабрики ВУФКУ і здобув технічне устаткування. З'являлися замовлення на просвітницькі фільми, наприклад, режисер К. Болотов та художник Ю. Макаров зробили анімаційну вставку до фільму «Механіка нормальних пологів».

Мультиплікатори намагалися реалізувати більше художніх проектів, а В. Левандовський після німих фільмів почав виготовляти лялькову стрічку для дітей про пригоди хлопчика і його пса «Тук-Тук на полюванні», яка могла стати першим звуковим мультфільмом у радянській Україні. Проте у Київській та Одеській кіностудій були інші пріоритети і В. Левандовському доручали технічну роботу, зупиняючи виготовлення цього мультфільму. Аніматор чекав кілька років, аби продовжити працювати над стрічкою «Тук-Тук на полюванні», проте через заборону керівництва на продовження роботи, виїхав у Москву, працювати у студії «Союзмультфільм». Це рішення обґрунтовується тим, що в республіках СРСР розвиток мультиплікації залежав від рішень місцевого керівництва, яке зазвичай не бажало витратити кошти на комерційно неуспішні проекти і тому не створювало належні технічні умови для аніматорів, в той час як у Москві мультиплікацією опікувалися центральні кіноорганізації [29, с. 62].

Згодом в українських студіях фінансування було скорочене, а керівників тресту «Українфільм» репресовно. У цей період мультиплікатор Ю. Меркулов

організував цех художньої анімації, якому надали невелике приміщення у студії, де знімали лялькові фільми та живу натуру, проте мультвиробництво у Одесі ліквідували. Схожа ситуація склалася і у Києві, коли репресували директора мультцеху П. Нечеса.

Через потребу освітніх фільмів для СРСР, у 1932 році створили мультцех Київської кінофабрики із сімома окремими бригадами, які мали працювати у різних галузях знань. Розвивати художні мультфільми вдалося С. Гуєцькому, Є. Горбачу та І. Лазарчуку. Вони обрали нейтральну територію для зображення, так з'явився мультфільм «Мурзилка у Африці», він став першим мультфільмом, знятим не за допомогою площинних маріонеток, а пофазно. У 1936 році українські режисери вперше ознайомилися з творчістю В. Діснея і запозичили техніку та серійний підхід до мультфільмів: Є. Горбач, який був учнем В. Левандовського вирішив завершити проект вчителя і зняв продовження мультфільму «Тук-Тук і його приятель Жук» про собаку: «Жук у зоопарку».

У 1930-х роках виходили мультфільми режисера І. Лазарчука «Чванливе курча» та «Папаніка», художниця І. Гурвич, яка працювала над ними, відзначала, що художник-постановник С. Конончук прагнув відтворювати народні мотиви у стилі та наслідувати українського митця Г. Нарбута. Найбільший інтерес сучасників викликала стрічка Є. Гуєцького «Чарівний перстень», знята у жанрі чарівної казки із химерними перетвореннями персонажів та новаторським планом зйомки з «низьким горизонтом». Згодом була знята перша і остання кольорова анімація, випущена в 1930-х роках, «Лісова угода», у якій важливу роль відігравала музика: її співвідношення з візуальним рядом було закладене ще на етапі розробки проекту. Музичне оформлення базувалося на народних піснях і його метою було розкрити характеристики образів: теми миролюбивих звірів та агресивної лисиці. Композиторами були К. Менгельберг та О. Зноско-Боровський. Сценарій був заснований на морально-етичній проблемі протиставленні довірливості та пильності, а в умовах 1937 року проблематика фільму ставала політичною. Останнім довоєнним фільмом став «Заборонений

папуга» І. Лазарчука, про папугу, що на пароплаві потрапив до фашистської країни, де його звинувачували у агітації і полювали (папузі вдалося врятуватися) [26, с. 150-161].

Коли почалася Друга світова війна, виробництво мультфільмів було припинено. Відновлення почалося у 1959 році, коли при Київнаукфільмі було створено об'єднання мультиплікації. Очолив його мультиплікатор І. Лазарчук.

Дослідник кіно, режисер та критик Б. Крижанівський відзначає, що у 1960-х роках відновлення мультиплікації відбулося у науково-популярному виробництві, а не художньому. У повоєнні роки вийшли мультфільми «Пригоди Перця», «Веснянки». Критик відзначає, що обидва мультфільми мали недоліки у сценарії, тривалості сцен та конфлікт персонажів із декораціями і пов'язує це із острахом режисерів І. Лазарчука, І. Гуревич та Н. Василенко пробувати нові способи вираження. У ці роки також вийшов мультфільм «П'яні вовки» – екранізація сатири С. Олійника.

У післявоєнний період І. Гурвич створила першу самостійну режисерську роботу «Супутник королеви» (1962). Згодом екранізувала казку І. Франка «Заєць та Їжак». У цей же час Н. Василенко робила мультиплікації, присвячені вихованню дітей «Пушок і Дружок», «Непосида, М'якуш і Нетак». Мультфільми зняті після цього періоду Б. Крижанівський називає «фільми переломного віку» [29, с. 104]. До цієї категорії він зараховує стрічки «Веселий художник» Н. Василенко, «Лелеченя» І. Гурвич та «Золоте яєчко» (1963) І. Лазарчука, остання – сатирична мультиплікація для дорослих. Вони зміцнили позиції українських аніматорів і дали можливості для подальшого розвитку. Режисери почали пробувати різні жанри: вийшла стрічка «Зелена кнопка», у якій поєднали живих акторів і анімацію, вона стала була першим науково-фантастичним мультиплікаційним фільмом. У 1964 році на студії почали з'являтися нові імена. Дебютна стрічка Д. Черкаського «Таємниця чорного короля» – іронічно-пародійний детектив, виконаний на замовлення радянського керівництва. Мультиплікація для дітей «Ведмедик і той, що у річці живе» А. Грачової,

випущена 1966 року, у основу лягла американська казка про ведмедя, який боявся переходити річку. Новаторським був мультфільм «Чому у півня короткі штани», зроблений Ц. Оршанським під керівництвом І. Лазарчука. Автори звернулися до стилю прикладного мистецтва, косівської інкрустації деревини. Такий прийом спростив виробництво і дозволив зняти фільм методом площинних маріонеток. Далі слідувала філософема І. Гурвич «Злісний розтросувач яєць» (1966), яку Б. Крижанівський вважає найкращим прикладом сценарної майстерності. Письменик Ф. Кривін зробив сценарій із короткого оповідання, розширив його до цілісної історії дорослішання півня. Мультиплікатори також зверталися до народних мотивів, що підтвердують роботи Н. Василенко «Микита Кожум'яка» та «Маруся Богуславка» (наприкінці 1966 року) [29, с. 137]. Обидва фільми були схвально оцінені критиками та публікою, використовували попередній досвід і уникнули технічних невдач.

Як зазначає А. Колодко, студія Київнаукфільм досягла найбільшого розквіту наприкінці 1970-х – на початку 1980-х років. Виготовлялося близько 15 фільмів на рік, зокрема Н. Гузеєва зняла мультфільми про Капітошку та Петрика П'яточкіна, стрічки «Твір про дідуся» (1987), «Це ще що таке?» (1989), а також ляльковий мультфільм для дорослих «Любов та смерть Картоплі Звичайної» (1990). На початку 1990-х років, після розпаду СРСР, більшість архіву Київської студії науково-популярних фільмів було втрачено: сценарії, ескізи, заставки. Впродовж цього періоду студія Київнаукфільм розпалася, а її правонаступницями стали Національна кінематека України та державне підприємство «Укранімафільм».

На початку періоду незалежності українська анімація не розвивалася, що пов'язане з нестачею фінансування. У 2000-х роках мультиплікатори, що жили в Україні, отримували закордонні замовлення, або створювали короткометражні стрічки на замовлення Міністерства культури України. У 2003 році авторський пластиліновий мультфільм С. Ковалю «Йшов трамвай №9» отримав нагороду на 53-му Берлінському фестивалі. Подібні проекти були неприбуткові, а відігравали

іміджеву роль [28, с. 1032]. Першим комерційним анімаційним фільмом, який вийшов на закордонний медіа-ринок став проект О. Шарпаєва «Ескімоска» (2012): короткометражні історії у форматі 3D.

Зростання інтересу до української анімації підтверджує і те, що впродовж 2017 та 2018 років мультфільми «Микита Кожум'яка» та «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» показували у закордонному прокаті. А також у 2017 році Україна вперше представила національний стенд на Міжнародному фестивалі анімаційних фільмів у Ансі (Франція) [22].

Анімація довгий час знаходилася не в полі наукових інтересів дослідників. За даними С. Асеніна, з 1958 року у всіх виданнях СРСР було опубліковано 15 матеріалів про мультиплікацію: поверхневі рецензії та замітки [5, с. 4]. Варто зазначити, що ця проблема стосувалася не лише науковців радянських країн. Професор Д. Крафтон висловлює схожу думку про нестачу досліджень, які стосуються раннього періоду розвитку анімації: «Розвиток анімаційних фільмів був не нерівномірним, якість неоднорідна, а документування ненадійне. Це викликає фрустрацію, але водночас дає різноманітне поле для досліджень...» («The growth of the animated film was erratic, the quality uneven, and the documentation unreliable. It is a frustrating yet wonderfully variegated area of study...») [64].

Праці про анімацію писали перш за все не дослідники, а самі працівники цієї сфери, які прагнули зафіксувати свій досвід і поділитися технічними знахідками з колегами по цеху. Наприклад, художники студії Disney Ф. Томас та О. Джонстон видали працю «Ілюзія життя: «Анімація Діснея» (*The Illusion of Life: Disney Animation, 1981*), у якій окреслили основні дати в історії розвитку студії, специфіку роботи, що полягала у розподілі «одного персонажа малює один автор», вони навели 12 принципів анімації (anticipation, staging, arc, timing, appeal та інші), якими послуговуються дотепер. Також описали процес озвучення мультфільмів і перші спроби у цій сфері, використання природи для малюнків та специфіку форм персонажів Дісней. Це ґрунтовна праця, що розкриває

особливості роботи над анімаційним фільмом і охоплює історію студії. Інший аніматор студії Disney – П. Блер видав книгу «Анімація мультфільму» (*Cartoon Animation, 1994*), яка більш схожа на навчальний посібник, бо розкриває теми розвитку характерів персонажів, побудову діалогів, таймінг на прикладі мультиплікацій Діснея.

Із науковців, що обрали мультиплікацію темою досліджень варто згадати історика кіно Л. Малтіна та його книгу «Про мишей та магію: Історія американських мультфільмів» (*Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons, 1980*), у якій описано 75 років історії анімації починаючи від німих фільмів. Хоча основну увагу зосереджено на окремих персоналіях та студіях, на яких вони працювали: Disney, Van Beure Studio, Columbia Pictures, Warner Brothers, MGM, Paramount. Окрім цього у Л. Малтіна є розділ, присвячений окремим мультфільмам 1960-1980-х років, які на його думку, варті уваги і репрезентують технічні досягнення чи сценарну майстерність.

Названі праці зосереджуються на анімації епохи Дісней чи подальшої історії, з огляду на це, виникає брак інформації про піонерів справи та перші експерименти з рухомими зображеннями. Першим дослідженням про епоху німої анімації стала праця «До Міккі: Анімаційні фільми 1898-1928 років» (*Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*) Д. Крафтона, Ph.D Єльського університету, видана у 1982 році. У подальших дослідженнях він зосередився на постаті французького винахідника Е. Коля і видав монографію «Еміль Коль, карикатура і фільм» (*Emile Cohl, Caricature, and Film, 1990*).

У СРСР написанням книг про анімацію також займалися працівники цієї сфери: режисер І. Вано у 1950 видав книгу «Мальований фільм» («*Рисованный фильм*»). Вона спрямована на широку аудиторію і написана простою мовою: спершу автор дає екскурс в історію зародження анімації як явища, побіжно описує розвиток радянської анімації і зосереджується на етапах мультиплікаційного виробництва. Завдяки цій праці можна дізнатися, як відбувався процес анімації у період СРСР: від специфіки роботи режисерської

групи, розробки сценарію, чернеткових проб до планування сцен, контурування малюнків та виготовлення декорацій. Також детально описано процес монтажу плівок, а саме переведення їх у позитив і друк зображення та фонограми на одну стрічку.

Радянський мультиплікатор Ф. Хитрук видав свою книгу «Професія – аніматор» (*«Профессия – аниматор»*) у 2008 році, у ній він описав власний шлях становлення як режисера, починаючи з 1917 року до 1941: він подає історію анімації через призму власного життя, детально пояснює, як робилися перші його мультфільми. Також у цій праці Ф. Хитрук описав конкретні завдання аніматора та навів поради щодо технічної специфіки: анатомію руху, компоновання кадру та додав лекції з побудови сценарію в анімаційному фільмі.

Наукові праці на території СРСР від критиків та мистецтвознавців про радянську анімацію почали з'являтися у 1970-1980-х роках. Кінознавець С. Асенін написав низку вагомих праць. «Чарівники екрану. Естетичні проблеми сучасної мультиплікації» (*«Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации»*, 1974) описувала історію анімації від наскальних малюнків до робіт В. Діснея, зосередила увагу на драматургії мультфільмів, окреслила напрями естетичних пошуків та огляд низки проблем, з якими стикається ця індустрія. Також у 1983 році С. Асенін уклав збірник «Мудрість вигадки: Майстри мультиплікації про себе та своє мистецтво» (*«Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве»*), у якому мультиплікатори з усього світу розповідали про специфіку своєї роботи. Це була антологія висловлень і статей впливових мультиплікаторів. Серед них була і українська режисерка І. Гурвич, загребський мультиплікатор Д. Вукотич та інші. Розділи книги називані «біофільмографіями» і стосуються 39 митців. Можливо, ця праця спонукала С. Асеніна заглибитися у вивчення специфіки галузі в різних країнах. У 1986 році вийшла книга «Світ мультфільму: Ідеї та образи мультиплікації соціалістичних країн» (*«Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран»*), у якій кінознавець виокремлює

риси національних шкіл та естетичні проблеми мультиплікації у Чехословаччині, Угорщині, Румунії, Польщі, В'єтнамі, Кубі та інших країнах. Окрім цього, тему анімації побіжно досліджував Ю. Лотман, який згадував її в контексті своїх загальнокультурних статей.

Із сучасних російських дослідників варто згадати Н. Кривулю яка, починаючи з 2002 року, написала низку книг про анімацію та бере участь у конференціях, наприклад на тему «Анімація як феномен культури» у 2009 році. Дослідниця спеціалізується на історії анімації, специфіці дитячого сприйняття мультиплікації, типології анімаційних персонажів та разом з Н. Мошковцем у 2012 році уклала «Словник-довідник сучасних анімаційних термінів» («*Словарь-справочник современных анимационных терминов*»). У 2018 році присвятила дві статті аудіо-акомпанементу в мультиплікації. Окремим аспектами анімації цікавилися кінознавці Н. Изолов, який досліджував період 1910-1920-х років та В. Бочаров, який відкрив, що першим ляльковим мультиплікаційним фільмом є не роботи В. Старевича, а постановки балетмейстера А. Ширяєва.

Для дослідження історії української мультиплікації визначальною є книга Б. Крижанівського «*Мальоване кіно України*» (1968) у ній автор приділяє увагу виникненню явища відтворення рухів у наскальних малюнках, побіжно описує епоху німого кіно і зосереджує увагу на українській анімації у контексті, як радянському, так і світовому. Також Б. Крижанівський дає фахову оцінку мультфільмам, що виходили у період із 1920-х до 1960-х років, описує їх недоліки та технічні вдосконалення, а також пробує пояснити сутність поняття мультиплікації.

Із представників індустрії в Україні книгу написав художник і аніматор Є. Сивокінь. Його праця «Якщо ви любите мультиплікацію» («*Если вы любите мультипликацию*», 1985) за змістом дещо нагадує книгу І. Вано, тобто теж описує практичний процес створення мультиплікації. Зосереджується на варіативності виражальних засобів анімації, описує, які інструменти потрібні для створення, також Є. Сивокінь описав методику покадрової зйомки. У 2012 році

була опублікована збірка «Із невиданого» («*Из невошедшего*»), у якій зібрані замітки аніматора, які раніше не видавалися. Це особиста історія Є. Сивоконя про фестивалі, які він відвідував як аніматор, робота над програмою «Мультпанорама» у 1960-х роках на українському телебаченні. Також згадана історія створення деяких його мультфільмів, надруковані розкадровки для стрічок «Компромікс», «Як у нашого Омелечка, невелика сімечка». З точки зору історії анімації ці замітки корисні для вивчення джерел натхнення українських мультиплікаторів (Є. Сивокінь описує, кого вважає своїми вчителями).

Окрім них, О. Шупик видала книгу «Мистецтво мультиплікації» (1983). Проте більшість досліджень того періоду стосуються сфери кіно. Із сучасних дослідників низку статей про українську мультиплікацію має А. Колодко. А у 2019 році вийшла книга Л. Брюховецької та А. Канівця «Українська анімація», підготована з нагоди 90-річчя української анімації.

Усе вищезазначене стосувалося традиційних видів анімації: мальованої та лялькової. Розвиток комп'ютерної анімації розпочався у США, в університеті Юти на факультеті комп'ютерних наук, коли Е. Кетмелл у 1972 році оцифрував модель своєї лівої руки у програмі для 3D анімації. Метою було створити гладку поверхню та змусити її рухатися. У 1973 році чотирьох хвилинний фільм «Рука» вважався довершеним зразком комп'ютерної анімації. Разом з фільмом Ф. Парка, створеним у цей же період, у якому він оцифрував обличчя своєї дружини. Зокрема, Е. Кетмелл намагався досягти реалістичності тривимірного зображення, яке у той час базувалося на полігональних сітках і мало гострі кути. Дослідник написав дисертацію «Алгоритм підрозбиття при зображенні кривих поверхонь на комп'ютері», яка пропонувала технічні рішення як текстурою можна обгорнути криву поверхню, змодельовану на комп'ютері. Дослідження велися і у дослідницькій лабораторії А. Шуре: Нью-Йоркському інституті технології, метою якого було залучити комп'ютери до процесу анімації. Згодом, Е. Кетмелл долучився до створення компанії Pixar, а перший повнометражний фільм, повністю анімований на комп'ютері, вийшов 22 листопада 1992 року –

«Історія іграшок», яка водночас стала найкасовішим фільмом року [Кетмелл; 25-34].

Підсумовуючи вищенаписане, зазначимо, що інтерес до відображення руху можемо простежити у пам'ятках Давньої Греції та Єгипту, які мали сакральне значення. Надалі до цієї теми повернулися у ХІХ столітті. Завдяки винайденню фотоапарата почалися експерименти з плівкою Е. Маррея, Е. Майбриджа, Ш. Феремонта, які у фотографіях фіксували послідовні фази рухів. У мистецтві такий підхід до динамічного зображення статичної картинки перейняли футуристи, зокрема Д. Балла. Розвиток анімації пов'язують із винайденням стробоскопа у 1892 році, а також з відкриттям властивості людського ока зберігати зображення на сітківці. Подальше технічне відкриття, праксиноскоп Е. Коля став прототипом анімації. Вона розвивалася у двох напрямках: об'ємна лялькова та мальована. Перший ляльковий мультфільм зняли 1892 року американські режисери Д. Блектон та А. Сміт. У російській імперії цей напрям започаткував балетмейстер А. Ширяєв, а прем'єра для глядацької аудиторії відбулася завдяки В. Старевичу.

У мальованій анімації піонером став французький карикатурист Е. Коля, який малював на білому папері, але лишав зображення у негативі, аби людське око не втомлювалося. Більш деталізованого зображення досяг В. МакКей. Варто зазначити, що мальована анімація почала активно розвиватися у 1920-х роках завдяки діяльності В. Діснея. Його студія здійснила кілька технічних проривів: перший звуковий та кольоровий мультфільми.

Українська анімація розвивалася на Київській та Одеській студіях Всеукраїнського фотокіноуправління і мала тенденцію до політичної та ідеологічної заангажованості. Перший мультфільм зробив В. Левандовський 1927 року, сюжет було засновано на народній казці. Це свідчить про те, що режисери тяжіли до розвитку художньої анімації. У 30-х роках активно діяли Є. Горбач, І. Гурвич, Є. Гуєцький, І. Лазарчук. Під час другої світової війни виробництво мультфільмів припинили, а відновлення почалося у 1960-х роках,

із заснуванням студії «Київнаукфільм», яку очолив І. Лазарчук. Почали з'являтися нові імена в мультиплікації: Н. Василенко, Д. Черкаський, А. Гарачова, Ц. Оршанський. Найбільшого розквіту студія досягла у 1980-х роках, виготовляючи 15 стрічок на рік. Після розпаду СРСР, правонаступницями «Київнаукфільму» стали «Українафільм» та Національна кінематека України.

Розвиток комп'ютерної анімації відбувався в 1970-х роках в Америці завдяки технологічним відкриттям в університеті Юти на факультеті комп'ютерних наук. Завдяки ініціативі студентів, зокрема Е. Кетемелла, який згодом став одним із засновників анімаційної студії Ріхар. Першим повнометражним 3D мультфільмом стала «Історія іграшок» 1992 року.

Дослідження про анімацію перш за все почали робити працівники сфери, аби популяризувати її і ділитися досвідом з колегами. Так з'явилася низка праць іноземних аніматорів Ф. Томаса, О. Джонстона, П. Блера. Цій тенденції відповідають роботи радянських мультиплікаторів І. Ваню та Ф. Хитрука, а також українського Є. Сивоконя. Наукові дослідження представлені працями іноземних авторів Л. Малтіна, Д. Крафтона, російськими С. Асеніна, Н. Кривулі та українськими Б. Крижанівського, О. Шупик, Л. Брюховецької, А. Колодко та інших.

1.2. Наративний аналіз як методологія дослідження анімації.

Попередньо у цій роботі терміни «анімація» та «мультиплікація» вживалися як взаємозамінні, синонімічні. Такий підхід виправданий, адже обидва терміни позначають однакове явище. Проте є і незначні відмінності. Режисер Ф. Хитрук відзначає, що термін мультфільм походить від кореня «мульти» – множення. Цей термін був поширеним на території СРСР і походив від процесу виготовлення мультфільмів (для яких треба було намалювати багато зображень, тобто розмножити їх). Більш точним словом для вираження сутності професії Ф. Хитрук вважає термін «анімація», який вживають у всьому світі і

який походить від латинського «anima» – душа [52, с. 79]. Режисер пропонує відмовитися від терміну «мультиплікація», але в цій пропозиції переважає суб'єктивне бажання, а не наукова виправданість: Ф. Хитрук пише, що аніматор одухотворює і оживляє персонажів і певною мірою може вважати себе богом. Схожу думку висловлює аніматор Є. Сивокінь. Він пише, що слово мультиплікація не достатньо відтворює суть мистецтва, бо воно полягає не лише у множенні зображень. Адже інколи може бути невелика кількість малюнків, але персонаж все одно «оживає», тому Є. Сивокінь теж пише, що термін анімація більше підходить для процесу «оживлення» [45]. Проте така позиція так само суб'єктивна і базується на ставленні самих аніматорів до своєї діяльності, а не наукових дослідженнях. Ми ж будемо мати на увазі, що терміном «анімація» варто послуговуватися у міжнародній науковій спільноті, але «мультиплікація» виступає синонімом, якщо йдеться про радянські чи пострадянські реалії.

