



УДК 791.221.8:791.63./634]:81.111'42
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2022-1-2>

ТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖНИХ ОБРАЗІВ У КІНОТЕКСТІ (НА МАТЕРІАЛІ ФЕНТЕЗІЙНОГО КІНОНАРАТИВУ «ФАНТАСТИЧНІ ЗВІРІ І ДЕ ЇХ ШУКАТИ»)

Гура Вікторія Миколаївна,
аспірантка кафедри англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова
Херсонський державний університет
vikaalex24092210@gmail.com
orcid.org/0000-0002-4218-0869

Наукову розвідку присвячено дослідженню творення персонажних образів у кінонарративі жанру фентезі. Матеріалом дослідження послуговував кінофільм популярної англійської письменниці Дж. К. Роулінг «Фантастичні звірі та де їх шукати». У статті головну увагу сфокусовано на таких засадничих поняттях як: фентезі, хронотоп, кінотекст/кінонарратив, персонаж. У статті наявні декілька категорій персонажів – чаклуни (wizards), нечакли або магли (muggles), фантастичні істоти (fantastic beasts). Головними текст-типологічними особливостями фентезійного кінотексту постають елементи нарративної побудови тексту – персонажні образи, хронотоп (художній час і простір) та портал. Виділено художню деталь та виявлено лексичні одиниці персонажних образів. Події у фентезійному тексті розгортаються у реальному світі навколо глобального протистояння добра та зла, а головний персонаж Ньют Скамандер опиняється у зламній точці вибору на чю сторону перейти. У кінонарративі «Фантастичні звірі і де їх шукати» події розгортаються у декількох просторах – Нью Йорку, реальному світі навколо глобального протистояння добра та зла що постає динамічним часом розгортання історії, та фентезійному просторі, у чарівній валізі Ньюта Скамандера, який є стоп-часом, оскільки перебування персонажів у фентезійній петлі часу не впливає на сповільнення або прискорення подій, що відбуваються у реальному топосі. У статті здійснено аналізування кінонарративу та кінематографічних технік, які реалізуються для створення персонажів у кінотексті. До основних технік ми віднесли ефект крупного, загального, дальнього, першого та великого плану, використання певної кольорової палітри, техніки зйомки дальнього та середнього плану, з верхньої точки, кутової зйомки, а також врахували спосіб перенесення/трансформування вербального опису зовнішності та поведінки персонажів з художнього нарративу у кінонарратив.

Ключові слова: фентезі, кінотекст/кінонарратив, персонажні образи, художній час та простір (хронотоп).

CREATION OF CHARACTER IMAGES IN FILM TEXT (BASED ON THE FANTASY FILM NARRATIVE "FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM")

Hura Viktoriia Mykolaivna,
Postgraduate student at the Department of English Philology and World Literature named after
Professor Oleg Mishukov
Kherson State University
vikaalex24092210@gmail.com
orcid.org/0000-0002-4218-0869

The article is devoted to the investigation creation of character appearance in the film narrative of the fantasy genre. The case study of the article is the movie of a popular English writer J. K. Rowling "Fantastic Beats and where to find them". The main attention in the article is focused on such concepts as a fantasy, chronotope, movie/ film narrative, character. There are several categories of characters in the article – wizards, muggles and fantastic beasts. The main typology and function of a movie there are elements of narrative construction of the text is the character images, chronotope – a special time and portal. The artistic detail is highlighted and lexical units of character images are revealed. The events in the fantasy text unfold in the real world around the global confrontation of good and evil. The main character Newt Scamander is at a turning point in choosing which side to go. In the film narrative "Fantastic Beasts and Where to Find Them", the events unfold in several spaces – New York, the real world around the global confrontation of good and evil, which is a dynamic time of unfolding history. But in fantasy space, in the magical suitcase of Newt Scamander, which is a stop-time, because the presence of the characters in the fantasy loop of time does not affect the slowing down or acceleration of events that take place in a real topos. The article analyzes the film narrative and cinematographic techniques that are implemented to create characters in the movie. The main techniques include the effect of close shot, general, far distance shot, foreground

and big close-up. The use of a certain color composition, far and medium distance shot techniques, from the bird's eye view, camera angular. Considered how to transfer / transform verbal descriptions of appearance and behavior artistic narrative in the film narrative.