Анімацію не варто ототожнювати з кіно, оскільки ці два мистецтва відрізняються, хоча й можуть інкорпоруватися одне в одного. Як наголошує Ю. Лотман, мультиплікація має свою виражальну мову, яку необхідно підкреслювати. Основною її рисою він називає «єднання в одному художньому цілому різних типів художньої мови і різного типу умовності» [30, с. 325]. Завдяки цьому утворюється більше можливостей для створення контрастів та розширення смислової гами мультиплікаційних фільмів.

С. Штейн робить спробу виокремити унікальність онтології анімації по відношенню до онтології кіно. Він розглядає кілька точок зору: анімація виникла раніше, ніж кінематограф і могла б існувати без нього, водночас, анімація стає об'єктом дослідження у межах дискурсу кінознавства. Завдяки побудові «матричних контейнерів» С. Штейн робить висновок, що онтології цих двох жанрів розрізнені, не зважаючи на наявність схожих рис [56, с. 115]. У цьому дослідженні автор виокремлює специфічну рису анімації – «анімоване зображення», на відміну від кіно, яке має «динамічний кадр».

Український кінознавець Б. Крижанівський також зробив спробу з'ясувати природу мультиплікації. Він зазначає, що мультиплікація виникла на межі образотворчого мистецтва та кінематографу, але зображення у ній превалює. А основною силою мультиплікації називає «рухоме зображення», яке дозволяє не просто фотографічно відтворити дійсність, але й надати певного ступеня умовності, підкреслити характерні риси персонажів [29, с. 141].

Складність визначення терміну «анімація» та її відношення до кінематографу пояснюється тим, що довгий час анімація не була предметом систематичних теоретичних досліджень, адже як згадувалося вище, цю сферу переважно вивчали її працівники із практичної точки зору. Дослідниця Н. Кривуля зазначає, що чіткого визначення терміну не існувало впродовж ХХ століття. Аніматор Ф. Хитрук у 1980-х роках сформулював, що анімація – це *процес створення руху шляхом послідовної, кадр за кадром, зйомки зображень за допомогою будь-яких матеріалів та технік* [51]. Якщо розглядати анімацію з такої точки зору, то її можна вважати жанром кіно. Проте на сьогоднішній день це поняття дещо звужене. Наприклад, Н. Кривуля згадує появу нових видів та форм анімації, наприклад, анімовані рекламні ролики, вставки на телебаченні, анімовані сцени у комп'ютерних іграх, інтерактивні історії на сайтах... Такі явища відокремлюють анімацію від кінематографу, бо не вписуються в класичне визначення фільму як *сукупності фотографічних зображень, послідовно розташованих на плівці, створених для показу на екрані* [2, с. 7]. Таким чином виникає розширене трактування анімації, яке включає не лише лялькові, мальовані та комп'ютерні мультфільми, але й низку інших форм. Анімація постає як синтетичне явище, що включає елементи образотворчого мистецтва, літератури, музики, театру.

Додатково наведемо декілька сучасних визначень анімації, що подані у різних словниках, аби визначити спільні риси поняття:

1. Анімація – це фільм, в якому малюнки або ляльки рухаються («An animation is a film in which drawings or puppets appear to move» [65]).

2. Анімація – це фільм, в якому, здається, що малюнки малюнки і тварин рухаються («a film/movie in which drawings of people and animals seem to move» [66]).

3. Анімаційне кіно – синтетичне аудіовізуальне мистецтво, а основі якого лежить ілюзія оживлення створених художником об'ємних і плоских предметів чи об'єктів предметно-реального світу, зафіксованих покадрово на кіно- та відеоплівці чи на цифрових носіях [31].

Можна стверджувати, що ці визначення стосуються вузького трактування анімації, а не широкого, яке пропонує Н. Кривуля. Тож у цій роботі під «анімацією» будемо розуміти лялькові, мальовані та комп'ютерні мультфільми. І як зазначено вище, світову назву «анімація» та радянську «мультиплікація» будемо вживати синонімічно, оскільки відмова аніматорами вживання другої носить суб'єктивний характер і не має достатнього наукового підґрунтя.

Отже, виокремимо характерні риси анімації:

- синтез візуального і звукового ряду, використання різних видів художньої мови: образність, символізм, жаргон, аби підкреслити характери персонажів;
 - умовність світу у якому діють герої, тобто це вигадані обставини, що мають свої правила і причинно-наслідкові зв'язки;
 - стилізація героїв (почерпнута із коміксів, як вже згадувалося у підпункті 1.1 цієї роботи);
 - герої та світ: плоскі для мальованої анімації чи об'ємні для лялькової, пластилінової, комп'ютерної 3D-графіки;
 - «оживлення» предметів, рухоме зображення.

Серед видів мультиплікації, можна виокремити класичні, які розвивалися з німого періоду та сучасні, що утворилися завдяки технічному прогресу і комп'ютерам. Б. Крижанівський виділяє всього 3 типи мультиплікації:

мальована, лялькова та проміжна між ними техніка шарнірної площинної маріонетки. Розповімо про них детальніше, аби розуміти техніку створення.

В основі *мальованої (графічної) анімації* – малюнки послідовних фаз рухів. Цей вид характерний для раннього періоду розвитку анімації. Суть полягає у зображенні початкової та кінцевої фази руху: художник-аніматор нумерує свої основні малюнки, враховуючи кількість пропущених проміжкових фаз. Наприклад, цифри 1, 5, 9 позначатимуть, що фази руху, які будуть між ними, мусять бути домальовані наступними. У класичній анімації героїв малювали на шарах прозорого паперу, а метод називався «фазування по середній лінії», бо кожні лінії наступного руху мали бути рівновіддалені від попередніх [45].

Наступний вид, *лялькова анімація*, яку також називають об'ємна, бо вона користується методами скульптури та архітектури, і для якої характерні декорації. Роль художника-постановника в ляльковому мультфільмі не обмежується створенням декорацій та ескізів ляльок, він має бути також конструктором та виготовляти макети і каркаси. У цьому особливість об'ємної анімації: художник організовує весь простір, у якому розвивається дія, на відміну від мальованої, у якій можна оперувати лише площиною кадру. Зокрема, важливу роль відіграє освітлення, яке допомагає виявити форму ляльки, підкреслити виразність чи створити настрій [45].

Проміжним типом між цими двома Б. Крижанівський називає *техніку розшарнірених площинних маріонеток*. Дослідник вважає, що така мультиплікація за результатом наближається до мальованої анімації, тобто глядачу в кінцевому результаті може здаватися, що зображення намальоване. Проте від лялькової анімації запозичена техніка, а саме зйомка об'ємних предметів [29, с. 145].

В Україні мультфільми з площинними маріонетками виготовляв В. Левандовський, а в Росії Ю. Норштейн, автор мультфільму «Їжак в тумані» (*Ежик в тумане*, 1975), який детально описав процес створення маріонеток подібних мультфільмів: основою таких фігурок слугує тонована аквареллю

фольга, яка вирізається за кресленням силуету персонажа, а целюлоїдний папір стає основою для промальовки. Весь герой повинен бути збірним, тобто складатися з окремих частин, з'єднаних між собою за допомогою шарнірів [35, с. 60]. Для того, аби зняти такий мультфільм, створюється конструкція із кількох шарів скла, розташованих паралельно одне над одним, які мають можливість рухатися по балках, аби змінювати відстань між балками. Вгорі поміщається камера, яка охоплює усю поверхню кадру. При цьому освітлення допомагає створити глибину зображення. Зазвичай на найнижчому рівні скла поміщають фон сцени, а на верхніх - персонажів та додаткові ефекти (дощ, туман і тому подібне).

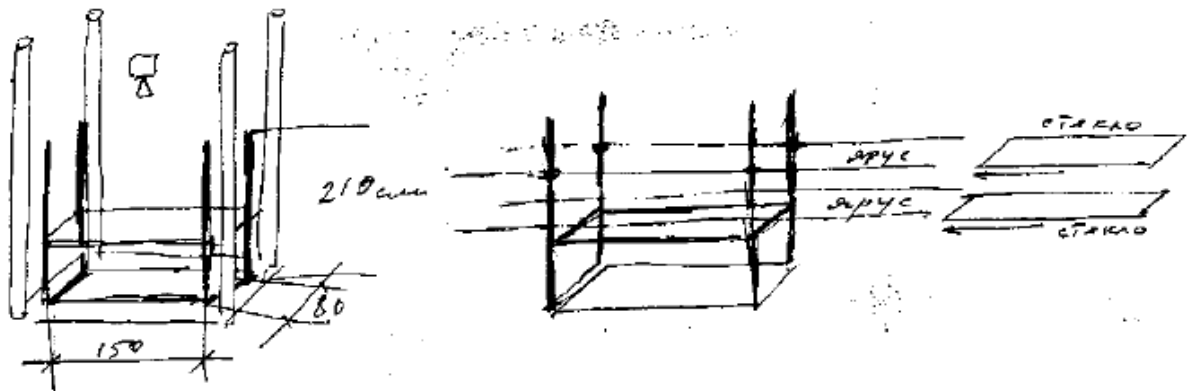


Рис. 2.1. Схема станка із ярусною конструкцією із рівнями глибини для створення анімації площинних маріонеток. Намальовано Ю. Норштейном



Рис. 2.2. Приклад розташування об'єктів на ярусах скла на прикладі мультфільму «Чапля та Журавель» (1974). Ілюстрація Ю. Норштейна

Отже, традиційними видами анімації можна вважати лялькову, мальовану та методику шарнірних маріонеток. Проте зараз найбільш активно розвивається 3D-анімація. Її не існувало у час Б. Крижанівського в Радянському Союзі, тож дослідник її не згадує. Як вже зазначалося, комп'ютерна анімація виникла у 1970-х роках. Поняття *3D-анімації* можна визначити як процес створення тривимірних рухомих зображень в цифровому оточенні, 3D-моделями ретельно маніпулюють в програмному забезпеченні, аби вони виглядали як реальні рухомі об'єкти («3D animation is the process of creating three-dimensional moving images in a digital environment. 3D models within a 3D software are carefully manipulated to make them look like real moving objects») [72]. Існує кілька етапів створення комп'ютерної анімації: 1) створення концепту та розкадровки, тобто послідовності кадрів; 2) моделювання – перша фаза, під час якої 3D-об'єкти моделюються всередині сцени; 3) макет (layout) та анімація: етапи, під час яких тривимірні об'єкти розташовують там, де вони будуть розміщені у кадрі і анімують ці моделі; 4) освітлення і налаштування кутів зйомки камери; 5) рендеринг (rendering), фінальний етап під час якого допрацьовуються деталі: тіні, текстури та інше.

Варіативність видів анімації дає можливості для різноманітних підходів при їх дослідженні, в тому числі, у вивченні візуальних виражальних засобів. Проте у цій роботі буде застосовано метод наративного аналізу, оскільки саме він відповідає меті дослідження виокремити риси антагоніста і протагоніста. Адже мультфільм – це текст, який має свої складові, які і вивчає наратологія.

Наратологія має два значення. Вужьке виникло у кінці 1960-х років і охоплює лише наративну теорію. Широке значення з'явилося завдяки А. Нюнінгу, який розробив термінологію і вважав, що це поняття позначає наративні студії, які стосуються наративної теорії і включають аналіз та інтерпретацію наративів. Тобто у широкому значенні наратологія – це усі теорії, що вивчають наратив.

Як самостійна галузь наратологія почала розвиватися із праць французьких структуралістів 1960-х років. Однак, ще Арістотель у «Поетиці» визначив деякі такі елементи оповіді: гарматія («провина», фатальна подія в житті героя), анагнорсис («усвідомлення», коли правда відкривається) та перипетія, тобто кардинальна зміна [8, с. 265].

Цікавість до більш поглибленого вивчення структури тексту виникає у середині XIX століття. Як зазначає І. Папуша, розвиток наратології охоплює три стадії:

1. Сер. XIX – сер. XX ст: період накопичення знань «які походили з таких джерел, як нормативна риторика і поетика, практичне знання романістів і спостереження літературних критиків» [37, с. 111]. Зокрема, до цієї стадії слід зарахувати німецьких вчених, які вивчали типологію роману. Наприклад, О. Вазель пропонував фокусуватися лише на формі. Мюлер визначив окремішність поняття часу (розповідний та час розповіді). Хронологічно до цього періоду належить В. Пропп, який у праці «Морфологія чарівної казки» здійснив основне завдання наратології, визначив спільні структури для різних наративів: 31 функцію, що може бути присутня у казках;

2. до кінця 1980-х років: визначними дослідженнями стали праці Ж. Женетта та Ц. Тодорова, який ввів ключові для наратології поняття дискурсу (послідовність розповіді, сюжет) та історія (зображена подія, фабула);

3. від 1990-х відбувався «наратологічний переворот», коли почалося активне залучення знань з інших дисциплін. Акцент вивчення змістився із глибинних структур на інтерпретацію текстів у певному контексті.

Наративний підхід традиційно використовували для аналізу літературних текстів, та з огляду на актуалізацію інших медіаформатів, з'являється можливість для відповідного застосування цих теорій до анімації. Як зазначає В. Приходько, література та анімація тісно пов'язані. Суть цього зв'язку полягає в запозиченні і взаємодоповненні: кіно запозичувало літературні сюжети, а згодом література перейняла наративні прийоми кіно [40, с. 55]. Також дослідник висловлює думку, що, незважаючи на те, що анімацію частіше за все виготовлює студія-колектив, основний задум належить одному-двом авторам, тож фактично анімація відображає індивідуальний погляд на світ та власну рецепцію, в тому числі і літературного твору у випадку його екранізації. Такий суб'єктивізм і є основною відмінністю, але загалом, ці дві сфери взаємодоповнюючі, отже наративний аналіз можна застосовувати як метод дослідження анімації.

Існує два поняття наративності: класичне та структуралістське. Традиційно основним критерієм наративності вважалася наявність посередника між автором та світом, про який оповідається. Відповідно і суть наративності зводилася до наявності суб'єктивної призьми сприйняття наратора [55, с. 10]. На нашу думку, це поняття звужене та не релевантне для анімації, оскільки у візуальних медіа авторське «я» не очевидне, адже історія оповідається також і через зображення. Тому будемо послуговуватися поняттям, яке виникло у структуралістській наратології. У цій концепції вирішальною стає не комунікація автора, а наявність структури оповіді. Наративні тексти оповідають історію, в основі якої – подія, тобто зміна початкової ситуації у розповіді, яка може бути зовнішньою чи внутрішньою (ментальні події). Таким чином суть наративності у відображенні подій.

Для розуміння наративів, варто звернути увагу на теорію Ж. Женетта, який пропонує зосередитися на акті розповідання та вводить поняття мімезису, що характеризує дистанцію у розповіді. Міметична нарація подає оповідь драматизовано, тобто утворює відповідний антураж та діалоги. Така оповідь, цитуючи Ж. Женетта: «...з усіх сил намагається змусити нас повірити, що це говорить не автор, а той чи інший персонаж» [18, с. 378], тобто створює ілюзію присутності. На противагу цьому «дієгезис» переповідає історію, з метою ефективно донести інформацію. Такий тип оповіді більш дистанційований і Ж. Женетт вважає, що він повідомляє реципієнту менше і більш опосередковано. Ці поняття успішно реалізуються анімації і зазвичай взаємодіють між собою. Проте мають дещо інше значення, ніж у Ж. Женетта. Професори М. Прамаджоре та Т. Волліс відзначають, що наративні фільми часто включають елементи, що знаходяться поза вигаданим світом (наприклад, титри чи фонова музика) – це недієгетичні елементи. Аудиторія про них знає, але герої фільму – ні. Відповідно, дієгетичні елементи – це все те, що не виходить за межі вигаданого світу: інтершуми, персонажі, умови. Кінематографісти використовують недієгетичні елементи, аби привернути увагу аудиторії до перших аспектів оповіді, з позиції ззовні, комунікувати з аудиторією безпосередньо чи залучати емоційний рівень. [69, с. 64].

Коли йдеться про вигаданий світ та події в ньому, важливу роль відіграє їх послідовність, за допомогою якої автор може розкривати детальніше певні моменти оповіді. Дослідник П. Баррі визначає наратологію як науку про те, як оповіді витворюють значення, та які основні механізми й процедури спільні для них усіх. Тобто її мета: дослідити природу оповіді як культурної практики. У зв'язку з цим важливим є розрізнення *фабули*, тобто хронологічного перебігу подій, що відбувалися, та *сюжету*, того, як ці події представлені, у якій послідовності [8, с. 264]. Таке пояснення стисле, але вповні пояснює суть цих термінів. У праці «Наратологія» В. Шмідт дає детальний опис зміни трактування цих понять. Дихотомія «фабула-сюжет» була висунута російськими формалістами й існувало кілька підходів. Нариклад, В. Шкловський цікавився

лише сюжетом, який вважав не готовим продуктом, а формою. Відтак, естетичність проявлялася лише в актах оформлення і дослідник підкреслював іррелевантність змісту для сюжету. На противагу цьому, М. Петровський перевернув значення понять фабули і сюжету: сюжет він трактував як матерію твору, систему подій, а оброблений сюжет вважав фабулою. Л. Виготський критикував посили формалізму і розповсюдив поняття форми на фабулу, акцентуючи увагу ролі матеріалу (факти реальності, які осмислює митець) для художнього твору, вважаючи, що форма знищує зміст [55, с. 81-84]. Зважаючи на такі розбіжності, повернімося до трактування П. Баррі, адже саме воно усталене зараз. Це підтверджують і професори М. Прамаджоре та Т. Волліс, визначаючи релевантність цих термінів для кіношного наративу: сюжет – події відібрані, розташовані і представлені на екрані, фабула – як ці події, впорядковані хронологічно («Syuzhet: events selected, arranged, and presented elements on screen; fabula: all events that explicitly and implicitly underlie the syuzhet, in chronological order») [69, с. 83].

При аналізі кінематографу вищенаведених аспектів мімезису та розрізнення сюжету й фабули не достатньо. Професори М. Прамаджоре та Т. Волліс зазначають, що фільм складається з п'яти компонентів: наративна форма (спосіб, у який структуровано історію), мізансцена (кінематографічна постановка), кінематографія, редагування (монтаж) та звук. Тобто вони визначають наратив як спосіб організації візуальних та звукових ефектів [69, с. 60].

Про різновиди наративних структур детальніше йтиметься у другому розділі. Спершу варто з'ясувати, яким чином візуальна складова впливає на наратив у анімації, оскільки за допомогою візуальних деталей кінематографісти, а зокрема й аніматори, можуть розвивати характер персонажів, підтримувати тему та створювати настрій фільму. Це можливо завдяки створенню певної мізансцени. Вона включає чотири основні компоненти: сеттинг, постать персонажів, освітлення та композицію, кожен з яких впливає на сприйняття фільму глядачем і на переживання історії. Термін **мізансцена** походить із

театральної сфери і означає постановку сцени завдяки розміщенню акторів, декорацій, освітлення та реквізиту, тобто всього, видимого у кадрі («staging a scene through the artful arrangement of actors, scenery, lighting, and props-everything that the audience sees») [69, с. 88]. Перший елемент мізансцени – *сеттинг*, тобто місце, у якому розгортається дія. Воно може бути узагальнене, конкретне, реальне чи уявне. Сеттинг формується у перші хвилини фільму і може змінюватися впродовж розвитку сюжету, водночас позначаючи певні переверотні моменти у наративі. Відповідно при зйомках у павільйоні чи у реальних локаціях можна створити специфічний «світ історії» (storyworld), проте, наприклад у 3D-мультфільмах сеттинг створюють завдяки комп'ютерній графіці (CGI). Візульні характеристики сеттингу провокують відгук реципієнтів і доповнюють наратив. Режисер обирає місця для візуальних і просторових атрибутів, які б передали культурні умови чи емоційні імплікації. Отже, основні функції сеттингу: встановити час і місце, презентувати тему та ідею, створити настрій сцени [69, с. 92].

Наступний елемент мізансцени, який виділяють Прамаджоре та Т. Волліс – *постать персонажів*, адже акторські дії вносять вклад у сенс фільму. У фільмах за це відповідає кастинг, тобто підбір акторів та їх стилю гри, який впливає, як відреагують реципієнти на вигаданих персонажів. У анімації за це відповідає не кастинг акторів, а дизайн персонажів. Героїв мультфільму можна класифікувати за певними характеристиками на групи, які будуть носіями певних рис. Дизайнер персонажів Б. Тілман називає такі групи архетипами і визначає їх як оригінальні форми чи моделі людей, риси чи поведінку яких можна скопіювати. Це певний ідеал персонажу. Архетипи охоплюють як добрі, так і погані спектри, а впізнаваність характеру полегшує розвиток героя. Також Б. Тілман зазначає, що найчастіше у сторітеллінгу виокремлюються такі архетипи:

- герой, самовідданий і готовий допомогти іншим, не зважаючи, чим доведеться поплатитися за цей;
- тінь, тобто протагоніст, який пов'язаний з минулим і характеризується як безжальний і таємничий;

- дурень, що призводить до небажаних ситуацій і ніби тестує героя: із їх взаємодії можна зробити висновок про характер протагоніста;
- анімус/аніма, який втілює сексуальні бажання в персонажі, не лише для героя, але й для глядача. Тобто анімус/аніма існує в історії для імерсивного занурення;
- наставник, має глибокі знання, які герой хоче почути;
- трикстер, який може бути на боці добра чи зла, це ошуканець, що дбає про свою вигоду і дурить героя, намагається вплинути на його рішення;

У дизайні персонажів варто враховувати, що герої існують в результаті історії, тобто наратив диктує, який герой необхідний [77, с. 12]. Зокрема, В. Тілман зауважує, що визначальним у дизайні персонажів є орієнтація на геометричні форми, кожна з яких на асоціативному рівні викликає здогад, які риси характеру належать персонажу. Наприклад, при погляді на квадрат, найпоширеніші риси які асоціюються – це надійність, чесність, безпека, стабільність, маскуліність. Відповідно, персонаж із квадратною щелепою може здаватися носієм цих характеристик. Інші базові форми – трикутник (дієвість, агресивність, енергійність, підлість, конфліктність, напруженість) і коло (витонченість, комфортність, грайливість, захищеність, дитячість). Використання їх у дизайні персонажів допомагає розповідати історію [77, с. 72]. Інший спосіб візуально наголосити на характері героїв – це їхня кольорова гама. Це один зі складників естетики зображення, і як зазначає В. Тілман, колір розповідає історію персонажа і впливає на те, чи відчуватиме глядач зв'язок з певним героєм. Люди тяжіють до тих, кому подобаються схожі речі і колір – одна із них. Це мнемонічний засіб, що сприяє запам'ятовуванню персонажів. Дизайнер виділяє кілька основних кольорів, які можуть використовуватися у створенні персонажів і відповідно втілювати їх характер. Відтак, червоний колір зазвичай викликає почуття дії, впевненості, мужності, життєвої сили, енергії, війни, небезпеки, сили, рішучості, пристрасті, бажання, гніву і любові. Синій колір зазвичай викликає почуття довіри, вірності, мудрості, впевненості, розуму,

віри, правди, здоров'я, зцілення, спокою, розуміння, м'якості, знання, сили, цілісності, серйозності, честі, холоду і смутку. Чорний колір, як правило, викликає відчуття сили, елегантності, формальності, смерті, зла, таємниці, страху, скорботи, витонченості, сили, депресії і жалоби [77, с. 114]. Дизайнер персонажів наводить приклади й інших кольорів, проте варто розглядати як втілюється ця теорія кольору на практиці, у третьому розділі. Отже, вищезазначене стосувалося елементу мізансцени «постать персонажа», яка у анімації передається за допомогою дизайну персонажів, базується на архетипах, формах та кольорах. Ці дані викликають асоціацію у глядачів та дозволяють сформуванню краще розуміння історії, отже підсилюють наратив.

Наступний елемент, який слід враховувати при аналізі фільмів – *освітлення*. Він є обов'язковим елементом кіновиробництва. Освітлення є елементом мізансцени, оскільки воно освітлює декорації і героїв, може бути розробленим для створення певних настроїв та ефектів. Воно сприяє розумінню аудиторії героїв, підтримує тему історії. Світло має три ключові характеристики: якість (жорстке чи м'яке), положення (напрямок, з якого світло падає на об'єкт) та контраст (високий чи низький). Жорстке світло походить від невеликого джерела світла, розміщеного близько до предмета. Воно підкреслює недоліки і створює глибокі тіні. М'яке світло навпаки, розсіюється із великого джерела світла і герой виглядає привабливо, оскільки недоліки згладжуються [69, с. 108]. Освітлення більше стосується сфери кіно, проте й у анімації можна його відтворити, зокрема у техніці площинних маріонеток, затіняючи певні яруси, або поміщаючи маріонетку на нижчі рівні, у мальованій це реалізується завдяки промальовці тіней, а у комп'ютерній анімації програми дозволяють зазначити яке освітлення матиме сцена. Отже, інтенсивність освітлення дозволяє створити настрій і атмосферу кадру: менша кількість тіней у кадрі (коли освітлення має високу яскравість) має тенденцію створювати обнадійливий настрій і навпаки, чим темніша сцена, тим більше драми і загрози.

Останній аспект мізансцени – це *композиція*, тобто візуальне положення об'єктів і героїв у кадрі. Важливий принцип: забезпечення балансу і симетрії

кадру. Якщо композиція не збалансована, це направляє погляд реципієнта у певний бік, роблячи акцент на окремих елементах сцени. Асиметрія може вказувати на відсутність балансу в героя, тобто підкреслювати його внутрішній стан зовнішніми проявами. Інші елементи композиції, що дозволяють акцентувати увагу – побудова кадру за допомогою вертикальних та горизонтальних ліній, а також діагональних, які мають найбільшу візуальну вагу. Фреймінг, тобто кадрування героїв відносно простору: якщо фігури мають багато додаткового оточення навколо, це може свідчити про свободу чи ізоляцію. Щільне обрамлення сприяє відчуттю стиснутості, обмеженості. Проте як і всі аспекти мізансцени, композицію варто трактувати в контексті [69, с. 113].

Ця робота стосується такого чинника творення наративу, як функції персонажів. Адже саме завдяки їхнім мотиваціям та діям рухається сюжет, а події вибудовуються певним чином. Зосередимося на двох типах персонажів. Антагоніст і протагоніст – це персонажі історії, які вступають у протистояння і кожен з яких є носієм певного характеру. Це поняття важливе у контексті роботи, адже як вважає І. Безпечний, головний спосіб, за допомогою якого автор відбиває життя – це зображення характерів. Тобто, сукупність основних рис людської поведінки, що визначають індивідуальні особливості героя [9, с. 13]. Характер формується поступово і може трансформуватися під час розповіді, це відображається за допомогою діалогів, взаємодії між героями, роздумів. Завдання автора полягає у типізації, тобто герой (якщо це не біографічний фільм) не може бути копією однієї людини, це збірний образ, що узагальнює головні характерні властивості людей. Водночас, творення індивідуального характеру, який втілює загальні риси певної групи – це одна з головних вимог естетики, на думку. І. Безпечного. Оскільки персонажі вступають у протистояння, вони є носіями різних характерів. Протагоніст – основний персонаж в наративі, який прагне відновити баланс і є носієм привабливих рис, на противагу цьому антагоніст – той, хто знаходиться в опозиції до головного героя і репрезентує негативні якості. Більш детально особливості, функції та види цих персонажів буде розглянуто у підрозділі 2.2. цієї роботи.

Отже, використання наративного аналізу для дослідження анімації є виправданим, оскільки література та мультиплікація взаємодоповнювали одна одну. Анімація запозичувала сюжети, а література – монтажні прийоми. Також трактування суті нарації як відображення подій, запропоноване структуралістами, дозволяє застосувати цей метод для анімації. При аналізі варто звертати увагу на дистанцію наратора і виокремлювати недієгетичні елементи, які озвучуються «ззовні» історії та дієгетичні, що належать світу мультфільму. Для виокремлення головних героїв, які рухають сюжет, слід застосовувати класифікацію В. Проппа чи А. Греймаса, що допомагає виокремити актантів. Також слід враховувати візуальну складову анімації, яка підкреслює сюжет невербальними засобами, підсилює наратив і акцентує увагу на певних моментах. Зокрема, це стосується мізансцени, що складається із сетингу, тобто місця подій і умов вигаданого світу, дизайну персонажів, який апелює до асоціативного ряду глядачів, освітлення, що формує настрій та композиції, що характеризує простір мультфільму.

Всього за період незалежності було створено більш ніж 80 мультфільмів, які складно звести до спільної характеристики. Аніматори працювали у техніці мальованої, лялькової, пластилінової та комп'ютерної анімації. До 2014 року переважно усі мультфільми були короткометражні. Зважаючи на факт варіативності мультфільмів, варто визначити спільний критерій для вибірки. Основним для нас є часовий критерій: рік випуску мультфільму, адже важливо охопити кілька періодів, аби наочно простежити трансформацію функцій антагоніста та протагоніста. Додатковий критерій: літературна основа мультфільмів. Підставою для цього є інтерес до вивчення кіно з точки зору наратології завдяки схожості структури фільму та структури літературного твору [1, с. 44].

Анімаційні фільми, що підлягають аналізу: «Енеїда» (1991), «Чарівний горох» (2008), «Бабай» (2014), «Микита Кожум'яка» (2016). Наративний аналіз здійснювали за такою схемою: виокремлювали наратора, крізь призму бачення якого відбувалася оповідь, з'ясовували хто є антагоністом і протагоністом та як

вони реалізують себе у межах наративу, як їх мотивації спонукають рух сюжету. Також звертали увагу на візуальне доповнення наративу, передусім, визначали мізансцену, через виокремлення сеттингу, умов, у яких діють герої, освітлення, що створює настрій сцени, композиційні особливості, якщо вони впливали на сюжет, а також приділили увагу аналізу дизайну персонажів, завдяки якому можна інтенсифікувати характер героя. Тобто визначали, чи візуальне оформлення корелює із наративом, чи суперечить йому. Елементи аналізу використовували залежно від потреб, продиктованих конкретними мультфільмами, наприклад, якщо постать наратора не відігравала важливу роль для представлення персонажів, цьому не приділялася увага. Детальніше класифікації наративів та функції персонажів у них описано у другому розділі цієї роботи.

РОЗДІЛ 2. ВИДИ АНІМАЦІЙНИХ НАРАТИВНИХ СТРУКТУР

2.1. Критерії класифікації наративних структур

Наратологія охоплює широкий спектр понять та термінів, тож для цієї роботи важливо структурувати наявні теорії та виокремити, як класифікувати наративні структури. *Наративна структура* – це спосіб, у який представляється інформація про персонажів, що робить внесок у загальну канву фільму, організує історію. Професори М. Прамаджоре та Т. Волліс відзначають, що це можливо завдяки введенню експозиції, тобто перших сцен, впродовж яких передається інформація про персонажів та ситуацію («exposition – the opening scenes of a film, during which a great deal of information about the characters and situation is imparted») [69, с. 62]. Один зі способів залучити аудиторію у оповідь і представити обмеження персонажів, це висловити у експозиції причини для їх ідіосинкразії, тобто специфічної реакції на певні подразники. Інший спосіб – розкрити передісторію героїв, тобто «backstory» – складнощі, які виникли у героя до початку фільму, які і сформували його теперішню поведінку. Як зазначають М. Прамаджоре та Т. Волліс, розуміння наративу як структуруючого засобу дозволяє глядачам зрозуміти розвиток персонажа, усвідомити паралелі і мотиви, і найважливіше – синтезувати ці деталі, щоб створити інтерпретацію фільму. Наратив – це не єдність випадкових елементів, а упорядкована серія подій, що пов'язані причинно-наслідковими зв'язками та логікою.

Відтак, якщо критерієм нарації виступає *формальна побудова сюжету* та упорядкування подій, можна виділити такі структури: лінійні та нелінійні. У лінійній історія розгортається без відступів за схемою «минуле-теперішнє-майбутнє». Характерною рисою такої структури є наявність фіналу, проте це не обов'язково, якщо є логічно побудована розповідь. *Лінійна розповідь* може базуватися не лише на зовнішніх подіях, але й на внутрішніх, психологічних. Як зазначає К. Коваленко: «Лінійні художні тексти мають певні особливості: фіксоване буття, послідовність у зображенні подій, їхня лінійність, незворотність, ймовірність, фінальність, фіксований час, оповідь або розповідь

ведеться переважно в минулому часі» [27]. У *нелінійному наративі* сюжет не збігається з фабулою, однак присутні причинно-наслідкові зв'язки на подієвому рівні, проте вони можуть зображатися не послідовно. У фільмах це можливе завдяки наявності спогадів: *flashbacks* (про минуле) та *flashforwards* (про майбутнє), які переривають теперішній час розповіді, щоб змінити хронологію фабули. Таке розташування подій впливає на те, як їх розуміє аудиторія [69, с. 66].

За формальним критерієм можна виділити й інші структури. Стандартний паттерн, який формує історію зазвичай трискладовий («*three-act structure*»). У першому акті відбувається представлення героїв, мети та конфлікту і закінчується першим поворотним моментом, який спричиняє до другого акту. Поворотний момент може означатися через діалог, зміну сеттингу чи інші візуальні чи звукові прийоми. Як правило, в цей момент протагоніст переживає зміну чи трансформацію мети. У другому акті відбувається зіткнення з антагоністом, конфлікт призводить до кульмінації. У третьому акті відбувається розв'язка – серія подій, що призводить до завершення напруження. Відповідно, у фіналі мають вирішитися заключні моменти фільму. Це класична схема наративної структури, що походить з ідей Аристотеля і визначає основні моменти наративного напруження: зав'язка, кульмінація, розв'язка («*the approach, the climax, and the outcome*») [62, с. 12].

Проте дослідниця кіно К. Томпсон визначає *чотирьохактну структуру* наративу. Ці акти приблизно однакові за тривалістю, розмежовані поворотними моментами, що пов'язані з метою персонажа. Основна відмінність від трьохактної структури полягає в тому, що критична точка сюжету визначається у «*dead center*», який відбувається орієнтовно в середині фільму. Структура розгортається від експозиції до визначального поворотного моменту, за яким слідує ускладнююча дія. Після цього зсуву відбувається період основного розвитку сюжету, де головний герой бореться за досягнення цілі, внаслідок чого відбувається кульмінація, завершення дій та епilog. Таку структуру К. Томпсон

визначає у фільмах, які тривають більш ніж годину. Кожен акт повинен мати свою кризову точку та кульмінацію і зазвичай, коли показують такий фільм по телевізору, то в центрі ставлять велику рекламну паузу. При цьому перша половина фільму може містити кліффхенгер («cliffhanger») [76, с. 42], тобто своєрідна інтрига, коли герой стикається з важкою дилемою, яка залишається відкритою, до продовження.

Окрім трьох- та чотирьохактної структури М. Праммаджоре та Т. Волліс виділяють більш рідкісну *двохактну структуру* наративу, яка зумовлена різкою зміною сеттингу та паралельністю подій. Це може бути різкий перехід всередині історії, який кардинально змінює обставини: діють ті самі герої, але в нових умовах. Кожен сегмент двохактної структури повинен мати схожі початок та закінчення. Інша варіація структури, яку пропонують професори – *фреймова нарація* («frame narration»). Ця техніка складається із персонажа, який оповідає історію екранним чи уявним слухачам. Це дозволяє створити два окремі дієгезиси, між якими може відбуватися взаємодія. При цьому оповідач може бути персонажем вбудованої історії (або ні), та може оцінювати події об'єктивно (але не завжди). Раніше ми вже згадували кліффхенгери: вони можуть бути елементом *епізодичного наративу* («episodic narrative»). Цей вид частіше трапляється у серіалах, мультсеріалах, багатосерійних фільмах. І характеризується тим, що події не тісно пов'язані між собою причинно-наслідковими зв'язками, а персонажі можуть бути не сфокусовані на однаковій меті. Відповідно через це герої можуть здаватися невмотивованими, а сам фільм – розгортатися в спонтанному потоці. Епізотичний наратив тяжіє до урівнювання важливості подій, а не зосереджується на драматичних поворотних моментах та кульмінації. Зокрема, така структура підкреслює повторюваність дій, а не накопичення напруження. Деякі епізодичні наративи не завершують конфлікти і вважаються відкритими («open-ended») [69, с. 73].

Щодо формального критерія, варто згадати ідею російських науковців Е. Славутіна та В. Пимонова про наявність у сюжеті *циклічної структури*.

Мається на увазі транспозиція парних елементів сюжету, які «знаходяться по відношенню один до одного в тій чи іншій семантичній опозиції. З цієї точки зору цикл є і мінімальним сюжетом, і тією мінімальною одиницею, з безлічі яких будуються складні сюжетні конструкції» [47, с. 24]. Тобто, виникає своєрідне «закільцювання» сюжету, коли певний елемент, що є на початку, повторюється, почасти видозмінено, й наприкінці історії. На кшталт сюжету із «Портрету Доріана Грея» О. Вайлда, коли зображення на портреті старішає від аморальних вчинків героя на початку, проте в фіналі герой набуває подоби старого, а на портреті оновлюється зображення, таким чином втілюється циклічність у структурі.

Наступний критерій класифікації наративних структур стосується не формальної побудови історії, а особи розповідача. У попередньому розділі ми вже згадували дієгетичні та недієгетичні елементи нарації. Вони можуть стосуватися наратора, від імені якого виголошується розповідь про події. Приклад недієгетичного наратора, який не стосується «світу розповіді» – це «voiceover», тобто закадрове озвучення. Отже, одним із критеріїв класифікації наративних структур є залежність від типу наратора, адже це впливає на те, в який спосіб розповідається про події. Дослідник В. Шмідт розробив детальні критерії, за якими можна визначати наратора [55, с. 44]. Зазначимо лише ті з них, які більш релевантні для фільмів, а не літератури.

1. Спосіб зображення, тобто як автор створює відчуття присутності наратора. Експліцитний ґрунтується на самопрезентації, тобто наратор може називати своє ім'я, розповідати історію свого життя, ділитися способом мислення. Імпліцитний образ наратора – це збірний конструктор, що виявляється на основі кількох прийомів: підбір елементів (персонажів та подій як наративного матеріалу для історії), конкретизація цих елементів, композиція оповіді, мовне оформлення, оцінка та роздуми і узагальнення [55, с. 39].

2. Дієгетичність: дієгетичний та не дієгетичний. Ця дихотомія одна з основних при визначенні типів наратора. Дієгетичний наратор фігурує в кількох

планах: у оповіді як суб'єкт та у самій історії як об'єкт. Тобто він безпосередньо включений у світ історії, лишається в її рамках. Недієгетичний наратор розповідає не про самого себе як фігуру дієгезису, а лише про інших [55, с. 46]. Тобто він існує ззовні вигаданого світу оповіді, і в такій формі нарації часто відсутня розповідь від першої особи.

3. Особистість: особистий та безликий. Наратор може мати яскраво виражені особистісні риси, або ж стати носієм певної обмеженої оцінки по відношенню до героя.

4. Антропоморфність: антропоморфний, неантропоморфний. Відповідно, антропоморфний – це оповідач-людина. Проблематика особистості наратора більш комплексна: він може бути особистісним, проте не антропоморфним. Таке можливо, якщо оповідь ведеться від імені всюдисущого та всезнаючого наратора, який знаходиться поза обмеженнями часу і простору. Це богоподібна інстанція. Неантропоморфний наратор походить із жанру байки. Тваринний наратор вважається ненадійним, тому що він неадекватно сприймає людську дійсність. Навіть якщо на перший погляд він розуміється у цьому, то все одно неантропоморфний наратор відсторонений, стає для автора способом дистанціюватися від ситуації [55, с. 41].

5. Вираження оцінки: суб'єктивний та об'єктивний.

6. Інформованість: всезнаючий та той, що має обмежені знання.

7. Простір: всюдисущий та той, що має обмежене місцезнаходження.

Наступним критерієм класифікації може стати залежність сюжету від емоційної напруги. Зокрема, науковці із Computational Story Laboratory проаналізували понад 1700 історій, щоб визначити типові складники та виділили шість найбільш розповсюджених емоційних арок у наративі. Основна ідея цього аналізу полягає в тому, що слова викликають позитивний чи негативний емоційний вплив. Таким чином слова стають мірою емоційної валентності тексту і того, як він змінюється в певні моменти. Тобто виміряти форму сюжетної арки

можна завдяки оцінці емоційної полярності історії кожного разу, як вона змінюється. Фактично це один з критеріїв визначення, яку структуру має історія. Результатами дослідження стали шість типів наративу:

1) від бідності до багатства – стійке безперервне зростання емоційної валентності;

2) трагедія або від багатства до бідності – падіння емоційної валентності, наприклад як в «Ромео та Джульєтта» В. Шекспіра;

3) людина в ямі – падіння, а потім підйом. Цей тип наративу досліджував також письменник К. Воннегут;

4) Ікар – історія про злет, який призводить до падіння, названий за давньогрецьким міфом про Ікара;

5) Едіп – схема історії виглядає як «падіння-підйом-падіння»;

6) Попелюшка – зворотня схема до попередньої: «підйом-падіння-підйом».

Команда науковців також дослідила кореляцію між емоційними арками та кількістю історій, аби визначити, які типи найбільш поширені. Отже, найбільш поширеними стали наративи за типом Ікара та Едіпа, а також історії, у яких трапляються більш складні емоційні арки, що використовують базові шість як основу для побудови комплексної секвенції. Зокрема, зазвичай історії комбінують послідовно такі історії: людина в ямі та Попелюшка, за якими слідує Трагедія [71]. Дослідження не фіксує зміни емоційної напруги у межах окремих абзаців тексту, проте охоплює більш широкі емоційні арки, пов'язані з розповіданням історії. Ця робота наводить емпіричні докази існування основних сюжетних арок та сприяє розумінню наративної природи історій та їх впливу на людську психіку.

Отже, наративи можна визначати за різними критеріями, а їх структура – це спосіб, у який організована історія. За формальною побудовою розрізняють лінійну структуру, у якій події розгортаються послідовно та нелінійну, яка може

перериватися елементами із минулого (flashbacks) та майбутнього (flashforwards) героїв. У обох структурах має бути наявна експозиція, яка дає змогу глядачам ознайомитися з умовами світу, характерами та мотиваціями персонажів. За складовими елементами наративу традиційно виділяють тьохактну структуру, яку виділяв ще Аристотель і яка складається із зав'язки, кульмінації та розв'язки. Дослідниця кіно К. Томпсон пропонує розширену чотирьохактну структуру, у якій є дві точки напруження, тобто поворотні моменти, які спочатку призупиняють хід сюжету, а потім надають йому новий виток. Більш рідкісними структурами можна назвати двохактну, що характеризується різкою зміною сеттингу та наявністю паралелізмів у двох частинах фільму. Епізодичний наратив, що виникає за потреби наголосити на повторюваності буденних подій, їх несистемності, зокрема цей тип може мати відкритий фінал, бо не має на меті завершити конфлікти розв'язкою. А також фреймовий наратив, що з'являється за умови наявності «історії в історії» та циклічний із повтореннями елементів історії. Якщо враховувати наявність фактору дистанції, то завдяки недієгетичним та дієгетичним елементам можна вважати, що структура історії будується через особу наратора. Зокрема, існує декілька їх розрізень, заснованих на протиставленнях: експліцитний, що яскраво окреслює свою позицію та імпліцитний, антропоморфний та неантропоморфний, тобто твариноподібний наратор, варто зазначити, що існують й наратори-об'єкти, проте це не поширений випадок. Наратори також можуть відрізнятися за ступенем проінформованості та можливості просторових переміщень, мати виражену особистість чи бути носієм обмеженого набору рис. І наостанок, важливе дослідження зробили вчені із Computational Story Laboratory, які виділили у текстах шість основних типів історії, базуючись на динаміці емоційної напруги сюжету. Така варіативність критеріїв вказує на те, що наративи можна аналізувати з різних точок зору для досягнення комплексного результату.

2.2. Функції персонажів як чинник творення наративу.

У наративній структурі присутні дійові особи, певні ролі, які виконують специфічні функції та спонукають розвиток сюжету. Зокрема, В. Пропп виділяє їх на основі «кола дій», які вони виконують: 1) шкідник; 2) дарувальник, який надає герою чарівний засіб; 3) помічник, який допомагає герою подорожувати або рятує; 4) царівна, тобто персонаж якого шукають; 5) відправник, який спонукає героя вирушити на пошуки; 6) герой; 7) хибний герой. Як зазначає В. Пропп, «кола дій» можуть поєднуватися, тобто один персонаж може виконувати різні функції, а отже і цей перелік персонажів змінний. До того ж, існують персонажі, які з'являються для зв'язку подій, наприклад, той, хто жаліється чи доносить на героя [41, с. 89]. Такі висновки виникають на основі казок. Дослідник А. Греймас пропонує дещо схожу класифікацію, коли структуру наративу характеризують кілька ролей, які він називає «актантами»: 1) дестинатор, який встановлює правила дії і висловлює ідеологію тексту; 2) отримувач, що несе цінності та має відношення до об'єкта; 3) об'єкт – те, чого хоче досягти суб'єкт; 4) суб'єкт – виконує головну роль у оповіді; 5) помічник; 6) зрадник – сила, що перешкоджає суб'єкту досягти мети [20]. Тобто, у наративному аналізі варто визначати героїв, що діють в межах сюжету, адже їх дії і протиставлення спричиняють розвиток історії.

Письменник Д. Хайнс зазначає, що створення характерів персонажів має свої специфічні особливості. І неможливо ототожнювати реальних людей та героїв, навіть якщо вони мають реальну основу. Вигаданий герой – конструкт, що створений одним автором, в той час як на формування людини впливає складний комплекс власного досвіду і соціальних чинників. Таким чином вигаданий персонаж має лише ілюзію складності. Тому що його характер створено щоб підкреслити драматичні і найбільш репрезентативні моменти життя. На відміну від життя реальних людей, у якому є місце для буденних подій. Також специфіка вигаданих персонажів у тому, що при їх розкритті наявні не лише чотири шляхи пізнання: опис зовнішності, те, що вони кажуть, роблять, що інші думають про них. Але й додатковий: те, що вони самі думають. Цей факт

Д. Хайнс називає найголовнішою відмінністю між персонажами та людьми: прямий доступ до свідомості дозволяє реципієнту сприйняти героя так само, як люди пізнають себе [68, с. 19].

При створенні персонажів орієнтуються на споглядання, тобто наслідування реальності або на уяву. Тобто джерела походження образів героя можуть бути різноманітні. При цьому варто зважати на континуум екстер'єр-інтер'єр, тобто зображення персонажів не лише через зовнішні риси, але й внутрішні мотивації. Це можливо завдяки вищезгаданому додатковому шляху пізнання героя – показу його думок. Це впливає на те, як зображати персонажів. Наприклад, між 1950 та 1960 роками існували різні підходи до роботи акторів. Американська школа використовувала підхід первинності психології, тобто гра будувалася на усвідомленні мотивацій персонажів, яка підсилювалася власними спогадами акторів для досягнення більшої переконливості. У Британії використовували протилежний підхід, тобто від зовнішнього до внутрішнього: персонаж будувався через передачу зовнішніх атрибутів: жестів, акценту, фізичних особливостей. Отже, існує взаємовплив між інтер'єром та екстер'єром вигаданих характерів. Зокрема Д. Хайнс зазначає, що спосіб, який обирають для розкриття героїв впливає і на побудову історії, адже залежно від того, що автор визначає більш пріоритетним, змінюється і спосіб показу подій [68, с. 27].