Key words: *fantasy, movie/film narrative, the characters, fiction space and time (chronotop).*

Вступ. Сучасний кінематографічний простір все частіше заповнюють оригінальні кіноадаптації популярних художніх творів. Неабиякою популярністю користуються екранізації коміксів всесвіту Marvel та DC та фентезійні твори. Джоан К. Ролінг створила величезний неповторний світ сучасного фентезі про чаклуна Гаррі Поттера, художні тексти про якого розлетілись мільйонними тиражами по всьому світові. Не меншої популярності набули і екранні адаптації Поттеріани, які отримали беззаперечного схвалення як з боку критиків, так і з погляду глядачів різного віку. Разом з тим, як у художньому просторі, так і у кіноіндустрії набирають обертів сіквели та приквели до найпопулярніших історій, які закарбовуються у сучасній епосі художньої кінокультури.

Художній твір «Фантастичні звірі і де їх шукати. Оригінальний сценарій» за типом свого нарративу є приквелом до історії Гаррі Поттера. Події, що розгортаються у творі, передують навчанню маленького чаклуна у Хогвартсі на шістьдесят п'ять років. Сам текст побудовано у форматі сценарію, що тим самим закладає інтенцію авторки до його подальшого втілення саме у просторі кіно. У нашому дослідженні сфокусуємо увагу на засобах творення персонажних образів у однойменному кінонарративі Дж.К.Роулінг, яка виступає його сценарісткою. Зокрема, нашої уваги отримують кінематографічні та мультимодальні засоби творення головних персонажів кінонарративу – Ньюта Скамандера та Креденція (в подальшому – втілення обскуруса).

Виклад основного матеріалу. Спершу вважаємо доцільним надати визначення засадничим поняттям нашого дослідження: фентезі, кінотекст/кінонарратив, персонаж.

Фентезі як жанр художнього тексту виник у XIX сторіччі та сягає доби Романтизму. (Haase, 2008: 191). Сам термін *фентезі* виник у 20–30-ті роки XX сторіччя в англійській літературі, і остаточно утвердився як жанр вже у 60-ті роки XX ст. (Hahn, 2017: 200). Нині жанр розвивається на основі віртуального гіпертексту, модельованого комп'ютером, але й надалі у творах використовуються елементи архаїчного міфу, чарівної казки, рицарського роману з кодексом честі, героїчних пісень,

окультно-містичної літератури (Ковалів, 2007: 529). Жанру фентезі притаманні різноманітні літературні традиції, такі як фольклорні та чарівні казки, героїчний епос, авантюрний жанр, хоррор та наукову фантастику (Stableford, 2005: 204).

У сучасній лінгвістиці вважають, що фентезі є еклектичним жанром, який увібрав у себе елементи міфу, епосу, романи доби Романтизму, готичної казки, містерії, наукової фантастики та інших жанрів.

Художні твори жанру фентезі, що належать британській дитячій сучасній літературі не втрачають своєї актуальності. Література фентезі ввбирала риси, властиві британській літературі в цілому, використовує елементи міфології Великої Британії та відбиває своєрідність британської культури (Haase, 2008: 329). Саме таким художнім фентезі і постає аналізований кінонарратив, що, з одного боку, відображає специфічну міфологію Великої Британії, а з іншого, належить до нарративів нового покоління, у якому класичні жанрові властивості набувають нового забарвлення.