Оскільки кожен персонаж сконструйований із специфічних деталей, реципієнт ознайомлюється з ними, коли натрапляє на героїв вперше. Існує кілька різних способів представлення героя, які виділяє Д. Хайнс. *Безпосередній опис* можливий завдяки текстовому представленню стислої характеристики персонажа, яка може бути не прив'язана до певного періоду життя. Наступний спосіб – *представлення персонажів у дії*, динамічне, що спонукає пізнавати його поступово, через наступні вчинки. Також герой може представити сам себе *через нарацію від першої особи*, тобто напряду звернутися до реципієнтів, але цей спосіб має бути доповнений наступними деталями, для створення більш комплексної характеристики. Або можемо дізнатися про персонажів *через третіх осіб*, навіть від імені соціуму через колективне судження. Останній

спосіб представлення: через *розміщення героїв у специфічних часово-просторових умовах*. Тобто зосередження на зовнішніх умовах, а не на прямому доступі до думок героїв [68, с. 37]. Зазвичай, у представленні персонажів використовують поєднання цих технік, адже у деяких наративах автори подають багато деталей персонажів, оскільки на них сфокусована історія. У інших наративах перелік персонажів може бути надто великий, тож їх розкриття не в пріоритеті у автора. У такому випадку існує градація героїв: головні та другорядні, які можуть мати різну вираженість характеру.

Пласкі персонажі (flat characters), яких сприймають карикатурними і умовними, сконструйовані навколо однієї риси чи якості. Їх основні риси: простота і чіткість (simple and vivid). Вони поширені у ситкомах на телебаченні і мають сталі паттерни: необізнаний батько, дурний сусід та інше – ці персонажі присутні у наративі для того, аби бути об'єктами і причиною жартів. У них є переваги: їх легко впізнати, де б вони не були і легко запам'ятати, тому вони не потребують додаткових представлень і нагадувань. Вони можуть бути впливовими в історії, не зважаючи на те, що не розвиваються і не змінюються. У наративі всі герої можуть бути пласкими, як приклад, в історіях про Шерлока Холмса від А. Конан Дойля, де головний герой продукує однакові ефекти при кожній появі. На противагу пласким представлені *об'ємні персонажі* (round characters), які мають комплексний характер, різні аспекти і сторони якого розкриваються глибше. Такі персонажі також запам'ятовуються, проте можуть дивувати і розчаровувати, важлива умова: переконливо, тобто здивування може шокувати реципієнта, але водночас має складатися враження неминучості. Наслідки і вчинки логічно походять із глибини характеру об'ємного персонажа. Водночас, об'ємність може походити не лише із психологічних особливостей, але й визначатися умовами, в яких знаходяться герої [68, с. 41].

Основна відмінність між пласкими та об'ємними персонажами полягає в природі їх конфлікту. Усі персонажі у наративі мають щось на кону, керуються певним мотивом. Пласкі персонажі хочуть досягти простих речей, наприклад, мета Шерлока Холмса – розгадати загадку. На контрасті, цілі об'ємних

персонажів значно ускладнені чи двозначні. У них можуть бути сумніви з приводу бажань, відсутнє чітке бачення і в такому випадку наратив може складатися із пошуків цієї мети. Розрізнення на головних і другорядних персонажів дає можливість різного ступеня розвитку героїв. Відповідно, другорядні персонажі отримують менше простору і уваги у наративі, ніж головні. Функція, яку персонажі виконують у наративі зумовлюють, який тип більш релевантний для них. Тобто персонаж, який початково задумувався автором як об'ємний, насправді може функціонувати лише для того, щоб рухати сюжет, тобто він стає пласким і відповідно можна не прописувати детально його передісторію. Це ж діє і навпаки: другорядні персонажі можуть набувати більшої важливості впродовж сюжету і в такому випадку варто продумати представлення такого героя, аби його подальша повторювана поява виглядала більш правдоподібно [68, с. 43]. Зазначимо, що ці зауваги стосуються етапу планування та прописування героїв, проте це важливо з точки зору впливовості персонажів на сюжет, аби розуміти, з якої вихідної позиції вони виникають. На додачу, Д. Хайнс зазначає, що перед початком написання історії варто відповісти на п'ять запитань. І найперше, потрібно визначитися: хто протагоніст та хто наратор. Інколи це може бути одна й та ж особа, проте частіше третя особа, богоподібна, тобто та, що знає думки кожного персонажа, своєрідна камера спостереження. Протагоніст та антагоніст належать до категорії головних героїв історії і саме на дослідженні їх ознак та функцій зосереджена дана робота.

Протагоніст – це основний персонаж, зазвичай стурбований певним дисбалансом і вважає своїм обов'язком відновити гармонію («...the central character most concerned about the disturbance; one who makes a commitment to restore harmony») [Smiley, 104]. Таке визначення не повне, адже протагоніст інколи може мати і негативні риси, проте дає усвідомлення, що це центральна фігура наративу, що має певну мету. Професор С. Смайлі визначає кілька ролей протагоніста. На початку історії протагоніст починає дію, в середині він страждає, виконуючи її, а в кінці протагоніст (чи інший персонаж) усвідомлює результати своєї дії. Головний герой зазвичай демонструє зростання, здійснює

більше добрих справ, ніж поганих і змагається заради чогось більш важливого, ніж він сам і страждає більше, ніж заслуговує. З цієї причини протагоніст викликає співчуття та жалість. Цей прийом може бути визначальним для трагедійного наративу, адже показує привабливого протагоніста, що змагається за свою мету проти людських чи навіть космічних (надприродних) сил. Професор зазначає, що більш поширеними стали типи наративів, де присутня боротьба протагоніста із соціальними або психологічними силами.

Що стосується комедійних настроїв наративу, протагоніст може бути різним: ексцентрик, що змагається із відносно нормальним світом, або навпаки, звичайний персонаж, що стикається з плутаниною оточення. В таких умовах комічним стає саме протиставлення, а смішне визначається як помилка або дефект, яке не завдає шкоди іншим. Тобто функція протагоніста у комедії зводиться до формулювання сатиричного і гумористичного ставлення до дійсності.

У мелодраматичному наративі персонажі скоріш за все будуть статичні, бо їх фундаментальний моральний вибір був зроблений до початку дії. В мелодрамах чітко розрізняються добро і зло, відтак є чітко окреслені протагоніст та антагоніст. Оскільки антагоністи ініціюють загрозу, зазвичай вони мають більшу свободу волі, ніж головні герої. Адже протагоніст намагається уникнути катастрофи, його дії та думки, втілені в мелодрамі, більше зумовлені доцільністю. Тобто протагоніст це вольовий персонаж, що ініціює дії та спричиняє до просування історії («a protagonist is a volitional character who causes incidents to occur and the action to advance») [73, с. 107]. Зазвичай він діє задля відновлення балансу, намагається впоратися із деформаціями світу. Відтак, у історії з'являються перешкоди, які стають на заваді стратегіям протагоніста. Перешкоди призводять до кризових ситуацій, конфліктів і в результаті спричиняють кульмінацію. Отже, функція протагоніста – долати перешкоди, що допомагає розвиватися наративу. Перешкоди бувають чотирьох видів: 1) фізичні: гора, відстань, яку потрібно подолати, ворог, якого потрібно знайти; 2) перешкода-антагоніст; 3) перешкоди всередині характеру протагоніста, тобто

емоційні, інтелектуальні чи психологічні проблеми; 4) містичні сили, як персоніфіковані божества, моральні і етичні кодекси [73, с. 109]. Перешкоди спонукають героя приймати рішення, а отже дія розвивається завдяки цьому.

Протагоніста зазвичай наділяють привабливими рисами, які можуть стосуватися кількох категорій: біологічні, фізичні, диспозиційні (особистісні, характерні), мотиваційні, дискусійні («deliberative») та вирішальні («decisive»). Протагоніст зазвичай фізично привабливий та має позитивні риси характеру, а спосіб досягнення цілей має бути етичний і достойний захвату. Ці грані характеру мають демонструватися в дії, а не лише обговорюватися. Протагоніст стає більш привабливим на контрасті з антагоністами, яких часто зображають морально гіршими. Це покликано підсилювати співпереживання, адже кожен персонаж відіграє певну роль в наративі, в комплексі з іншими персонажами, думками, колективними силами. Проблема протагоніста у історії зазвичай більш важлива, ніж інших персонажів, ключова для організації сюжету [73, с. 139].

Окрім функції просування сюжету через вчинки, І. Забіяка зазначає, що протагоніст може виконувати й іншу функцію: визначати констеляцію інших персонажів. Тобто взаємне розташування інших героїв у творі. Персонажі групуються на основі ставлення до протагоніста на кілька категорій і можуть навіть домінувати над протагоністом [19, с. 146]. Таким чином, протагоніст може бути центром не лише подієвого ряду, але й системи персонажів.

Поширеним типом в системі художніх образів протагоністів є *молодий герой*. Літературознавець Вл. Луков дослідив, що такий тип трапляється у міфології та фольклорі, як долітературній, так і паралітературній (яка розвивалася паралельно з літературою) сферах художньої діяльності. Відтак, у них міститься відображення реального положення молодих людей в суспільствах минулого. Наприклад, молодший (третій) син в казках, який мав пройти випробування, як *обряд ініціації*. Це міфологічна установка, долання якої дає право на функційну роль героя. Інколи виникає тема *навчання і виховання*, але як правило в таких наративах молоді герої виконують допоміжну функцію, а основний акцент зосереджується на філософських проблемах: герой проходить

шлях пізнання істини і соціалізується. Також через молодих героїв може осмислюватися завершення попереднього етапу та початок нового, тобто *молодість як осмислення*. Це спосіб показати, як тип мислення відрізняється в різних поколіннях і що молоде покоління може впливати на хід історії, самостійно формувати долю. Ще одна функція молодих героїв: *робити вибір*, що є складовою частиною соціалізації і дає можливість розвивати сюжет різними шляхами через конфлікт обов'язку та почуттів. Цей конфлікт виник у епоху класицизму в XVII столітті і звів героя до універсального ідеалу. Таким чином герої, що обирають обов'язок, отримують в нагороду славу, визнання, любов, а ті, що обрали почуття, втрачають честь, любов і життя. На противагу ідеальному молодому герою може існувати і *божевільний молодий герой*. Зазвичай він відтворює певний соціотип юнака, що має низький соціальний статус і не може зайняти місце, гідне його талантів і певний психотип: людина з маніакально-депресивним станом. У комплексі такий герой не адекватно реагує на події, не може адаптуватися і виникає проблемний характер: неврастенік, параноїк, що навіть здатен на самогубство. Існують і різні підходи до зображення молодих героїв: так званий «*байронічний герой*», у житті якого виділяють фрагментарні емоційно насичені епізоди. Його риси – перенасиченість життям, втрата зв'язку із зовнішнім світом, егоцентризм, відчуття самотності. Такий герой вільний від суспільства, бо його мораль відрізняється, тобто він не відчуває докорів совісті і завжди вважає себе правим. Водночас він нещасний, але свобода для такого героя дорожче ніж гармонія. На відміну від такого фрагментарного зображення, існує чіткий *показ соціальної природи формування типових рис* характеру молодого героя, доля якого вибудовується через причинно-наслідкові зв'язки. Також окрім одиничного молодого героя, після Першої світової війни виникло явище «втраченого покоління», тож молодий герой став способом описати соціально-психологічні особливості цілого покоління [32, с. 146].

Наступна важлива постать у більшості наративів – це антагоніст, якого ще називають злодій, опонент, перешкода. **Антагоніст** – персонаж, що знаходиться в опозиції до протагоніста. Зазвичай репрезентує негативні якості, а існування

цих двох типів персонажів є необхідною складовою сюжету. Граничні інтенсивні відображення їх: герой та злочинець. Інколи в ролі антагоніста може виступати не інша особа, а свідомість, соціум, а в пригодницьких історіях – природні явища типу шторму, виверження вулкану, пустеля чи море [Vulman, 17]. Якщо воля антагоніста така ж сама, або сильніша, ніж у протагоніста, вонстає причиною криз і конфліктів, що мають тенденцію до підсиленої драматизації. За твердженням сценариста С. Смайлі, функція антагоніста зводиться до ініціації центральної проблеми протагоніста, або він є лідером групи, що протистоїть головному герою. Антагоністи стикаються з двома видами виборів: етичними та доцільними, практичними («expedient»). Зазвичай за кількісною появою в сюжеті вони стають другими після протагоніста за ступенем активності. У трагедіях антагоністи втілюють чисте зло, а в комедіях зазвичай є носіями нейтральних рис і їх роль у сюжеті – заплутувати головного героя в комічній ситуації, або бути головною причиною його складностей. Схожий принцип діє і в мелодрамах, де антагоністи також не абсолютно злі, а радше носії негативних рис, які повинні бути покарані [73, с. 144]. Отже, як і у випадку з протагоністом, не існує універсальних правил щодо природи походження антагоніста, але встановити їх статуси важливо з точки зору розуміння їх впливовості на сюжет.

Антагоніст може виконувати не лише функцію перешкоди для героя, але й виступати його *темним двійником*. У попередніх розділах ми вже згадували архетипи героїв, що стосувалися дизайну персонажів. У випадку з роллю антагоніста варто звернутися до теорії архетипів повторно: К. Юнг виділяє кілька типів, проте в цьому контексті варто зосередитися лише на кількох. «Персона» – фасад особистості, та сторона, якою люди особливо пишаються і «тінь», що складається із тих якостей і цінностей, які намагаються сховати навіть від самих себе. Як зазначає доктор К. Кауфман, у протагоніста для забезпечення правдоподібності характеру має бути наявна «тінь», яка часто втілюється в окремій особі антагоніста. Показник якісного антагоніста полягає в його здібності показати героя світу, продемонструвати свій характер, де може проявитися його «тінь». Проявити «тінь» – означає визнати речі, що викликають

огиду, страх чи незручність. Наприклад, якщо жорстокість викликає ці негативні емоції, отже вона і є вираженням «тіні». Для того, аби виявити «тінь» героя та створити для нього відповідного антагоніста можна виконати кілька кроків: 1) визначити риси характеру та цінності протагоніста, 2) виявити можливі негативні риси протагоніста, 3) проаналізувати поведінку, яка відображає цінності і характер протагоніста, 4) визначити характер та цінності антагоніста, 5) окреслити, які риси перетинаються у «тіні» протагоніста та особі антагоніста. Таким чином темна сторона героя персоніфікується в антагоністі, і виникає підстава для сильного нарративного елемента: з'являється головна небезпека для героя, що під тиском антагоніста він буде змушений проявити ті риси характеру, що притаманні його «тіні». Якщо риси антагоніста дратуватимуть героя, він зробить усе, аби його подолати, навіть якщо йому самому доведеться стати ворогом. Таким чином різниця між протагоністом та антагоністом полягає у виборі. Герой обирає не ставати своєю «тінню», він приймає її і живе з нею [3]. Отже, така взаємодія головних героїв може посилювати і моральну проблематику нарративу, наприклад, коли протагоніст опиняється у ситуації, коли задля того, аби зупинити вбивство потрібно стати вбивцею. Антагоніст підштовхує героя перейти зі «світлого» на «темний» бік, позбавляючи його найціннішого.

Якщо антагоніст виконує функцію темного двійника протагоніста, це певним чином зближує героїв. Сценарист М. Табб, який писав сценарії для Universal Studios та Disney Feature Animation зазначає, що існує можливість, коли протагоніст є власним антагоністом. Є чотири випадки, коли героя можна вважати власною антагоністичною силою:

1) щось всередині протагоніста створює конфлікт в фільмі. Наприклад, якщо головний герой вовкулака, його боротьба з самим собою стає алегорією боротьби з «внутрішніми монстрами»;

2) внутрішня трансформація героя домінує над візуальною зовнішньою історією, фокусуючись на недоліках особистості протагоніста. Водночас це може бути почуття провини, ненависть до себе;

3) коли протагоністу немає кому протиставити;

4) коли протагоніст вчиняє неправильно чи сам є втіленням зла. Водночас у них можуть бути антагоністи, які зазвичай представлені правоохоронними силами, тобто на кожну силу знаходиться протидія. Хоча зважаючи на цей факт, протагоніст це не зовсім антагоніст, а хибний протагоніст [74].

Варто зазначити, що для ефективного функціонування наративу повинні існувати обидва типи персонажів, особливо у фільмах та анімації. Адже антагоністи виступають контраргументами ідей, тобто протагоніст бореться з протилежною точкою зору, що суперечить основному послугу фільму. Фільм відрізняється від книги іншим способом втіленням ідей, адже глядач не може прочитати чийсь внутрішній монолог, тому візуальне втілення протистояння залучає реципієнтів в наратив, дозволяє усвідомити суть історії завдяки конкретним прикладам. Кіно – візуальне мистецтво, тож персоніфікація ворога вагома складова наративу [74].

Щодо конкретних функцій персонажів, для нашої роботи важливим є дослідження В. Проппа «Морфологія казки», у якій дослідник завдяки аналізу корпусу народних казок визначив спільні сюжетні утворення у них, а також роль героїв. І дійшов висновку, що у їх побудові є спільні можливі дії («функції»), всього їх тридцять дві. Вони можуть не бути присутні у сюжеті одночасно, частіше за все трапляються їх варіативні комбіляції:

1. Один із членів родини відлучається з дому.
2. Герою щось забороняють
3. Цю заборону порушують.
4. Антагоніст намагається розвідати ситуацію.
5. Антагоніст отримує свідчення про його жертву.
6. Антагоніст намагається обманути жертву, щоб заволодіти її майном.
7. Жертва піддається на обман і несвідомо допомагає ворогу.
8. Антагоніст шкодить одному з членів родини.
 - a. Один із членів родини потребує чогось чи бажає щось отримати.

9. Стає відомо про біду чи зникнення; до героя звертаються з проханням чи наказом; його відсилають або відпускають.
10. Шукач (тобто герой у стані «пошуку») погоджується чи зважується на опір.
11. Герой залишає дім.
12. Героя випробовують, допитують, на нього нападають тощо; це готує його до отримання чарівного засобу або помічника.
13. Герой реагує на дії майбутнього дарувальника.
14. Герой здобуває магічний засіб (тобто предмет, тварину тощо).
15. Героя доставляють до місця перебування предмета пошуку.
16. Герой і зловмисник борються безпосередньо між собою.
17. Героя мітять (клеймом може бути рана, поцілунок і тому подібне).
18. Зловмисника долають.
19. Первинна проблема чи нестача вирішується.
20. Герой повертається.
21. Героя переслідують.
22. Герой втікає від переслідувачів.
23. Герой прибуває додому чи в іншу країну, його не впізнають.
24. Вдаваний герой висуває необгрунтовані зазіхання (наприклад, приписує собі перемогу головного героя історії).
25. Герою пропонують складне завдання.
26. Завдання вирішується.
27. Героя впізнають.
28. Вдаваного героя чи антагоніста викривають.
29. Герой трансформується (будує новий дім, отримує новий одяг).
30. Зловмисника карають.
31. Герой одружується та посідає трон.

Як бачимо, функції, які визначив В. Пропп в основному сконцентровані навколо дій героя, які призводять до певних наслідків для сюжету. Тобто у цьому випадку можемо стверджувати, що герої справді виконують важливу функцію

для творення наративу, як способу у який організована історія. У деяких персонажів певне коло дій може перетинатися, наприклад, В. Пропп відмічає, що інколи герой може діяти самостійно, у такому випадку він виконує функції власного помічника, але з передачею певних атрибутів. Зокрема, атрибутом помічника є мудрість, наприклад, віщий кінь, розумна дружина. Ця якість переходить на героя і утворюється тип *віщого героя* [41, с. 92].

Підсумовуючи, персонажі відіграють вагому роль для творення наративу. Антагоніст і протагоніст виступають носіями певного характеру, що є сукупністю рис людської поведінки, які визначають індивідуальні властивості героя. Завдяки цьому виникає можливість перенести історію в моральну площину. Проте персонажі мають лише ілюзію складності, адже їх створює один або кілька авторів, отже характер героїв існує для підкреслення драматичних і найбільш репрезентативних моментів їхнього життя, що в свою чергу зумовлює творення наративу навколо цих подій. Також поява героїв зумовлює і відповідний тип нарації, який обирає автор. Це може бути безпосередній опис героя, представлення його у дії і подальше розкриття через вчинки, нарація від першої чи третьої особи або розміщення героя в специфічних часово-просторових умовах. Оскільки в сюжеті присутні декілька героїв, немає потреби представляти кожного, даючи деталізовану передісторію, відтак, виникає градація і поділ: головні та другорядні персонажі. Антагоніст і протагоніст належать до головних героїв і тому на їх вивченні зосереджується це дослідження. Кожен із них може бути як пласким персонажем, тобто сконструйованим навколо однієї риси чи якості із простою метою, або ж об'ємним, тобто носієм різноманітних цінностей, які розкриваються під різним кутом зору.

Протагоніст – основний персонаж, мета якого подолати дисбаланс. Його функції полягають у відновленні гармонії, а його воля спричиняє до руху сюжету. У різних жанрах він може виконувати специфічні завдання. У трагедіях протагоніст переживає страждання, що викликає співчуття. У комедіях він наголошує на недосконалості світу, висміює дійсність. Мелодраматичні

протагоністи частіше незмінні впродовж історії, а їх моральний вибір зроблений до початку нарації. Окрім просування наративу, протагоніст може бути не лише центром подієвого ряду, але й центром системи персонажів, тобто його функція – згрупувати і систематизувати інших персонажів на підставі ставлення до себе. Поширеним є тип молодого героя, який залежно від підтипу також виконує певну функцію в наративі. Молодий герой у казках проходить обряд ініціації, дорослішає і втілює реальне ставлення соціуму до молодшого покоління. Молодий герой може бути учнем, тоді проходить процес виховання і шлях до пізнання істини. Основна функція протагоністів – робити вибір: обов’язок чи почуття, при цьому обрання другого призводить до негативних наслідків. Герой, що обирає обов’язок постає як ідеальний, на противагу якому існує також і божевільний герой, який не може адаптуватися до соціуму, що може призвести навіть до самогубства. Також існує «байронічний герой», що наділений інтенсивними фрагментарними рисами та молодий герой, у якого показані соціальні і причинно-наслідкові зв’язки формування характеру. Таким чином, залежно від типу протагоніста від виконує різні функції у наративі: робить вибір, що рухає сюжет, висміює дійсність та інше.

Антагоніст – персонаж, що знаходиться в опозиції до протагоніста. Він може втілюватися не лише в конкретній особі, але й через соціум, природні явища, совість. Зазвичай у них реалізуються негативні якості. Основна функція антагоніста: ініціювати ключову проблему протагоніста. У трагедіях антагоністи втілюють чисте зло, в комедіях – наділені нейтральними рисами і заплутують героя, а в мелодрамах стають носіями тих рис, що мають бути покарані. Зокрема, антагоніст може стати темним двійником протагоніста, тобто спокушати і призводити до конфлікту, змушуючи героя проявити власні негативні якості. Тобто антагоніст – це персоніфікована «тінь» героя. Таке трактування зближує ці два типи персонажів. Особливо, якщо протагоніст має недоліки особистості чи сам по собі є втіленням зла. Отже, вчинки та характери персонажів є ключовими для наративу, адже саме вони формують структуру побудови подій та визначають тип наративу.

РОЗДІЛ 3. ПЕРСОНАЖІ УКРАЇНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ

3.1. Ознаки протагоніста як наративної функції

Мальований повнометражний мультфільм «Енеїда», знятий за мотивами однойменної поеми І. Котляревського (1842), вийшов на екрани 1991 року, хоча робота над ним почалася раніше, 1988 року. Цензура, яка існувала за радянських часів, вже не впливала на створення стрічки, як згадує режисер В. Дахно: «...я першим використав в «Енеїді» жовто-блакитний прапор, хоч його ще тоді не було затверджено. А закінчувався мультфільм словами «Січ Римська» – це теж я придумав, немає цього у Котляревського. Я просто подумав, що раз Еней-козак збудував Рим, то це є Січ – Римська» [59]. Така свобода з'явилася через те, що студія «Київнаукфільм» закривалася і виникла необхідність швидше закінчити мультфільм. Проте він вийшов вже під ім'ям «Україмафільму».

Незважаючи на те, що в основу лягла поема І. Котляревського, деякі епізоди були не згадані, наприклад, була пропущена зупинка у Сицилії, не відбулося знайомство з Цирцеєю і скоротили перебування в Пеклі.

Перш за все варто з'ясувати мізансцену мультфільму «Енеїда». Мізансцена покликана створити вигаданий світ, у який повірить глядач, це фактично постановка переконливого простору, у якому співіснують персонажі. Мізансцена включає в себе сеттинг, освітлення та кольористику – це впливає на переживання історії глядачем, розуміння простору, часу і характерів. Зокрема, мізансцена може підкреслювати розвиток персонажа, мотиви, задавати настрій [69, с. 89]. Сеттинг включає в себе час і географічну локацію, які ілюструють наратив, тому сеттинг є важливою частиною наративу і може ставати персонажем сам по собі [67].

«Енеїда» починається недієгетичними елементами: титрований напис оголошує про локацію «Троянська січ», завдяки динамічному монтажу послідовних сцен побуту можна зрозуміти уклад життя та умовні правила світу: герої переважно землероби. Сцена триває неперервно: воли, що орють землю – пшениця сходить – її зрізають серпами – відвозять на млин – роблять муку –

готують вареники. Далі вперше показаний протагоніст, Еней, який п'є в компанії козаків. Тут розкривається цей його недолік, хоча у світі Тронської січі це абсолютна норма і стандартний уклад життя.

Кольористика у цьому сеттингу яскрава і насичена. У козаків переважають червоні та білі кольори, що можуть символізувати традиційний одяг українців. Тим паче, якщо врахувати, що режисер раніше працював над мультфільмами «Як козаки...», де три головні герої мали те ж саме кольорове рішення, що закріпило певний стереотип у глядачів. Світ навколо героїв зелений (природа) та білий (стіни фортеці), що підкреслює їх гармонійне життя. Відповідно, освітлення у початкових сценах також яскраве, без затемнень.

Сюжет та фабула у «Енеїді» ідентичні, тому що наратив розвивається хронологічно і лінійно, без флешбеків чи передбачень майбутнього. Можна вважати, що структура наративу чотирьохактна:

1. Експозиція: Еней за наказом Зевса мусить знайти Латинію.
2. Ускладнення ведуть до переверотного моменту: Еней затримується у Дідони, але йому нагадують про мету;
3. Розвиток, у якому боротьба за ціль приводить до кульмінації: боротьба з Турном.
4. Епілог: Еней одружується з Лавінією, його держава міцніє.

Якщо до мультфільму «Еней» застосувати сюжетні функції В. Проппа, то наратив міститиме такі елементи:

1. Стає відомо про біду, тобто напад греків на Трою. Зевс наказує герою шукати нову землю, тобто відправляє героя геть.
2. Герой залишає дім: буквально, вантажить будинки і пагорби на кораблі і пливе. Коли греки приходять знову, то бачать лише пусте місце.
3. На героя нападають: Юнона підбурює Еола викликати трьох вітрів, аби збити зі шляху Енея. За В. Проппом, ця подія має готувати героя до отримання чарівного засобу чи помічника. У цій ситуації Еней сам викликає його за

допомогою кмітливості: приваблює Нептуна грошима. Надалі Нептун допоможе йому ще раз, після втечі з Пекла, проте випадково, коли монета, яку викинула Сивілла, впаде у море і він подумає, що це для нього, аби нагнати хвилю.

Варто зазначити, що дарувальника як такого у цьому наративі визначити складно. З одного боку, це міг бути Зевс, який пообіцяв нову територію, а з іншого – мати Енея, Венера, яка просила заступництва (хоча в результаті нічого з цього не вийшло, адже це була лише частина сюжету, щоб пояснити навіщо Енею плисти кудись).

Після нападу вітрів Еней потрапляє у Карфаген до Юнони. Тут з героєм відбувається трансформація. Проте, не фінальна, а радше оманлива. Герой одружується і його перехід у новий статус відтворено так, що він зайняв місце попереднього правителя: у кімнаті, у яку приводить Енея Юнона, над ліжком висить її портрет поруч із покійним чоловіком, одяг якого (чалма, штани, чоботи) – усе це опиняється на Енеї. У В. Проппа така сюжетна функція мала би стати фінальною (герой одружується і посідає трон), проте у цьому наративі все повторюється знову: Зевс наказує продовжувати пошуки. У цьому виражається паралельна структура побудови, круговий епічний наратив.

Водночас у Енея немає магічних предметів, а його проміжною нагородою у подорожі виступає зустріч з покійним батьком.

4. Героя доставляють до місця перебування предмета пошуку, тобто «землі обітованої»: Еней припливає до Італії, бачить пагорби і з неба з'являється Зевс, який прямо вказує на пагорб. Герой будує новий дім і відправляє розвідників, які дізнаються, що в Латинії у правителя гарна донька. Еней відправляє делегацію і нашттовхується на невдоволення іншого сусіда Турна, який хотів сватати Лавінію.

5. Після цього моменту з героєм відбувається трансформація: Еней має новий одяг, повністю червоний, а не білу брудну і порвану сорочку, у якій він подорожував. До того ж, йому приносять плащ і булаву, аби підсилити образ гетьмана новоствореної держави.

6. Герой і зловмисник борються безпосередньо між собою. Хоч Турн в цій ситуації не зловмисник, а радше постражданий, проте у сеттингу мається на увазі, що він агресивний, перший розпочав війну. Еней долає його за допомогою хитрощів: не виходить на бій сам на сам, а ставить замість себе ляльку, якою керує із висоти мурів.

7. Зловмисника долають. Турн роздратований обманом просто йде геть.

8. Героя мітять клеймом: це поцілунок від Лавінії, яка переживала за Енея після поєдинку, бо маленька дівчинка, що їла фрукти, кинула в героя кісточку, від якої той знепритомнів.

9. Герой одружується і посідає трон.

Отже, у «Енеїді» присутні не всі функції, які визначив В. Пропп, також вони відбуваються у іншому порядку і наявні повторення. Щодо типових персонажів, то їх можна розподілити таким чином: 1) Антагоніст – греки, Юнона, Турн; 2) протагоніст – Еней; 3) Дарувальник і водночас дестинатор – Зевс (бо він змусив героя відправитися у подорож і подарував йому нове царство); 4) Помічник – умовно Венера, яка просила заступництва, явно Прометей, який робив це за гроші, Сивілла, яка провела Енея до батька в Пекло, але також за гроші; 5) Царівна – хибна Дідона та фінальна Лавінія.

Щодо стилістики і характеристики героїв через зображення, то мальовка зумисно гіперболізована: певні елементи зовнішності карикатурні. Художник мультфільму Е. Кірич пояснює таке стилістичне рішення: «Як писав Коляревський: Еней такий-сякий і "гострий як на бритві сталь"... Тому я хотів його розтягнути. Зробити його гротесковим: ручки маленькі, носик здоровенький, підборіддя. Розвалить його якимось, потім зібрати. Щоб не була така ікона, мумія – нерухома. Все повинно було хитатись, мотатись, щоб він підскакував, летів, щоб дими з нього йшли, вогонь, іскри. Це ж Венерин син, а Зевс - це його дід. І всі боги йому родичі» [13].

Як вже згадувалося раніше, основні кольори Енея: червоний, чорний та білий. Це апелює до народних кольорів. Також герой має довгі вуса, вольове підборіддя і сережку у вусі, носить із собою зброю – такі деталі зокрема мають

показати і те, що він отаман війська. Найбільше у його статури виділяються руки і торс. Як зазначає П. Блер, подібні пропорції у тілобудові використовуються при дизайні персонажів, що мають важкий і забіякуватий характер [61, с. 52]. Хоча це висловлення стосується стандартів стилю, який розробили на студії В. Діснея, більшість аніматорів ним послуговуються, оскільки завдяки цьому візуальна база у глядачів наповнюється образами, які потім асоціюються з певними рисами.



Рис. 3.1. Еней вперше зустрічає Дідону у Карфагені

Наратор у мультфільмі «Енеїда» всезнаючий, тобто глядач знає більше, ніж персонажі світу і бачить ситуацію з різних точок зору. Це відбувається через недієгетичний елемент наративу, а саме, закадрове озвучення історії (цитати з оригінального тексту І. Котляревського). Це дозволяє розкрити подію, перш ніж вона відбудеться з героєм. Наприклад, якщо Юнона домовляється з Еолом про те, щоб завадити протагоністу, отже Енея чекає випробування. Проте у деяких моментах присутній наратив від першої особи, тобто, коли світ показано безпосередньо очима героя. Так званий, прийом суб'єктивної камери, його використання обґрунтовує оператор М. Зисельсон: «У суб'єктивної камери є в загалом одна основна функція – створити максимальний ефект присутності і

залученості, дозволити відчувати те, що відбувається на екрані» [36]. Наприклад, у моменті, коли Зевс відправляє «телеграму» з неба у Троянську Січ: в кадрі змінюється освітлення, все блимає, як блискавка, хмари розходяться і серед них видніється постать Бога, яка намотує аркуш на блискавку і метає її як спис. Наступний кадр показує динамічний рух і приземлення на стіл до Енея, від якого козаки злякалися і сховалися. Герой бере до рук записку і в цьому моменті з'являється нарація від першої особи: записка показана повністю, ніби її тримають у руках і читають.

Наступний епізод із такою нарацією від першої особи відбувається у Пеклі, коли герой проходить повз чортів і бачить різні тортури. Кольористика у цей момент підкреслює настрій сцени: червоні кольори, коричнево-чорне тло, затемнене освітлення, Сцени у Пеклі виглядають як паралелі до буденного життя (ймовірно, це апелює до досвіду реципієнтів): лінія, на якій переплавляють золото, схожа на конвеєр на заводах, черга грішників сидять під стінкою, як на прийомі до лікаря, тільки з кабінету лунають крики. Еней був у кадрі лише на початку і роззирався, отже наступні кадри від першої особи змонтовані так, що також не затримуються довго на певній сцені. Прийом суб'єктивної камери виправданий, оскільки «ефект присутності» у Пеклі змінюється на епізод у Чистилищі, де Енею видають крила, відтак, глядач може відчувати полегшення в момент переходу між двома станами, підсилений у моменті з гармонійними краєвидами, показаними згори від першої особи, коли герой пролітає над землею в пошуках батька.

Для мультфільму «Енеїда» характерна вагома роль недієгетичних елементів: закадровий голос і музика, які не є складовою світу мультфільму. Із дієгетичних звуків у «Енеїді» лише емоційні вигуки героїв. Вони не говорять повноцінними реченнями. Режисер В. Дахно обґрунтовує це рішення так: «Ми вирости на мультфільмах «Діснею», які були озвучені акторами. На «Союзмультфильмах» також всі репліки озвучували актори та актриси. У нас в

той час була українська студія. Звичайно, ми також мали роботи з репліками. Проте щодо «Енеїди» ми вирішили, що це буде карикатура в русі» [16].

Отже, музика задає тон усій дії. Відтак, на початку, коли сеттинг лише розкривається, лунає мажорна мелодія, із барабанами і народними мотивами. Коли до Троянської Січі припливають греки, музика сповільнюється і формує оповідь: пауза в момент атаки підсилює значимість моменту. Поява нового героя, Зевса, супроводжується зміною мотиву: він стає містичним. Композитором мультфільму був І. Поклад, про роботу з ним, художник Е. Кірич згадує: «Він робив дуже багато музики нам до того. І ми всі колегіально думали, яку ж музику взяти в "Енеїду". Звичайно, елементи народної музики, не лише України, всілякі танцювальні мелодії, співочі. І ексцентрична музика на ексцентричних інструментах – щось пищить, бухкає...» [54]. Тобто тут спостерігаємо єдність у підході до музичного та візуального оформлення. Варто також зазначити, що при появі Юнони у кадрі, музика була завжди одна й та сама, що сигналізувало про появу потенційних складнощів у героя.

Підсумовуючи, наратив, у якому існує герой, характеризується такими піками емоційної напруги: підйом-падіння-підйом, тобто тип Попелюшка: від мирного життя на власній землі до довгих блукань і знаходження нового дому. У мультфільмі «Енеїда» загальна структура наративу лінійна і тому має свої риси: послідовність у зображенні подій, їхня незворотність, фіксований час, оповідь ведеться в минулому часі. Зокрема, можна стверджувати про чотирьохактну структуру, у якій використано дев'ять функцій можливих дій за В. Проппом. Переважають недієгетичні елементи нарації, тобто ті, що йдуть «ззовні» умовного світу мультфільму і не належать йому на пряму: закадрове озвучення сюжету і музика. Відповідно через це, звук стає окремим елементом наративу, який формує очікування реципієнта, задає настрій і темп оповіді, сповільнюючись чи роблячи паузу у переверотних моментах сюжету. Завдяки закадровому озвученню з'являється всезнаючий тип наратора, який обізнаний із усіма аспектами сюжету. Окрім цього, є кілька епізодів із нарацією від першої

особи, коли світ показано очима Енея для підсилення емоційної залученості глядачів у ситуацію. Сам протагоніст є пласким, у нього лише одна мета: досягнути нової землі. Він наділений негативною рисою, як-от алкоголізм, але в контексті сеттингу це норма для троянців, тож негативного забарвлення персонажу може надати лише особисте ставлення глядача. При цьому Еней не виконує основної функції протагоніста у наративі, а саме, не рухає сюжет, тобто усі події, що з ним відбуваються – ініціатива інших героїв (Зевс наказує пливти в нові землі, Сивілла веде до батька, Меркурій змусив покинути Дідону), тобто Еней пасивний герой. При цьому дизайн персонажа відповідає традиційним пропорціям студії В. Діснея, а гаперболізована верхня частина тіла належить героям із важким і забіякуватим характером. Еней не належить до типу молодого героя, на початку оповіді він сформований і не проходить етапи навчання і пошуків істини. Він класичний герой, який долає перешкоди і отримує нагороду за свої дії (нова земля, одруження з Лавінією) та у зв'язку з цим переживає трансформацію: від бродяги до гетьмана, яка виражена візуально, коли герой переодягається із старої брудної сорочки в ошатний одяг з плащем і йому підносять булаву.

Мультфільм «**Чарівний горох**» (2008), короткометражний, виконаний у техніці класичної мальованої анімації. На каналі УкрАніма в YouTube, що є повною колекцією мультфільмів студії «КиївНаукФільм» та «УкрАнімаФільм», починаючи з 1961 року «Чарівний горох» має 2,6 мільйонів переглядів, що робить його найбільш переглянутим мультфільмом із тих, що випущені за період Незалежності. Така популярність мультфільму зумовила те, що він став основою для серіалу з використанням цих самих героїв, який спонсорувало Держкіно. Режисер «Чарівного гороху» Я. Руденко-Шведова зазначає, що початково у цієї анімації не планувалося продовження: «Це повноцінний закінчений фільм зі своїм початком і кінцем. Утім, ще працюючи над сценарієм, у фінальній сцені, коли герої розходилися після своїх пригод, я, ні на що особливо не претендуючи, дописала фразу: «Зла багато у світі, тож ми ще не раз зустрінемося». Треба було красиво закінчити історію, а коли прощаються добрі друзі, природно, що їм

потрібен привід для наступної зустрічі. Ось таким приводом і стала боротьба зі злом» [29]. Отже, цей мультфільм можна розглядати як самостійний, безвідносно до майбутніх продовжень.

Нарація ведеться від третьої особи: птах одуд розповідає про усі події, очевидцем яких він був, водночас він знаходиться в різних місцях наративу, що дозволяє йому бути всезнаючим. Відповідно і кожного нового персонажа представлено з точки зору третьої особи. Сеттинг історії досить різноманітний, існує кілька локацій, що змінюються по ходу історії. Замок антагоніста, у якому переважає темне освітлення і сцени вночі, що підсилює загальне враження від місця, яке контрастує з рештою світу історії. Село і природа наділена яскравими і насиченими кольорами, адже саме там перебувають головні герої.

Головний герой мультфільму Котигорошко, персонаж народних казок, що уособлює надзвичайну силу і його головним атрибутом є булава. Проте на початку мультфільму подається хибний протагоніст, який насправді за класифікацією В. Проппа виявиться «царівною». Антагоніст дід Сивоборід та його кіт викрадають дівчину Оленку, аби вона прибрала в їх замку. Таким чином вона покликана виконувати головну функцію протагоніста, тобто відновлювати гармонію. Звідси і виникає оманливе враження про протагоніста. Дизайн персонажа Оленки має округлі форми, що відповідає висновкам Б. Тілмана, щодо вираження через коло асоціацій дитячості, грайливості [77, с. 72], адже це маленька дівчинка, що змушена бути рабинею у викрадачів через погрози, тож візуально підкреслюється те, що вона не на своєму місці.

Одним із ключових моментів у сетингу «Чарівного гороху» є поява цієї рослини, тобто магічного гороху. Він росте в замку антагоніста у великій діжці, дещо відокремлений від простору замку, аби візуально акцентувати на ньому увагу. У рослини є специфічна особливість: швидко виростати, тож коли Оленка підстригає його, він швидко відновлюється, виникає абсурдна ситуація безвиході, дівчина плаче. Тож цей візуальний наратив підкреслює самотність героїні та її розгубленість. Наратор, птах одуд, про якого вже згадувалося,

виникає у історії безпосередньо саме в цей момент і стає учасником подій. Він розповідає Оленці про магичні властивості рослини. Слід сказати, що саме наратор нівелює роль Оленки як протагоніста. В цьому епізоді відображається традиційне сприйняття героя-чоловіка, а не жінки. Тим паче одуд-наратор пояснює, що якщо Оленка з'їсть горох, то вибухне, а якщо її батько – він стане надзвичайно сильним. Відповідно з'являється потреба в справжньому, а не хибному протагоністі. Оленка просить одуда віднести горох батьку, проте антагоніст перешкоджає і горошини розсипаються.

Мультфільм відтягує появу справжнього протагоніста, адже із зерна, яке падає у різні локації, народжуються богатирі: із озера – Крутивус, із дуба – Вернидуб, а із гори – Вернигора. Їх можна вважати героями, адже дизайн персонажів натякає на це. Як і у випадку з Енеєм, верхня частина їхніх тіл інтенсифікована, вони кремезні і відповідають візуальному стереотипу про героїв. Богатирі об'єднуються і виглядають як команда, що здатна перемогти злодія. У домі ж Оленки горошина потрапляє не до батька, а у рота матері. Пам'ятаючи слова одуда про те, що це зерно впливає на жінок смертельно, наратив створює момент напруги, що на Оленку можливо чекає смерть матері. Проте мати народила сина Котигорошка. Це і є протагоніст, розвиток якого починається з дитинства. Він з'являється у наративі на середині мультфільму, таким чином руйнується стандартна структура наративу, коли персонажі окреслюються у експозиції. Мати розповідає, що сестру Котигорошка викрали, його метою стає врятувати її. Отже, герой плаский, бо його мета проста і очевидна, а про його характер глядачам нічого не відомо. Проте він виконує основну функцію протагоніста: рухати сюжет, адже саме його рішення рятувати сестру призводить до низки подій: він просить викувати булаву і йде в подорож до замку антагоніста.

Котигорошка можна вважати молодим героєм, який проходить обряд ініціації. Наприклад, коли він пішов до коваля і три рази ламав булаву – це певною мірою етап перевірки його сил і пошуку відповідних засобів для

доповнення образу героя. Він той тип молодого героя, що робить вибір між обов'язком і почуттями, обирає обов'язок. Навіть більше: почуття відмітаються, взагалі адже у наративі відсутні моменти, які б вказали на особистісні прагнення Котигорошка. Від початку народження в нього була одна мета – врятувати сестру. Точніше, він був народжений заради цього, що ще раз підкреслює те, що він плаский герой.

Щодо дизайну персонажів, форма Котигорошка – коло, що є нетиповим для архетипу героя, про який писав Б. Тіллман. Форма кола підкреслює його дитячість, адже між народженням і дорослішанням минула приблизно хвилина екранного часу, еквівалентна одному дню сюжетного часу. У подорожі він зустрічає трьох інших героїв, народжених з гороху і очевидно, бере їх з собою. Вони стають помічниками.



*Рис. 3.2. Котигорошко і наратор-одуд шукають замок чаклуна
Сивоборода*

Проте роль трьох богатирів як помічників не однозначна. Складається враження, що протагоніста намагаються подати як збірний образ. Адже коли богатирі ламають ворота замку і бачать антагоністів, то Вернигора запитує: «Де тут наша Оленка?», тобто сестра Котигорошка раптово стає колективною «царівною». Герої з легкістю долають антагоністів і рятують Оленку. При чому

участь у фінальній битві брали лише три богатирі, що буде детальніше проаналізовано у наступному підрозділі цієї роботи. Все що зробив Котигорошко – спіймав Оленку, яка падала і побив чарівника Сивоборода. Йому це легко вдалося і чаклун перетворився на мишу, яку посадили у клітку.

За функціями героя, які виділяє В. Пропп, Котигорошко проходить типові етапи:

1. Один із членів родини відлучається із дому. Кіт та чаклун викрадають сестру Оленку.
2. Антагоніст шкодить члену родини. Насильно утримує Оленку у замку і змушує прибирати.
3. Герою стає відомо про зникнення. У цьому випадку Котигорошко народжується і йому розповідають про викрадену сестру.
4. Котигорошко покидає дім.
5. Герой здобуває магичний засіб. За сюжетом «Чарівного гороху» це може бути як і булава, яку викували три рази, так і трьох богатирів-помічників, що володіють магичними здібностями.
6. Героя доставляють до місця перебування предмета пошуку. Коли богатирі ламають двері у замку чаклуна і вперше бачать Оленку.
7. Герой і зловмисник борються безпосередньо між собою. У мультфільмі це відбувається у два етапи: богатирі проти чарів Сивоборода, Котигорошко проти чаклуна безпосередньо.
8. Зловмисника долають.