Головними текст-типологічними властивостями фентезійних творів вважають елементи нарративної побудови тексту – персонажні образи, хронотоп (художній час і простір) та портал. Наявність магії та протистояння добра і зла є системною характеристикою текст-типологічних властивостей жанру фентезі. Особливостями персонажних образів жанру фентезі постають: всі вчинки персонажа спрямовані на порятунок всесвіту, а не своїх власних інтересів; події розгортаються навколо глобального протистояння добра та зла, а головний персонаж втілює це протистояння коли опиняється у зламній точці вибору на чю сторону перейти. Часто саме вагання і рішення головного героя стають вирішальними для конструювання нарративу жанру фентезі.

Словник літературознавчих термінів надає таке визначення поняттю: персонаж – (фр. *personage* від лат. *persona* – маска актора, перен. – обличчя, особа) – дійова особа в романі, повісті, оповіданні, п'єсі, фільмі та інших художніх творах. У народних казках, байках і фантастичних творах персонажі – не обов'язково люди. Ними можуть бути тварини, речі, явища тощо (Лесин, Пулинець, 1971: 314).



Поняття персонажа (героя, дійової особи) – найважливіше під час аналізування епічних та драматичних творів, де саме персонажі утворюють певну систему та сюжет. Найчастіше літературний персонаж – це людина (Чернец, Хализев, Бройтман, 1999: 246). Поряд із людьми у тексті можуть існувати та розмовляти такі персонажі як: тварини, рослини, речі, природні стихії, фантастичні істоти, роботи. Є жанри, у яких подібні персонажі обов'язкові: фентезі, казка, байка, балада, анімалістська література, наукова фантастика. Створюючи літературного героя, автор зазвичай наділяє його тим чи іншим характером: одностороннім або багатостороннім, цілісним або суперечливим, статичним або таким, який викликає повагу або зневагу (Чернец, Хализев, Бройтман, 1999: 247).

Засобами розкриття характеру виступають у тексті різноманітні компоненти та деталі предметного світу: сюжет, мовні характеристики, портрет, костюм, інтер'єр. При цьому сприйняття персонажа як характеру не обов'язково потребує розгорнутої структури образу (Чернец, Хализев, Бройтман, 1999: 250). Ще один шлях до вивчення персонажа – виключно як учасника сюжету, дійової особи, що стосується архаїчних жанрів фольклору (зокрема, до російської чарівної казки, розглянутої В. Я. Проппом у книзі «Морфологія казки», 1928) (Чернец, Хализев, Бройтман, 1999: 250). Сюжетні функції персонажів постають предметом аналізу деяких напрямів літературознавства ХХ століття (російський формалізм: В.Я. Пропп, В.Б. Шкловський; структуралізм, особливо французький: А.-Ж. Греймас, К. Бремман, Р. Барт) (Чернец, Хализев, Бройтман, 1999: 250).

Слідом за Ц. Тодоровим, фентезійні персонажі вирізняються такими якостями: страхом, сумнівом, нерішучістю. Коли персонаж потрапляє у фентезійний світ, йому притаманне почуття вагання. Усе незвичайне, що відбувається у тексті жанру фентезі, пов'язане лише з почуттями героїв (Тодоров, 1999: 43).

Як зазначає Ц. Тодоров, фантастичне виникає лише у момент сумніву – сумніву як читача, так і героя. І читач і персонаж, мають вирішити, чи належать сприймані ними явища до «реальності», чи справді все що відбувається є дійсністю (Тодоров, 1999: 38).

Події, які відбуваються та здаються надприродними, нереальними протягом всього нарративу, зрештою набувають раціонального пояснення (зло буде покараним, а добро – винагородженим). Ці події змушують героя і читача вірити так довго у втручання надпри-

родних сил саме через свою незвичайність та неординарність (Тодоров, 1999: 41).

У свою чергу, під кінонарративом розуміємо історію про події, що втілюється у кінопросторі через єдність лінгвальних, аудіовізуальних та кінематографічних засобів і технік. Під лінгвальними засобами ми розуміємо мовлення персонажів, а також письмовий текст, відображений у написах, як-от будівель, плакатів, назви магазинів і банків тощо. Під аудіальними засобами розуміємо просодичне оформлення мовлення персонажів, саундтреки, спеціально створені для кінонарративу. Під візуальною складовою розуміємо візуальне втілення кінонарративу – образи персонажів, їхню зовнішність, одяг, а також створення топосу подій і всіх візуально відображених деталей кінонарративу. До кінематографічних технік відносимо техніку та план зйомки – крупний або дальній план, вектор руху кадру.