Таким чином маємо трьохактну структуру наративу: 1) зав'язка із викраденням Оленки, 2) розвиток подій: народження Котигорошка і збір команди для порятунку, 3) розв'язка із подоланням зла. При цьому структура наративу лінійна, історія розвивається без відхилень у часі, події хронологічні. Тип емоційної напруги від падіння до підйому: викрадення як негативна дія і перемога над антагоністами у фіналі. Наратор у оповіді дієгетичний, птах одуд є безпосереднім учасником подій та знаходиться у різні моменти наративу поруч

з усіма героями, до дає змогу бути всезнаючим, проте водночас і суб'єктивним, бо він сприяє Котигорошку, тобто стає його помічником. Водночас, сама поява наратора суперечлива: він живе у замку антагоніста. І його вибір обрати бік протагоніста не вмотивований сюжетно, адже по суті домівка діда Сивоборода – це домівка і для одуда, тож в нього немає причин прагнути, аби замок був зруйнований (що і стається в кінці). Наявне порушення логічних зв'язків у наративі. Тож сам наратор наявний у сюжеті, аби створити фреймову структуру наративу, тобто історію в історії. Хоча режисер Я. Руденко-Шведова обґрунтовує вибір наратора так: «В першому, пілотному, фільмі «Чарівний горох» саме Одуд виконував роль розповідача, і усі пригоди, які випали на долю головних героїв були розказані безпосередньо ним самим з неймовірними перебільшеннями і хвастощами. Одуд – яскравий комедійний персонаж, який має задавати і підтримувати комедійний тон кожного з фільмів, тому що жанрова сутність серіалу – це комедія ситуацій, що знаходить своє втілення в межах веселої пригодницької казки» [42].

Загалом, сюжет «Чарівного гороху» спрощений і умовний. З одного боку, сам Котигорошко виконує ті функції, що покладені на протагоніста, обирає обов'язок, як ідеальний молодий герой, проходить обряд ініціації. Проте з іншого боку, замість нього багато проблем вирішують інші, як-от три богатирі, які перемогли більш сильного ворога. А сам Котигорошко – плаский герой, який має лише одну мету, для якої і був народжений. Щодо дизайну персонажа, то в ньому переважає дитячість, оскільки саме це асоціюється з фігурою кола. На контрасті, його три богатирі-помічники виглядають більш героїчно, за формою нагадують Енея із попередньо проаналізованого мультфільму. Зокрема, складається враження збірного протагоніста, коли три богатирі і Котигорошко йдуть рятувати Оленку, хоча в богатирів для цього також не було повноцінної мотивації, отже вони діють як типові протагоністи, які намагаються подолати дисбаланс і відновити гармонію. На користь аргументу «збірності» свідчить і те, що коли богатирі виламали браму замку, вимагали «нашу Оленку», тобто «царівна» стає спільною.

У трейлерах мультфільму «**Бабай**» (2014) його позиціонували як перший український повнометражний мультфільм, хоча це не відповідає дійсності, якщо враховувати мультфільм «Енеїда», що вже був проаналізований. Мультфільм «Бабай» почали виготовляти 2014 року, після успіху мультсеріалу про Котигорошка. На офіційному сайті УкрАнімаФільм вказано: «Власне, не так розпочала роботу, як поновила: запустили проект ще 2008-го року, і двічі заморожували. Кілька разів міняли режисера. Поміняли і назву – на «Бабая». Випустили у широкий прокат на непоганих у той час 99 копіях. І з однією з найсильніших рекламних компаній українського кіно за часи Незалежності, за що відповідав новий директор «УкрАнімаФільм» і продюсер «Бабая» Едуард Ахрамович» [54].

Фільм вийшов в прокат у грудні 2014 року, що співпадає зі святковим передноворічним періодом, що у кіноіндустрії вважається найвигіднішим часом для показу. Це пов'язано із сімейними святами і канікулами, коли люди більш охоче ходять в кінотеатр. Такий підхід був виправданий, адже в результаті збори склали 960 тисяч гривень за перший тиждень прокату, а гривню з вартості кожного квитка направляли на благодійність дітям-переселенцям. Зокрема, фільм також був дубльований для прокату в Росії [11]. Також продюсер Е. Ахрамович назвав, що однією з причин створення мультфільму був запит аудиторії, тобто «Нам в нашій країні потрібні свої герої, із наших народних казок» [58]. Проте сюжет починається із птаха алконоста, який несе чарівні яйця, а цей персонаж легенд більше характерний для російського фольклору. Зважаючи на такі суперечливі факти і довгий термін виготовлення мультфільму, варто оцінити, наскільки ефективним виявився наратив у «Бабаї» та як візуально втілили ідеї мультфільму. Варто сказати, критики сприйняли цей мультфільм негативно, зокрема опитування Бюро української кіножурналістики «Підсумки українського кінопрокату та кінопроцесу – 2014» назвало «Бабай» найгіршою стрічкою року [12].

Мультфільм починається із сцени у селі, де діти наздоганяють діда і просять розказати казку. Він погоджується, а отже стає наратором історії, тож виникає ефект фреймової нарації, коли основна історія оформлена як вигадана, розказана третьою особою.

Сеттинг на початку мультфільму не дає цілісної картини світу та правил, що в ньому діють. Експозиція зібрана з різних локацій. Зав'язка історії полягає у тому, що чарівний птах алконост зніс яйце, яке дістанеться переможцю перегонів. В боротьбу вступають Відьма, яка хотіла доньку, Змій Горинич, що прагне отримати нове тіло для кожної голови та Вій, що хоче золота. Перегони перериває Бабай і викрадає яйце. Відьма, що прилетіла першою, розсердилася і відправила чорта у дім Бабая. Цей епізод буде детальніше проаналізовано у наступному підрозділі. Бабай відправив чорта шукати яйце, яке чорт із необережності упустив в колодязь і воно опинилося у діда й бабусі. Цей сеттинг відрізняється від замку Бабая за кольористикою, відтворює невелике село і охайну білу хатку. Із яйця алконоста з'явилася маленька дівчинка, онука, про яку мріяла бабуса. Її назвали Світланка-Зорянка. Згадуючи протагоніста Котагорошка, який народився так само за допомогою магічного засобу (горошина, яйце) і розвивався з аналогічною швидкістю, можна припустити, що саме дівчинка стане протагоністом. Проте у дівчинки виявляються магічні здібності та інтелект: вона читає Шекспіра в оригіналі. У той час, як вона вийшла з дому, Бабай викрав діда і бабу.

З цього моменту проявляються типові функції, які виділяє В, Пропп: у героя член родини відлучається з дому. Зорянка-Світланка робить вибір, який і рухає сюжет, відправляється на пошуки, це дає змогу стверджувати, що саме вона протагоніст. Тобто, виконує функцію «герой залишає дім». Зокрема, бо прагне виконати функцію відновлення балансу. Водночас вона є центром системи персонажів, яких можна згрупувати за ставленням до дівчини. Дід, баба, миша, коза і курка на її боці, інші ж бачать у ній загрозу. Мультфільм «Бабай» пропонує нетрадиційний погляд на молодого героя: це вже не постать чоловіка,

а героїня, яка також обирає обов'язок. Вона є носієм межових рис, фрагментованих, створених лише для підкреслення ситуацій в її житті. Сміливість для пошуків діда й баби, хазяйновитість, адже бажанням бабці було мати помічницю, магія, аби здолати антагоніста. Тобто не пояснюється соціальна природа її поведінки

З точки зору дизайну персонажів, образ Зорянки-Світланки візуально не виразний. У ньому відсутні домінуючі кольори і у формі привертається увага до кінцівок. Проте якщо враховувати форму голови, вона колоподібна, що певною мірою зближує її з героєм Котигорошком, враховуючи їх швидке зростання, вони лишаються дітьми.



Рис. 3.3. Зорянка-Світланка підросла

В процесі пошуку своїх рідних вона переживає етап «героя випробовують, допитують, на нього нападають тощо; це готує його до отримання чарівного засобу або помічника» за В. Проппом. Зокрема, вона знайомиться з котом Відьми, якого переконує піти з нею до Бабая, проходить через Змія Горинича, який їй погрожує і показує гори черепів. Його умова: розгадати загадки, кожна з яких вона відгадує. Наратив не лінійний, він переривається паралельними подіями, що відбуваються із дідом, бабою та домашніми тваринами, які вирішили вирушити в дорогу, допомагати Зорянці-Світланці.

Варто зазначити, що у героїні є й негативні риси. Вона викрадає пором на переправі, залишаючи перевізника сидіти на дереві, без можливості злізти. У попередньому розділі вже згадувалося, що така ситуація виправдана, якщо «тінь» героя корелює з негативними рисами антагоніста. Тобто, антагоніст виступає темним двійником героя і персоніфікує те негативне, що є в протагоністі. Така функція персонажа значно підсилила б наратив, адже героїня мусила би робити вибір і не піддаватися спокусі. Проте в даній ситуації вона краде з власної ініціативи, це не пов'язане зі спокушаннями антагоніста. Зорянка-Світланка не відчуває докорів совісті, ставить свої потреби вище, ніж мораль. До речі, герої, які наздоганяли її, коза, курка і миша, також викрали пором у перевізника. І ця дія двічі ніяк не засуджується, навпаки, провину за викрадення намагаються перекласти на постраждалого, мовляв він бере гроші за перевезення. Хоча по суті просто виконує свою роботу за гроші, а не проявляє жадібність, яка має бути покарана.

Ці випробування призводять до того, що «героя доставляють до місця перебування предмета пошуку». Фінальна битва з антагоністом відбувається у останні 5 хвилин мультфільму. Зорянка-Світланка перетворюється на яйце, утворює багато іграшок і таким чином Бабай каже, що він переможений, хоча ні морального перетворення, ні фізичного покарання не відбулося. І коли дід із бабою хотіли побити трійцю Відьми, Вія та Бабая, Зорянка-Світланка заборонила це, мотивуючи тим, що вони всі родичі. Фактично, як протагоніст, дівчина не виконує ті функції, що усталені за цим типом героїв. Вона діє, але її вчинки не завжди впливають на наратив і мають якісь наслідки, як у випадку з викраденням порому, як молодий герой вона не проходить етап виховання.

У мультфільмі «Бабай» існує невизначеність з персонажами та їх функціями. У висновку щодо протагоніста цього мультфільму варто процитувати слова кінокритика Б. Іванова: «Обираєте одного персонажа, назначаете його головним героєм, вибудовуєте сюжет навколо нього – навколо його пригод, думок, почуттів, точки зору на світ. Здавалось би, ази професії.

Проте «Бабай» їх порушує. Хто головний герой? Жанрова традиція підказує, що Світланка, назва фільму стверджує, що Бабай, а сама стрічка приділяє однаковий час усім персонажам і постійно змінює точку зору» [23]. Персонажів прагнуть показати об'ємними, додаючи ускладненості в структурі наративу, проте в даному випадку такий підхід порушує деякі причинно-наслідкові зв'язки та функції персонажів. Світланка-Зорянка виконує функції героя, які виділяв В. Пропп: вона йде на пошуки, долає перешкоди і намагається знайти діда і бабу, тобто в неї є предмет пошуку. Проте щодо характеру, то він сумнівний: вона є носієм тих рис, які фрагментарні, існують лише для підкреслення моментів наративу, проте водночас вона репрезентує і негативну рису, що є характеристикою антагоніста. Її викрадення і обдурення людини ніяк не засуджується і вона не переживає етапи навчання, які мають відбуватися з молодим героєм.

Мультфільмом «**Микита Кожум'яка**» (2016), режисером якого став М. Депоян, має в основі однойменну казку Антона Сіяника, а сам мультфільм став першим в Україні, відзнятим з використанням 3D комп'ютерної анімації. Виробництво було розпочато 2007 року і кілька разів зупинялося через нестачу фінансування. У листопаді 2011 року держава профінансувала створення мультфільму, проте у 2012 році сталася криза і до виготовлення «Микити Кожум'яки» повернулися у 2014 році остаточно. Варто зазначити, що вся анімація артикуляції персонажів пристосована до англійської мови, тобто мультфільм початково робили із перспективою прокату закордоном, тож оригінальне озвучення «Микити Кожум'яки» –англійське, а для України робили додатковий дубляж. Продюсер стрічки Д. Белінський зокрема підтверджує: «Це особливість міжнародного ринку. Вся справа в тому, що міжнародна мова кінодистрибуції – англійська. І якщо ти хочеш, щоб твій фільм подивилися в інших країнах, то правильно робити його спочатку англійською мовою. Американський глядач звик до ліпсінгу того, як герої вимовляють слова, як вони при цьому ворухать губами. Фактично в США навіть немає, як такої, культури дублювання фільмів» [48]. Таким чином це перший мультфільм, який був в

прокаті за кордоном. Саме тому його варто проаналізувати, аби визначити, чи відбулися зміни у ознаках антагоніста і протагоніста, коли при виготовленні мультфільму орієнтувалися на іноземний ринок.

У мультфільмі «Микита Кожум'яка» сеттинг розповідається всезнаючим наратором і одразу ж оголошується антагоніст: останній дракон, якого переміг Кирило Кожум'яка, не помер, його дух заховався, отже прихована загроза себе проявить. Герой, на якому акцентується увага – Микита Кожум'яка. Він у родині як біла ворона: його батько і старший брат сильні, на противагу їм хлопчик кволий. У дизайні персонажа це також підкреслено: він худий, з великою головою, що відповідає дитячим пропорціям. Його образ далекий від зображення протагоніста як у «Енеїді» чи «Чарівному гороху». З нього насміхаються, проте він мріє бути винищувачем драконів, як батько. Як вказує продюсер фільму: «Ідея полягає в тому, що прийшов час особливих дітей, які за рахунок своєї доброти змінюють на краще світ навколо себе» [48]. Цю ідею висловлює і батько Микити Кожум'яки, коли підбадьорює сина після того, як він випадково розрізав шкуру дракона.

Нарація розвивається повільно, вона переривається паралельними історіями: наприклад, про чарівника Данила, який виявив повернення комети, що символізує про відродження жаху (розквітне квітка, що може відродити дракона) і прагне заручитися допомогою Кирила Кожум'яки. Протагоніст таємно вирушив за батьком, разом з помічником – телям Чубиком. Проте він змінюється на нового – недовченого чарівника-кажана Едді. Така заміна випадкова і не залежить від волі протагоніста, тобто функція активного просування наративу належить помічнику, через недбальство якого Микита опинився у Дивосвітті.

Із функцій, що виділяє В. Пропп, Микита Кожум'яка проходить такі етапи:

1. Герою щось забороняють. Батько протагоніста не хоче, аби він став переможцем драконів і наставляє обрати професію кожум'яки.

2. Заборона порушується, коли Микита вирішує простежити за батьком до будинку чаклуна.

3. Герой залишає дім, проте це стається не з волі протагоніста, а через випадкові чари кажана Едді.

4. Микиту Кожум'яку випробовують: у Дивосвітії він натрапляє на Роккі, яка нацькувала білку на хлопчика, проте він заручився її підтримкою. Наступне випробування походить від антагоніста, чаклунка заплутує Микиту і змушує втратити віру в себе.

5. Героя доставляють до місця перебування предмета пошуку. Роккі допомагає Микиті знайти будинок, в якому зберігається сувій про те, як перемогти дракона. Водночас місця здаються їй знайомими, що додає ще одну сюжетну лінію, яка розвиває помічника як об'ємного персонажа.

Сюжет ускладняється, тож наратив у «Микиті Кожум'яці» не лінійний, він переривається флешбеками, тобто спогадами з минулого, а також вкрапленнями історії помічників протагоніста (як родина Микити прагне його знайти). Самі ж герої, тобто Микита і його помічник кажан Едді після отримання бажаного предмету (сувою) опиняються у небезпеці, в пошуках наступного предмета пошуку – квітки. До того ж, у Микити з'являються ще помічники: його родина і маг побудували летючий корабель і відправляються в Дивосвітію. Микита Кожум'яка та антагоніст-дракон не вступають в пряме протистояння. Хлопець бере корабель батьків, які прилетіли на допомогу і фактично їх протистояння – це гра навздогін, у якій йому допомагають всі помічники. Дракон помирає сам, від того, що його шкіра вибухає після невдалого зшивання. Отже, у мультфільмі «Микита Кожум'яка» протагоніст не здійснює негативних дій, які могли б заплямувати його репутацію чи проявити тіньові риси характеру. Через конфлікт батьків та дітей, який виникає через невідповідність бажань Микити та бачення його майбутнього батьком, протагоніст може виступати молодим героєм, функція якого – виховання і проходження шляху пізнання істини. Адже якщо на

початку він не вірив у слова батька, що серце і розум важливіші, ніж сила, то наприкінці сам у цьому переконується.

Отже, в українській анімації 1991 року протагоніст був сформованим героєм, дизайн якого відповідав персонажам із важким і забіякуватим характером, проте він водночас не виконував головної функції протагоніста: дії Енея не рухали сюжет, тобто він був пасивним персонажем, вчинки якого залежали від вказівок інших. Проте Еней переживав трансформацію: його геройські дії винагороджувалися, в фіналі він отримав кохання, нову землю і переміг Турна. Також Еней був наділений негативною рисою, а саме пиячив, проте у сеттингу фільму не сприймалося як нормальне явище. Загалом, він відповідає характеристикам типового героя і за твердженням авторів мультфільму, мав би бути гротесковим і комедійним образом.

У мультфільмі 2008-го року з'являється хибний протагоніст, Оленка, яку викрали. На початку мультфільму її не було кому рятувати, тож могло здатися, що саме вона буде протистояти антагоністам. Проте «Чарівний горох» все ж має традиційного протагоніста, тобто Котигорошка: його розвиток показано з дитинства, тож він представляє тип молодого героя, який проходить ініціацію та виконує свій обов'язок: рятує сестру. Хоча можна стверджувати, що він більше схожий на перехідний тип між дорослим і молодим героєм, бо не зважаючи на те, що Котигорошко юний, він виростає повністю, у нього сформоване бачення власної мети і цим він тяжіє до Енея. У мультфільмі Котигорошко діє не сам, у нього є помічники: три богатирі, які народилися одночасно з ним, із горошин. Помічники поведуться як протагоністи, їм не потрібна причина, аби вирушити з героєм, а Оленку вони всі називають «нашою», таким чином утворюється своєрідний «збірний» образ протагоніста, у яких спільний об'єкт пошуку і прагнення відновити гармонію.

У мультфільмі «Бабай» 2014 року протагоністом стала дівчина, Світланка-Зорянка. Це разюча відмінність від «Чарівного гороху», в якому Оленці навіть не дали шансу стати героїнею: вона хотіла би з'їсти горошину, аби стати сильною,

проте не змогла цього зробити, бо одуд-наратор пригрозив, що вона вибухне і лише чоловіки можуть його їсти. Світланка-Зорянка схожа за появою на Котигорошка: обидва протагоністи народилися із чарівного засобу (горошина і яйце) та показано їх дорослішання, яке виражається лише візуально, оскільки розвитку характеру не відбувається, герої статичні, а риси характеру фрагментовані. Virізняє Світланку-Зорянку серед проаналізованих протагоністів те, що вона не є носієм суто позитивних рис, чим типово характеризуються протагоністи. Вона краде і залишає людину в біді (перевізника, який не хотів переправити її безкоштовно), але цей негативний вчинок ніяк не карається, хоча протагоніст мав би відчувати внутрішню боротьбу і обрати все ж таки правильний бік.

Щодо «Микити Кожум'яки», то протагоніст Микита відповідає типу молодого героя, який знаходиться в пошуках істини. Його вчинки також залежать від дій інших, як і в «Енеїді», проте він здатен і на самостійні рішення. Він наділений позитивними якостями і в фіналі знаходить істину, переконується в тому, що сила – не головне і антагоніста можна перемогти за допомогою розуму.

Загалом, спостерігаємо перехід від традиційного типу зрілого героя до типу молодих героїв, які знаходяться у пошуку істини і роблять вибір. Протагоністи в українській анімації почасти пасивні, їх вчинки можуть не призводити до руху сюжету. Проте вони наділені позитивними якостями і завжди залишаються із винагородою. Слід зауважити, що названі протагоністи – пласкі герої, які мають одну чітку мету і наділені не суперечливими якостями (окрім Світланки-Зорянки, яка вчинила погано і не була за це покарана).

3.2. Ознаки антагоніста як наративної функції

За В. Проппом, сфера дій антагоніста охоплює: завдання шкоди герою, бій чи інші форми боротьби та переслідування після перемоги [41]. Розглянемо, як ці функції втілюються в мультфільму «Енеїда» та чи наявні інші специфічні

особливості. В процесі розвитку історії, у Енея з'являється три антагоністи: греки, Юнона та Турн.

Перший антагоніст не конкретизований, це збірний образ греків: кілька однакових персонажів, які пересуваються єдиною масою, вони не діють індивідуально. У сюжеті вони виступають каталізатором конфлікту, тобто стають ще одним приводом покинути Трою (окрім наказу Зевса).

Сюжет розгортається від безтурботного застілля Енея з козаками до нападу греків на стіни Трої, музика посилює враження загрози, адже виникає пауза у мажорному мотиві мелодії. Тобто, антагоніст хоче завдати шкоди із наступною боротьбою: Еней і козаки виливають на греків алкоголь, від чого ті змушені відступити. У цій ситуації герой виходить переможцем двічі: за допомогою власних сил і вдруге, із втручанням долі (Зевс наказує шукати Латинію, Еней вантажить на кораблі всю землю із будинками), тож коли греки нападають вдруге, побудувавши дерев'яного коня, то приїжджають на пустий пагорб, де єдине, що руйнують – ворота з колонами із написом «Троя». Тобто греки як антагоністи виконали свою функцію за В. Проппом. Додатково можна виділити функцію антагоніста як складової ланки фреймового наративу: історія в фіналі утворює замкнене кільце із символом цих воріт. Якщо у розділі «Троянська січ» із вивіски «Троя» відпадають всі літери, окрім «Р», то в фіналі, коли Еней досягає мети, ці самі ворота встановлюють на новій землі та додають літери, щоб означити слово «Рим». Таким чином символічно ця історія обрамлюється і антагоніст тут відіграв роль рушія наративу.

Головний антагоніст Енея у мультфільмі «Енеїда» – Юнона, має чітку кольористику: завжди одягнена в чорне, що також посилює враження, що це негативний персонаж. Зокрема, дизайнер персонажів Б. Тіллман зазначає, що чорний також втілює силу, загадковість і зло [77, с. 114], що цілком збігається із враженнями від Юнони як персонажа. Візуально її пропорції не виражають чіткий характер і в цьому випадку стандарти В. Діснея не можна застосувати (у його анімації антагоністи зазвичай мають гострі кути у тілобудові). Проте

сумнівів у тому, що Юнона – антагоніст, не виникає, це відбувається завдяки оповіді наратора.



Рис. 3.4. Юнона планує напад на Енея

Вона з'являється у розділі «Боги та Богині» і її характер розкривається через всезнаючого наратора. Це рядки із поеми І. Котляревського: «Зла Юнона суча дочка...», характеристика підкреслюється і візуально: окрім вищезгаданого чорного кольору у її наряді, рухи Юнони різкі, а поведінка істерична (вона стрибає, б'є речі у своєму домі, а дієгетичний звук у наративі – це її невдоволені вигуки). Мотивація для конфронтації також озвучується недієгетичним наратором: «Но гірш за те їй не любився, // Що, бачиш, в Трої народився // І мамою Венеру звав; // І що його покійний дядько, // Парис, Пріамове дитячко, // Путивочку Венері дав». Юнона не діє напряду, хоча і виконує функцію антагоніста за В. Пропом, тобто шкодить герою, але через третіх осіб.

Юнона діє хитро і улесливо: приходить до свого сусіда-бога із хлібом і так заручається підтримкою повелителя вітрів Еола, якого маніпуляціями переконує, що Еней лихий (Юнона набуває подоби героя і наводить мару із гори черепів, яку рубає мечем) на додачу обіцяє Еолу винагороду. Таким чином, спостерігаємо

дзеркальний елемент дії: якщо В. Пропп вважає, що помічник може бути у протагоніста, то у «Енеїді» помічник також з'являється у антагоніста.

Водночас Юнона як антагоніст – неявна, тобто глядач дізнається про її існування завдяки всезнаючому наратору. В той час, як сам Еней у сеттингу мультфільму про неї не знає. Тобто вона виконує роль перешкод на шляху до мети. Таких епізодів було три: вже згаданий шторм на морі, з яким Еней впорався, підкупивши Нептуна. Вдруге Юнона закриває прохід до Пекла важким каменем, в той час як Еней з пророчицею Сивіллою спустилися туди шукати батька. Герой не зважає на цю перепону, бо розлючений Зевс саджає його на скриню, яка вивезла Енея із Пекла і пробила загорожу. І втретє Юнона знову користується третіми особами для досягнення мети. Коли Еней вже прибув до Рима, то знайомиться з сусідами, серед яких приваблива донька правителя Лавінії та Турн, який планує до неї свататися. Юнона навіює Турну сон, через який проявляються ревності і полководець йде війною на Енея. Таким чином головна антагоністка залучає на свій бік помічників, впливає на сюжет і перипетії, що стаються із протагоністом, проте безпосередньо не бере в них участі. Якщо враховувати функції антагоністів В. Проппа, то Юнона їм відповідає: шкодить герою, наздоганяє його після досягнення мети (посилає Турна, коли герой прибув до землі, яку обіцяв Зевс). Проте однієї функції вона не втілює, а саме: не вступає з протагоністом у відкриту конфронтацію. Відтак, Юнона набуває нової функції: маніпулятора, що рухає дію.

Антагоністом в мультфільмі «**Чарівний горох**» виступає чаклун. Наратор описує його як «... жив у своєму замку злий чаклун дід Сивоборід», що словесно підкреслює його негативні риси характеру. Адже зовнішньо у дизайні персонажа його «зла» сторона не підкреслюється. Він виглядає як дід, з довгою бородою, одягнений у кольори червоні та білі, що аналогічно до стилістики протагоніста Енея із попередньо проаналізованого мультфільму «Енеїда». Хоча за характеристикою Б. Тіллмана, червоний у випадку із негативними героями може підкреслювати їх агресивність, силу, небезпеку [77, с. 112].



Рис. 3.5. Злий чаклун дід Сивоборід та кіт спостерігають за Оленкою

Сеттинг, у якому перебувають антагоністи – підкреслено відсторонений від іншого простору мультфільму: фактично це замок, що стоїть на вузькій скелі, навколо якого рів, з'єднаний лише вузьким мостом. Доступ до замку відкривається через зображення гострих піків темних гір, таким чином маркується простір, встановлює територію антагоніста і протагоніста. Обстановка, у якій знаходяться негативні герої, відштовхує: повсюди бруд, хаос та літають мухи. Завдяки такому візуальному зображенню і виникає подальший рух сюжету. У цьому полягає специфіка візуального наративу, коли зображуване дає контекст, у якому герої існують і стає причиною для події.

У головного антагоніста є помічник, рудий кіт, від якого йде ініціатива шкоди герою: він пропонує викрасти Оленку, щоб вона впоралася з безладом у замку. Тобто у цьому наративі антагоніст не виступає ініціатором ключової проблеми протагоніста, замість нього це робить помічник антагоніста. Це підкреслює і сам наратор словами «Кіт сказав, кіт і вкрав» (хоча у процесі були задіяні обидва персонажі). Викрадення Оленки дає помилкове уявлення про протагоніста, саме тому її називаємо на початку хибним протагоністом, адже її викрадення відбувається задля відновлення гармонії, а це, як було вказано в попередніх розділі, є основною функцією протагоніста.

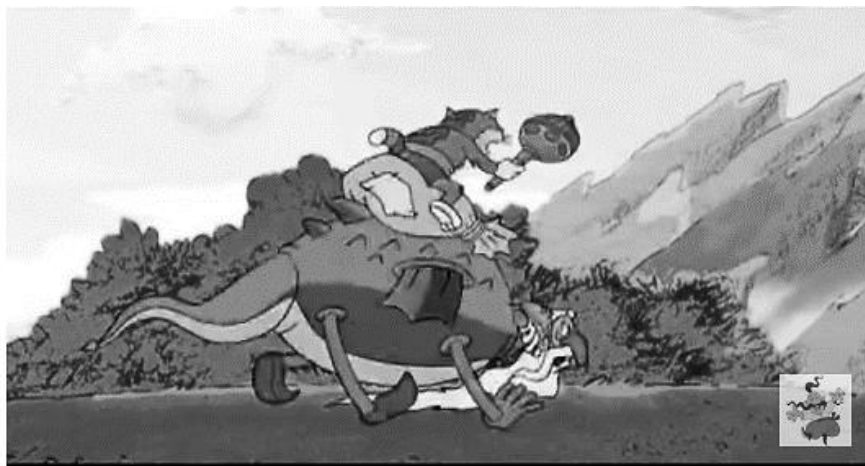


Рис. 3.6. Перетворення чаклуна на змія після викрадення Оленки

У епізоді з викраденням також виявляється важлива деталь: дід Сивоборід вміє змінювати форму. З точки зору дизайну персонажів таке перетворення не надто вдале, воно не дає враження загрози від антагоніста, що має важливу роль для наративу: глядачі менше співчуватимуть протагоністу, якому протиставлене дуже розмите і неявне зло. Основний колір трансформації, фіолетовий, за твердженням дизайнера персонажів Б. Тіллмана, втілює магію і загадку, хоча більш поширений для зображення елегантних і мудрих персонажів. Основна форма, яка використана у трансформації – коло, яка за Б. Тіллманом додає більше позитивних характеристик, як-от, грайливість, дитячість, комфортність [77, с.113]. Такий недосконалий дизайн персонажів у цьому наративі може бути виправданий, адже в моменті викрадення наявний комедійний елемент: кіт стукає чаклуна по голові кілька разів, що нівелює роль антагоніста і його значущість в цій історії. По суті, над антагоністом домінує його кіт-помічник, стаючи своєрідним сірим кардиналом цієї історії.

Неоднозначний момент, пов'язаний з антагоністами виникає тоді, коли богатирі і Котигорошко відправляються рятувати Оленку і підходять до замку. Кіт одразу ж біля воріт махає білим прапором, тобто здається. Таким чином протистояння антагоніста і протагоніста від самого початку нівелюється, що ослаблює наратив і робить усі події абсурдними. Адже якщо злодії готові покинути боротьбу одразу, навіть її не розпочавши, отже й зібрання команди

героїв не має сенсу. Цей момент показує сценарну недовершеність мультфільму «Чарівний горох». У цьому епізоді проявляється відсутність кореляції між наративом та його візуальним втіленням: кіт із білим прапором починає погрожувати богатырям і проганяти їх.

Злий чаклун не викликає загрозового враження: його чари виглядають комічно. За допомогою магії він перетворює kota на захисника, який мав би стати більш сильним антагоністом для богатырів. Проте кіт перетворюється на гору, оточену водою, а б'ється дерев'яними гілками. Це не викликає переживання за долю протагоністів, адже глядачу ще раніше, два рази показали, що вони мають суперсили. Вперше, коли вони народилися із падіння горошини, а вдруге, коли богатырів знайшов Котигорошко. Богатыр Крутивус осушує воду, Вернидуб ламає дерева, а Вернигора руйнує гори, тобто вони легко подолають сильнішого магичного антагоніста. Такий наратив, тобто спосіб організувати події у оповіді, має слабкий вплив на глядача, адже результат фінальної битви очевидний. А отже, антагоніст як такий, не відіграє важливої ролі у наративі мультфільму «Чарівний горох». Чарівник Сивоборід намагається впоратися із протагоністом Котигорошком особисто, перетворюючись на змія, проте той його легко перемагає.

У фінальному епізоді глядачу розкривають сутність магичної сили чаклуна: він виплюнув горошину і перетворився на мишу. Від цього виникає момент дисонансу, адже його кіт-помічник затримує чаклуна, садить в клітку і відносить геть. При цьому протагоністи не карають kota, хоча фактично він був на стороні зла і сам ініціював негативні дії. Тобто як антагоніст, чарівник був носієм рис, які мали бути покарані. Так само, як і кіт, якого не покарали. Фінал порушує причинно-наслідкові зв'язки і залишає помічника антагоніста на свободі.

У мультфільмі «**Бабай**» виникає певна складність із визначенням того, хто є антагоністом. Судячи з назви мультфільму, це має бути сам Бабай. Тим паче, перша його поява у мультфільмі виглядає зловісно. Дизайн персонажа відповідає архетипу ворога: гострі кути, темні кольори, загальна загадковість постаті, мара,

яку він надсилає, наявність прибічників, які прислуговують. Зрештою, він вчиняє типову функцію антагоніста: ініціює ключову проблему (викрадає яйце).

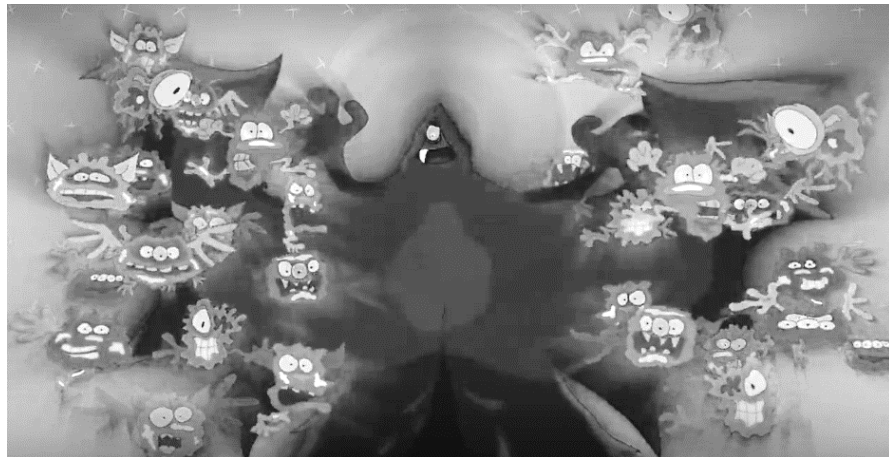


Рис. 3.7. Перша поява Бабая, який випустив маленькі жахи

Складність у визначенні антагоніста полягає в тому, що всі персонажі, що з'являються у наративі з самого початку є представниками темних сил, які традиційно усталилися у фольклорі: Відьма, Змій Горинич, Вій. До того ж, візуальні рішення фільму не сприяють кращому розумінню наративу і розстановці сил, адже кожен із цих персонажів виглядає як злодій. Наприклад, Відьмі прислуговує чорт, а загальна гіперболізація недоліків зовнішності типова для негативних персонажів, зокрема на перегонах вона грає не чесно і заважає опонентам, тобто також має функції антагоніста, а саме є носієм тих рис, які мають бути покарані.

Подальша сцена з участю Відьми намагається викликати співчуття у глядачів, вона плаче, що втратила шанс отримати яйце і мати доньку, розповідає, як відповідально готувалася до появи дитини. Хоча ця функція викликати співчуття через несправедливість, яка випала на долю – традиційно вважається прерогативою протагоніста.



Рис. 3.8. Відьма дізнається, що Бабай викрав яйце і лютус

У подальших сценах Бабай знову виставляється як антагоніст, його замок схожий за розміщенням за замок із мультфільму «Чарівний горох»: у сеттингу переважають чорні, фіолетові кольори, сам дім Бабая відокремлений від лісу, бо розміщений на горі, до якої веде невелика і звивиста стежка. Він б'є чорта, який намагався викрасти яйце. І навіть катує, прив'язуючи хвоста до мотузки від колодязя. Така жорстокість знову сплутує ролі героїв. Тобто чорт, який крав, викликає жалість. Той самий прийом повторюється. При цьому роль чорта не визначена до кінця, адже через тортури він стає помічником Бабая і змушений знайти яйце, яке впало в колодязь. Зокрема, біля наратора, який оформлює фреймовий наратив, дитина починає плакати, пояснюючи, що йому шкода чорта. Таким чином мультфільм «Бабай» суперечливий у визначенні антагоніста: з одного боку вони носії негативних рис, заплутують та ініціюють проблеми, проте засобами нарації глядачів намагаються переконати, що їм варто співпереживати.

Чорт знаходить діда з бабою, доносить Бабаю і обидва з'являються, аби допитати старих. В цій ситуації вони знову виконують функції антагоністів: забирають щось важливе для протагоніста, викрадають рідних героя.

Образ Бабая неоднозначний ще й тому, що він хоч і викликає жах, проте у його образ додаються ходулі, коли він керує військом своїх помічників-жахів. Спроба вивищити себе може вказувати на невпевненість. Представляючи цей

проект Н. Марченкова, яка була режисером мультфільму розповідала, що образ Бабая багатогранний: він ніби-то він повинен підтримувати негативний образ проти своєї волі. Приклад ходьби на ходулях мав би теж підкреслити те, що він використовує їх, аби здаватися вищим і більш страшним, лякати людей вигаданими жахами [58]. Варто зазначити, що коли виробництво призупинили, новим режисером стала М. Медвідь, проте цей епізод із ходулями зберегли, отже він мав значення для наративу. Проте пояснення «злий проти волі» все ж не збігається з образом Бабая, який жорстоко катував чорта на початку мультфільму. Проте цього персонажа не можна назвати пласким, він все ж об'ємний завдяки наявності мети: яйце було потрібне йому, аби висидіти бабайчика, нащадка, який би любив його. Отже, його помста і викрадення старих має причинно-наслідкові зв'язки в його системі цінностей.

У фінальному моменті фільму, де має відбутися боротьба антагоніста і протагоніста, зосереджуються усі герої мультфільму «Бабай». Про абсурдність цієї сцени вже було сказано у попередньому підрозділі. Варто зазначити, що Вій, який брав участь у перегонах за яйце алконоста і також втілює темну силу приходить до Бабая із пропозицією знімати фільми жахів про дітей. Коли Зорянка-Світланка його перемогла, історія закінчується і переміщується до особи наратора, старого діда, який розповідав казку дітям. Наратор, перетворюється на Бабая, діти кричать і тікають. Таким чином виявляється хибність наратора: відсторонений оповідач стає безпосереднім учасником подій. Наратор-антагоніст не типове явище для наративу, переважно історія розповідається через призму бачення протагоніста. Водночас, Бабай як антагоніст не виконує тих функцій, які мав би виконати у наративі. Так, він ініціював проблему, але його не було покарано. Більш того, виявляється, що його план знімати кіно був успішний і чорт знімає на камеру, як налякані діти тікають, а Вій та Бабай потім переглядають і обговорюють, що це був вдалий вибір не наймати акторів, а знімати дітей. Такий фінал розкритикували, А. Гусев зазначає: «...протистояння Добра і Зла в фільмі ледве простежується, і мінімальний пафос перемоги позитивних персонажів над негативними в кінці зводиться нанівець,

губиться в пародійній інтонації, перетворенні казкової фабули в сатиру на теми кіновиробництва, незрозумілу для дітей і нудну для дорослих» [14]. В цьому і полягає проблема мультфільму «Бабай»: ролі персонажів та їх функції у наративі розмиті. Антагоніст, якого намагаються показати об'ємним героєм, не отримує урок, а продовжує свої негативні справи, у видозміненій формі. Відьма і чорт, які також мали бути антагоністами, більше зациклені одне на одному і якби їх сюжетної арки не було, наратив би нічого не втратив. Цей мультфільм – приклад того, наскільки функції персонажів важливі для усвідомлення ідей та логіки історії.

У мультфільмі «**Микита Кожум'яка**» постать антагоніста відома одразу – це дракон. Мета подолати його стає приводом для конфлікту батьків та дітей, що вперше з'являється серед проаналізованих фільмів. Проте дракон заволодів тілом чаклунки. Якщо говорити про дизайн персонажів, вона є втіленням типового архетипу злодія і відповідає канонам діснеєвського зображення протагоністів. Зокрема, схожий зовнішній вигляд мала темна чаклунка Маліфісента. Чорний каптур, різкі риси обличчя, жовті драконячі очі та міміка візуально підкреслюють роль антагоніста у наративі.

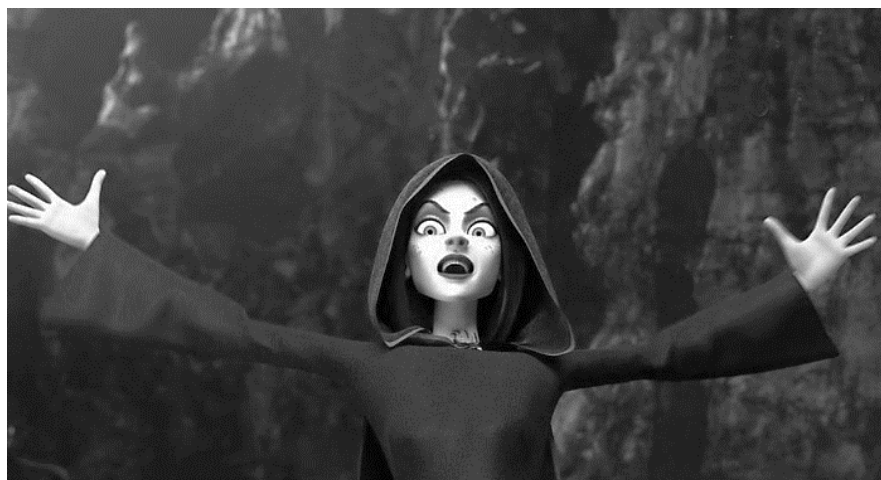


Рис. 3.8. Чаклунка, в яку вселився дух дракона

У відьми є помічник, зелений троль, який виконує всі її забаганки. За допомогою помічника чаклунка виконує функцію заплутування героя, адже відправляє троля спіймати Микиту та кажана, аби завадити на їх шляху. Коли

тролю не вдається, чаклунка погрожує його вбити. Її риса – жорстокість, тож за допомогою магії вона намагається зробити і серце Микити байдужим і холодним. В цій ситуації вона виступає темним двійником героя, змушує його проявити свої негативні риси характеру. На героїв обман діє, пригнічує їх віру в себе. Проте фраза, сказана тінню батька про важливість сили допомагає протагоністу зробити вибір: не піддатися на чари.

Чаклунка виконує дії антагоніста, визначені В. Проппом: розвідує ситуацію, дізнається свідчення про жертву (що Микита син вбивці дракона), намагається обманути жертву (обдурює Роккі, помічницю Микити, що чаклунка її хрещена). Варто сказати, що антагоністу у мультфільмі «Микита Кожум'яка» приділяється значно менше часу, ніж пригодам головного героя. Чаклунка існує лише як прихована загроза, про яку не відомо самому протагоністу, адже вони бачать лише троля і взаємодіють з ним, вважаючи саме його антагоністом і головною загрозою. Проте коли троль викрадає Роккі, чаклунка торкається дівчинки і виявляється, що чаклунка, чиїм тілом заволодів дракон, насправді її мати. Таким чином антагоніст-дракон не лише загрожує всьому світу, але й руйнує конкретне життя, не протагоніста. Не зважаючи на це, дракон – плаский персонаж, він існує як абсолютне зло, керуючись лише своїми інтересами. У фіналі дракон помирає сам, від невдалої спроби розпалити вогонь. Проте через те, що антагоніст є пласким героєм і він втілення зла заради зла, він не стоїть у опозиції до героя, у нього немає чіткої мотивації чому вступати в двобій. Протагоніст просто стає способом досягнути мети і звільнитися. На цьому все могло б і завершитися між цими двома, тому подальше продовження сутички не викликає інтенсифікованих емоцій, адже в ньому немає сенсу. Тобто цей антагоніст не до кінця пасує протагоністу за тіньовими цінностями і мотивацією.

Отже, антагоністи в українській анімації не реалізуються так, як повинні. Деякі з них не ініціюють проблему протагоніста і не зазнають покарання за свої дії. Зокрема, усі вони мають плаский характер і не діють самостійно, а залучають помічників, які і шкодять герою.

ВИСНОВОК

Отже, здійснивши дослідження протагоніста та антагоніста як функції української анімації, ми дійшли таких висновків:

1. Сфера анімації перспективна, але малодосліджена тема, яка до 1960-х років знаходилася не в полі наукових інтересів дослідників. Праці про анімацію писали перш за все працівники цієї сфери, аби зафіксувати технічні відкриття і поділитися досвідом. Ця тенденція характерна як для закордонних аніматорів, наприклад, на студії В. Діснея книги писали аніматори О. Джонстон, Ф. Томас та П. Блер, так і для СРСР, де з'являлися праці І. Ваню, Ю. Норштейна, а в Росії традицію продовжив Ф. Хитрук, радянський аніматор, який у 2008 році видав книгу про специфіку роботи над своїми мультфільмами. В радянській Україні про мультиплікацію писав художник Є. Сивокінь. Ці праці аніматорів, що стосувалися практичних і технічних питань дають змогу простежити трансформацію та вдосконалення процесу виготовлення мультфільмів. Хоча й не розкривають специфіку побудови історій. Щодо теми цієї роботи, раніше антагоніст і протагоніст не розглядалися деталізовано, а книги для сценаристів, наприклад, К. Булмана, Д. Хайнса чи С. Смайлі зосереджуються лише на узагальнених рисах.. Вагомою працею для вивчення української анімації є «Мальоване кіно» Б. Крижанівського, у якому він описав історію розвитку цієї сфери від 1920-х років до 1960-х і дав фахові коментарі. Радянську анімацію досліджував С. Асенін і його праці корисні з точки зору вивчення української анімації в контексті ідеології СРСР. Про сучасний стан української анімації немає детальних праць, деякі аспекти описує А. Колодко, однак тема антагоніста і протагоніста раніше не зачіпалася і досліджується у цій роботі вперше.

2. Анімація традиційно розвивалася у двох напрямках: лялькова та мальована, які активно розроблялися починаючи з 1920-х років і у світі ці процеси відбувалися паралельно. В СРСР, а зокрема й українські аніматори послуговувалися технікою площинних маріонеток, яка була проміжною між двома названими видами. А з 1970-х років почалися спроби виготовляти 3D-

анімацію на комп'ютері, яка у наш час і є найпоширенішою. Варто сказати, що деякі дослідники, наприклад, Н. Кривуля, вважає, що на сьогоднішній день у понятті анімації є широке значення, яке включає і анімовані рекламні ролики, уривки із комп'ютерних ігор та інше. У нашій роботі ми послуговувалися вужчим терміном, який охоплює лялькову, мальовану, комп'ютерну анімацію і техніку площинних маріонеток. Отже, анімація – синтетичне аудіовізуальне мистецтво, а основі якого лежить ілюзія оживлення створених художником об'єктів, зафіксована на відеоплівці чи на цифрових носіях. Оскільки у роботі було зосереджено увагу на таких анімаційних персонажах, як антагоніст і протагоніст, їх дослідили за допомогою наратологічного аналізу. Наратологія як методологія дослідження традиційно застосовувалася для аналізу літератури, проте у кіноіндустрії виник із нею тісний взаємозв'язок. Спершу кіно запозичувало літературні сюжети, а згодом література перейняла наративні прийоми кіно. Тракткування нарації як способу організації подій дає змогу застосувати цей метод до анімації. Наративний аналіз дав змогу оцінити потенціал антагоніста і протагоніста для побудови історії. Зокрема, ми з'ясували, що у візуальних медіаформатах окрім визначення актантів, тобто дійових осіб, розрізнення сюжету і фабули та дистанції нарації (дієгетичні та неієгетичні елементи), варто враховувати і візуальну складову, яка невербально може підсилювати наратив. Йдеться про мізансцену, постановка сцени завдяки розміщенню акторів, декорацій, освітлення та реквізиту, тобто всього, видимого у кадрі. У анімації це стосується аналізу сеттингу, тобто місця, у якому розгортається дія, дизайну персонажів (що є еквівалентом кастингу акторів у фільмах), освітлення та композиційних рішень кадру. Усе це формує настрій і характеризує простір мультфільму. Відтак, у межах наративу діють протагоніст, тобто основний персонаж, зазвичай стурбований певним дисбалансом, який вважає своїм обов'язком відновити гармонію та антагоніст, персонаж, що знаходиться в опозиції до протагоніста. Зазвичай репрезентує негативні якості, а існування цих двох типів персонажів є необхідною складовою сюжету.

3. Ми виділили критерії класифікації наративних структур, що дало змогу виявити систему координат, у якій можуть перебувати персонажі. Зокрема це структура, тобто спосіб у який організована історія, що може бути лінійна (за умови поступового логічного розитку подій) та нелінійна, що переривається спогадами про минуле чи передбаченнями майбутнього. Також у структурі важлива експозиція, тобто представлення персонажа та його історія загалом. Від цього залежить сюжет історії та можливості для його розвитку. Формальна структура наративу традиційно враховує три акти, проте у кіно частіше трапляється чотирьохактна, що характеризується наявністю повноцінних катарсисів у окремих частинах. Більш рідкісні структури: двохактна, яка досягається прийомами різкої зміни сеттингу та наявністю паралелей у історії, а також фреймова «історія в історії». Класифікація структур за типом наратора дає змогу виокремити суб'єктивний елемент, адже точка зору оповідача впливає на те, як буде роказана історія. І останній спосіб класифікації наративних структур: за видами емоційного напруження, існує шість типів арок, що відповідають класичним сюжетам з літератури.

4. При аналізі того, як персонажі впливають на творення наративу, ми виокремили специфічні функції протагоніста і антагоніста. Окрім традиційної класифікації В. Проппа, можемо укласти власний перелік. Протагоніст – основний персонаж, що стурбований дисбалансом і прагне відновити гармонію. Його вчинки і вибори стають основним рушієм наративу. Він може переживати страждання більші, ніж логічно диктує історія, задля викликання жалю і співчуття реципієнтів. У комедіях протагоніст ексцентрик, що протистоїть світу. Також герой може стати центром системи персонажів, тобто інші групуються довкола героя на підставі ставлення до нього. Поширений тип молодого героя, який може мати наступні ознаки: проходить обряд ініціації, шлях виховання і навчання задля пошуку істини, робить вибір між обов'язком і почуттями, але ідеальний герой обирає обов'язок. Також молодий герой може бути божевільним, відтворювати лише граничні риси характеру, або ж проявляти характер на основі причинно-наслідкових зав'язків. Антагоніст знаходиться в

опозиції до протагоніста і як правило, репрезентує негативні якості. Його набір функцій доволі обмежений, в порівнянні з героєм. Антагоніст ініціює ключову проблему в житті героя, може втілювати чисте зло, у комедіях – заплутує героя, але не шкодить, а також в фіналі носії негативних рис мають бути покарані. Ще у антагоніста існує можливість стати персоніфікованою «тінню» протагоніста, тобто носієм тих рис характеру, які є в героя і які він боїться проявити. Таким чином герой мусить зробити вибір: піддатися чи протистояти спокусам, зазвичай обирає друге. Також варто пам'ятати, що кожен з цих героїв може бути пласким, тобто носієм однієї риси чи об'ємним, що має складну мету і багатогранний характер.

5. В українській анімації помітна зміна візуального вигляду протагоніста. У мультфільмах 1991 та 2008 року інтенсифікована верхня частина тіла, руки, аби показати кремезність і силу героїв. Дизайн персонажів підкреслює типові маскулінні риси. У мультфільмах 2014 та 2016 року відбувається деконструкція традиційного образу героя, тож ним може стати дівчина чи кволий хлопець, на перше місце стають моральні якості, а не фізичні. Типова ознака проаналізованих протагоністів: *прагнення подолати дисбаланс* (знайти свою землю, визволити сестру, визволити діда і бабу, перемогти дракона). Зокрема, кожен із них покидає свій дім і той чи інший спосіб напряду змагається із антагоністом. Слід зазначити, що протагоністи *не роблять негативних вчинків* (Зорянка-Світланка не дозволила бити Бабая, Микита Кожум'яка не вбив дракона, а той сам вибухнув). У випадку з Енеєм, він напряду так і не стикнувся з основним протагоністом Юноною, проте не бився з Турном, а переміг його хитрістю. Уникнення великої кількості насилля стосується і Котигорошка, який нічого не робив, допоки три богатирі не впоралися із загрозою. Також із плином часу змінюється тип героя: Еней був зрілий, дорослий чоловік, а Котигорошко хоч і швидко виріс із немовляти, все одно виглядав як дорослий і сформований, з чіткою метою. У 2014 та 2016 роках такий тип зрілого героя заміняє *молодий герой*. Зокрема, Зорянка-Світланка виконує свій обов'язок перед дідом і бабою (хоча в неї, як у протагоніста є недолік: вона краде, тобто вчиняє негативну дію,

але її не карають за це і вона не відчуває докорів совісті), а Микита Кожум'яка проходить етапи виховання, навчання і до пізнання істини. Тобто в останні роки зросла тенденція до таких недосвідчених персонажів, що дає змогу для більшого розвитку характеру.

б. Ситуація з антагоністами більш складна, і у наративі українських мультфільмів вони посідають не визначене місце. У дизайні персонажів є тенденція зображати антагоністів у *чорних та фіолетових кольорах*, із видовженими формами і гіперболізованими негативними рисами зовнішності. Інколи вони не виконують свою основну функцію, *не ініціюють ключову проблему героя*: у випадку з Енеєм, Юнона заважала досягти мети, але це не було його основною проблемою, більш важлива була ціль і процес пошуку, така ж схема діяла і з драконом, який відправляв прислужника спіймати Микиту Кожум'яку. Якщо протагоніст не виконує основну функцію, від нього не відчувається загроза. Емоційно наратив не може достатньо вплинути на глядача. Водночас проблема українських антагоністів в тому, що вони *пласкі герої*: вони втілюють абсолютне зло, але частіше це просто зло заради зла (дід Сивоборід, Бабай, дракон), єдина, кому пояснили мотивації її ненависті – це Юнона. Також негативні риси антагоністів *залишаються без покарання*: кіт, який ініціював викрадення Оленки, просто забрав діда Сивоборода у клітці і пішов геть, Бабай і далі продовжував лякати дітей, троля, який прислуговував дракону, забрала до себе чарівниця зі словами: «Та він добрий». При перегляді подібної безкарності антагоніста виникає дисонанс і порушення причинно-наслідкових зв'язків. Тим паче, якщо сама структура наративу не має відкритий фінал.

Отже, ми виокремили функції та ознаки антагоніста і протагоніста, проте при аналізі матеріалу дослідження виявили певну сценарну недосконалість в українській анімації періоду Незалежності і невиправдане порушення логіки побудови наративу. Тому перспективи подальших досліджень із цієї теми дають перспективу для покращення медіаформатів та застосування більш успішних наративних елементів у сценаріях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:

1. Абрамовских Е. В., Ильичева М. А. Организация наратива в анимационном фильме «Бедная Лиза» / Е. В. Абрамовских, М. А. Ильичева. – // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. – 2017. – С. 44–52.
2. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года / Коллектив авторов. – М.: «ВГИК», 2009. – 205 с.
3. Антагонист как темный двойник героя [Электронный ресурс] // Cinemotion. – 2011. – Режим доступа: http://www.cinemotionlab.com/stati/Antagonist_kak_temnii_dvoinik_geroya/.
4. Асенин С.В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. Художник Е.Г. Клодт. – М.: Изд-во «Искусство», 1986. – 304 с.
5. Асенин. С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / Сергей Асенин. – М.: Изд-во «Искусство», 1974. – 288 с.
6. Бабай [Повнометражный мультфільм] / Реж. Марина Медвідь. – Київ: Укранімафільм, 2014
7. Баберя В. Едуард Кірич: «Енеїда» Івана Котляревського для художника – це як клондайк [Електронний ресурс] / Вікторія Баберя // Зміст. – 2018. – Режим доступу: <https://zmist.pl.ua/news/eduard-kirich-enejida-ivana-kotlyarevskogo-dlya-hudozhnika-ce-yak-klondaik>.
8. Баррі. П. Вступ до теорії: літературознавство та культурологія / Пітер Баррі; пер. з англ. О. Погинайко; наук. ред. Р. Семків. – К.: Смолоскип, 2008. – 360 с. – (Серія «Пролегомени»).
9. Безпечний І. Теорія літератури / Іван Безпечний. – Торонто: вид-во «Молода Україна», 1984. – 304 с.

10. Вано. И. Рисованный фильм [Электронный ресурс] / Иван Иванов-Вано. – М.: Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod.ru/>.
11. Васильев С. «Бабай»: 1-ый уик-энд [Электронный ресурс] / Сергій Васильев // БУК. Бюро української кіножурналістики. – 24.12.2014. – Режим доступа: <http://kinobuk.com/cine-release/babay-1-weekend/>.
12. Васильев С. Підсумки українського кінопрокату та кінопроцесу – 2014 [Электронный ресурс] / Сергій Васильев // БУК. Бюро української кіножурналістики. – 30.03.2015. – Режим доступа до ресурсу: <http://kinobuk.com/survey/pidsymki-buk-2014/>.
13. Виставка до 220-річчя видання твору Івана Котляревського “Енеїда” [Электронный ресурс] // Український погляд. – 2017. – <http://ukrpohliad.org/news/vystavka-do-220-richchya-vydannya-tvoru-ivana-kotlyarevskogo-eneyida.html>.
14. Гусев А. Кинопремьеры недели: ...А оно зелёное, пахучее, противное [Электронный ресурс] / Александр Гусев // Українська Правда. – 2014. – Режим доступа: <https://life.pravda.com.ua/culture/2014/12/19/186289/>.
15. Дегтярев В. Метаморфозы одной собачки. Джакомо Балла и мифология футуризма [Электронный ресурс] / Владислав Дегтярев // Сигма – Режим доступа: <https://syg.ma/@vladislav-degtyarev/mietamorfozy-odnoi-sobachki-dzhakomo-balla-i-mifologhiia-futurizma>.
16. Довженко І. Художник Едуард Кірич розповів, як створював мультфільм «Енеїда», про творчий шлях та як захопився мистецтвом [Электронный ресурс] / Ігор Довженко // Область. Онлайн. – 2018. – Режим доступа до ресурсу: <https://pl.oblast.online/news/hudozhnik-eduard-kirich-rozpoviv-yak-stvoryuvav-multfilm-eneyida-pro-tvorchij-shlyah-ta-yak-zahopivsvya-mistetstvom/>.
17. Енеїда [Повнометражний мультфільм] / Реж. Володимир Дахно. – Київ: Укранімафільм, 1991
18. Женетт Ж. Фигуры. В 2-х томах. Том 1-2. / Жерар Женетт – М.: Изд.-во им. Сабашникових, 1998. – 944 с.

19. Забияка И. В. Функции протагониста в повести «Шапка» В. Войновича / И. В. Забияка // Русская литература. Исследования. – 2013. – Выпуск XVII. – С. 140-147.
20. Загнітко А. П. Методи аналізу дискурсу і тексту [Електронний ресурс] / А. П. Загнітко // Лінгвістичний портал. – Режим доступу: <https://pl.oblast.online/news/hudozhnik-eduard-kirich-rozpoviv-yak-stvoryuvav-multfilm-enevida-pro-tvorchij-shlyah-ta-yak-zahopivsvyami-tetstvom/>
21. Звіт за результатами діяльності Державного агентства України з питань кіно за 2017 рік [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://dergkino.gov.ua/media/text/presentation.pdf>
22. Зінченко-Апостолова Л. Україна вперше представить свій стенд на фестивалі анімаційних фільмів у Франції [Електронний ресурс] / Лілія Зінченко-Апостолова // Детектор Медіа. – 08.06.2017. – Режим доступу: <https://detector.media/production/article/126780/2017-06-08-ukraine-vpershe-predstavit-svii-stend-na-festivali-animatsiinih-filmiv-u-frantsii/>
23. Иванов Б. Рецензия на мультфильм «Бабай» [Електронний ресурс] / Борис Иванов // Film.ru. – 12.12.2014. – Режим доступу: <https://www.film.ru/articles/ukrainskie-monstry>.
24. Изволов Н. Кино в 1913 году [Електронний ресурс] / Николай Изволов // Однако . – Режим доступу: <http://www.odnako.org/magazine/material/kino-v-1913-godu/>.
25. Історія українського кіно. Т. 2 : 1930-1945 / [Голов. Ред. Г. Скрипник]; НАН України; ІМФЕ ім. М. Т. Рильського. – Київ, 2016. – 448 с.
26. Кетмелл Е. Корпорація творців. Як подолати приховані загрози, що вбивають натхнення / Ед Кетмелл, Емі Волес. – К.: Вид. група КМ-БУКС, 2018. – 336 с.
27. Коваленко К. Типи нараторів і види нарації у прозових творах (на матеріалі повістей «Моє життя», «Розповідь невідомої людини» А. П. Чехова) [Електронний ресурс] / Ксенія Коваленко // Філологічні

- науки. Полтав. нац. пед. ун-т ім. В. Г. Короленка. – № 10. – 2012. – Режим доступу: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/1647/1/Kovalen.pdf>.
28. Колодко А. Українська мультиплікація як самобутній вид образотворчого мистецтва / А. Колодко // Народознавчі зошити. – № 5 (119). – 2014. – С. 1027-1034.
29. Крижанівський Б. Мальоване кіно України / Борис Крижанівський. – К.: Мистецтво, 1968. – 156 с.
30. Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов / Лотман Ю.М. // Избр. статьи. В 3 т. Т. III. — Таллин: Александра, 1993. – С. 323-325.
31. Лукиных Н. В. Анимационное кино [Электронный ресурс] / Наталья Владимировна Лукиных // Большая российская энциклопедия. – 2017. – Режим доступу: https://bigenc.ru/theatre_and_cinema/text/4226108.
32. Луков Вл. А. Молодой герой в литературе / Вл. А. Луков // Энциклопедия гуманитарных наук: Знание. Понимание. Умение. – 2005. – №1. – С. 141-147.
33. Макклауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво / Скот Макклауд, пер. з англ. Ярослава Стріха. – К.: Рідна мова, 2019. – 224 с. – (Серія «Культура в коміксах»).
34. Микита Кожум'яка [Повнометражний мультфільм] / Реж. Манук Депоян. – Київ: Panama Grand Prix Animation, 2016
35. Норштейн Ю. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Юрий Норштейн. – М.: ВГИК, журнал "Искусство и кино", 2005. – 254 с.
36. Орлов П. Приемы: субъективная камера в кино [Электронный ресурс] / Павел Орлов // [tvkinoradio](http://tvkinoradio.ru). – 26.05.2014. – Режим доступу: <https://tvkinoradio.ru/article/article607-priemi-subektivnaya-kamera-v-kino>
37. Папуша І. Modus ponens. Нариси з наратології / Ігор Папуша. – Тернопіль: Крок, 2013. – 259 с.

38. Підгора-Гвядзовський Я. Очікуючи на Бабая [Електронний ресурс] / Ярослав Підгора-Гвядзовський // Тиждень. – № 10 (175). – 11.10.2011. – Режим доступу до ресурсу: <https://tyzhden.ua/Culture/18441>.
39. Підгора-Гвядзовський Я. Український Геракл [Електронний ресурс] / Ярослав Підгора-Гвядзовський // Тиждень. – № 20 (237). – 17.05.2012. – Режим доступу: <https://tyzhden.ua/Culture/50484>
40. Приходько В. С. Анимационные экранизации с точки зрения литературоведения / В. С. Приходько // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года / В. С. Приходько. – М.: ВГИК, 2009. – С. 55–63.
41. Пропп В. Морфология сказки / В. Пропп. – Ленинград: Academia, 1928. – 151 с.
42. Руденко-Шведова Я. Пригоди Котигорошка та його друзів [Електронний ресурс] / Я. Руденко-Шведова, В. Шинкарьов // Сценарна майстерня. – 2012. – Режим доступу до ресурсу: <http://screenplay.com.ua/screenplays/?id=262>.
43. Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 1. Изобретение кино 1832-1897 [Електронний ресурс] / Ж. Садуль. – М.: "Искусство", 1958. – 549 с. – Режим доступу: <https://coollib.com/b/260867/read#t66>.
44. Садуль Ж. Всеобщая история кино. Том 2. Кино становится искусством 1909-1914 [Електронний ресурс] // Ж. Садуль, пер. Елизавета Шишмарева. – М.: "Искусство", 1958. – 506 с. – Режим доступу: <https://coollib.com/b/260990/read#t10>.
45. Сивоконь Е. Если вы любите мультипликацию [Електронний ресурс] / Евгений Сивоконь. – Режим доступу: <http://esivokon.narod.ru/>.
46. Сивоконь Е. Из невошедшего / Евгений Сивоконь. – К.: Національний центр Олесандра Довженко, 2012. – 73 с.

47. Славутин Е. И., Пимонов В. И. К вопросу о структуре сюжета / Е. И. Славутин, В. И. Пимонов // Вестник литературного института им. А. М. Горького. – №2. – 2012. – С. 22–31.
48. Турлік'ян Т. Команда мультфільму "Микита Кожум'яка": "Хотілося б донести до міжнародного глядача ідею, що героїство не у фізичній силі, а в силу духу!" [Електронний ресурс] / Тетяна Турлік'ян // Styler. – 2016. – Режим доступу: <https://web.archive.org/web/20190414091037/https://styler.rbc.ua/ukr/intervyu/komanda-filma-nikita-kozhemyaka-hotelos-donesti-1467649055.html>.
49. Утро доброе, Санкт-Петербург. Тайна мультипликации [Електронний ресурс] // Первый канал Санкт-Петербург. – Режим доступу: http://www.1tvspb.ru/event/Tajna_mul_tiplikacii/.
50. Фрагмент передачи «Черные дыры, белые пятна» [Електронний ресурс] / Андрей Пронькин // канал Культура. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=iMPLEGpeIyA>.
51. Хитрук Ф. Записи разных лет / Федор Хитрук. // Киноведческие записки. – 2005. – С. 75–76.
52. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук. – М.: Гаятри, 2007. – Т. 1. – 304 с.
53. Чарівний горох [Короткометражний мультфільм] / Реж. Ярослава Руденко-Шведова. – Київ: Укранімафільм, 2008
54. Шидловська Є. Як малювали "першу незалежну "Енеїду" [Електронний ресурс] / Євгенія Шидловська // BBC Україна. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-41159489>.
55. Шмид В. Нарратология / Вольф Шмид. – М. : Языки славянской культуры, 2003. – 311 с.
56. Штейн С. Ю. Онтология кино и онтология анимации [Електронний ресурс] / С. Ю. Штейн // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». – 2016. – С. 106-116. – Режим доступу:

http://schtein.ru/content/schtein/SCHTEIN_Ontology_of_cinema_and_ontology_of_animation.pdf

57. Эйхенбаум, Б. Проблемы киностилистики / Б. Эйхенбаум // Поэтика кино. Перечитывая «Поэтику кино». 2-е изд. – СПб.: Рос.ин-т истории искусств, 2001. – С. 13-38.
58. Ясенов Е. Главные кинопремьеры недели В прокат выходят украинский мульт "Бабай", "Джимми Хендрикс" и "Лучшее во мне" [Электронный ресурс] / Евгений Ясенов // Вести. – 2014. – Режим доступа: <http://web.archive.org/web/20141219173127/http://vesti-ukr.com/kultura/82093-glavnye-kinopremery-nedeli>.
59. 2010-ті [Электронный ресурс] // УкрАнімаФільм. – Режим доступа: <http://ukranimafilm.com.ua/2010>.
60. Bendazzi G. Animation: A World History / Giannalberto Bendazzi. – Oxford: Focal Press, 2015. – 238 p.
61. Blair P. Cartoon Animation [Электронный ресурс] / Preston Blair. – Режим доступа: https://issuu.com/alibayle/docs/cartoon_animation__by_preston_blair
62. Brito M., Yahaira L. Study of visual narrative in animation movies created by Disney and Ghibli Studios / Moreno Brito, Yahaira Lisbeth. – Jeonju: Universidad Nacional de Chonbuk. 2017. – 137 p.
63. Bulman C. Creative Writing: A Guide and Glossary to Fiction Writing / Colin Bulman. – Cambridge: Polity Press, 2007. – 249 p.
64. Crafton D. Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928 [Электронный ресурс] / Donald Crafton. – Режим доступа: <https://ru.scribd.com/read/285515755/Before-Mickey-The-Animated-Film-1898-1928>
65. Definition of «animation» [Электронный ресурс] // Collins English Dictionary – Режим доступа до ресурсу: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/animation>.

66. Definition of animation noun from the Oxford Advanced American Dictionary [Электронный ресурс] // Oxford Dictionary – Режим доступа: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/animation>.
67. Hamin H. S. Presenting a Model for Setting in Narrative Fiction Illustration [Электронный ресурс] / H. S. Hamin // Journal of History Culture and Art Research. – 2017. – №6 (6) – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/322162337_Presenting_a_Model_for_Setting_in_Narrative_Fiction_Illustration.
68. Hynes D. Writing Great Fiction: Storytelling Tips and Techniques. Course Guide Book / Professor James Hynes. – Chantilly: The Great Courses, 2014. – 178 p.
69. Pramaggiore M. Wallis T. Film. A Critical Introduction. Second edition / Maria Pramaggiore, Tom Wallis. – Boston: Pearson, 2008. – 448 p.
70. Priebe K. The Art of Stop-Motion Animation [Электронный ресурс] / Ken A. Priebe. – Режим доступа: <https://learning.oreilly.com/library/view/the-art-of/9781598632446/ch01.html#ch01lev1sec2>.
71. Reagan J., Mitchell L., Kiley D., Danforth C. M., Dodds P. S. The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes / Andrew J. Reagan, Lewis Mitchell, Dilan Kiley, Christopher M. Danforth, Peter Sheridan Dodds. – EPJ Data Science, 2016. – <https://arxiv.org/pdf/1606.07772v2.pdf>
72. Safavinia A. 3D Animation Production: Learn The Steps [Электронный ресурс] / Alex Safavinia // Kaspa Design – Режим доступа: <https://www.kasradesign.com/3d-animation-production-learn-about-the-basics-2-2/>.
73. Smiley S. Playwriting: The Structure of Action / Sam Smiley, Norman A. Bert. – New Haven and London: Yale University Press, 2005. – 324 p.
74. Tabb M. Script Notes: Can the Protagonist Be the Antagonist? [Электронный ресурс] / Michael Tabb // Script Magazine. – 2015. – Режим доступа: <https://www.scriptmag.com/features/script-notes-can-protagonist-antagonist>.

75. The Illusion of Life: Disney Animation / Frank Thomas, Ollie Johnston. – Abbeville Publishing Group, 1981. – 576 p.
76. Thompson K. Storytelling in Film and Television / Kristin Thompson. – Harvard University Press, 2003. – 179 p.
77. Tillman B. Creative Character Design / Bryan Tillman. – Oxford: Focal Press, 2011. – 256 p.