Для формування хронотопу подій, і власне переміщення персонажів у часі і просторі, залучаємо аналізування кінематографічних технік створення флешбеків, нарративного еліпсису і часової компресії, формат прискорення і сповільнення подій.

Художні тексти, які входять до всесвіту Гаррі Поттера, постають сучасними творами, які мають певну конвергованість властивостей постмодерністської казки, фентезі, а подекуди і загадковість детективу.

У кінонарративі «Фантастичні звірі і де їх шукати» події розгортаються у декількох просторах – Нью Йорку, що постає динамічним часом розгортання історії, та фентезійному просторі, який є стоп-часом, оскільки перебування персонажів у фентезійній петлі часу не впливає на сповільнення або прискорення подій, що відбуваються у реальному топосі. Відповідно, у кінонарративі наявні декілька категорій персонажів, які мають розподіл відповідно до теорії Дж.К. Роулінг – чаклуни (*wizards*), нечакли або магги (*muggles*), фантастичні істоти (*fantastic beasts*).

Творення головного персонажа Ньюта Скамандера (Newt Scamander).

Ньют Скамандер належить до світу чаклунів. Його головне призначення – створення “Magizoology book”, в якій він описував фантастичних створінь, яких знав і про яких піклувався. Ньют вважає, що саме ця книга зможе допомогти людям зрозуміти, чому саме цих істот потрібно захищати, а не знищувати. У кінонарративі перша сцена знайомить із Ньютом.

Коли до Нью-Йорка підпливає корабель, ми можемо спостерігати головного персонажа

Ньюта Скамандера, він одягнений в стареньке синє пальто. Поруч біля нього стоїть коричнева пошарпана шкіряна валіза: "*ship gliding into New York, a figure sitting on a bench – Newt Scamander, wearing an old blue overcoat. Beside him rests a battered brown leather case*" (Rowling, 2016: 2).

Першою лексичною одиницею, якою наратор номінує головного персонажа, Ньюта Скамандера, є номінативна одиниця **figure**, що створює натяк на загадковість самого персонажа, постать якого є суцільною таємницею. Тобто, у тексті таємничість створюється на лексичному рівні.

У кінотексті ефект невизначеності та загадковості створюється за допомогою зйомки з заднього та першого плану (див. рис. 1.1).

Наступним кроком камера рухається до крупного плану Ньюта, який водночас сидить на лавці, а його погляд спрямовано на невелику валізу, яку він міцно стискає руками, що демонструє надзвичайно турботливе ставлення до того, що в ньому знаходиться. Такий візуальний образ дає одразу декілька важливих фактів – Ньют незвичайна людина, яка більш за все на світі цікавиться своїм головним скарбом, прихованим у валізі (див. рис. 1.2).

Важливою деталлю фентезійного світу постає невелика валіза, яку міцно тримає у своїх руках Ньют на початку розгортання сюжету. Наприклад, під час проходження митного контролю незначна дрібниця – хаотичне відкриття валізи і шепотіння Ньюта щось до



Рис. 1.1. Кадр зображення головного персонажа (таймінг 00:02:00)



Рис. 1.2. Кадр зображення головного персонажа (таймінг 00:02:15)



неї "NEWT places the case on the desk between them and discreetly flicks a brass dial to Muggle-worthy" (Rowling, 2016: 5), стає тою загадкою, яка згодом розкриється і стане стрижневою у розгортанні сюжету.

У тому ж кадрі, можна спостерігати скуйовджене волосся, зовсім не елегантний одяг і скуту манеру поведінки Ньюта, який радше зосереджений на власних думках та ідеях, аніж на його зовнішньому оточенні.

На лексичному рівні, характеристику Ньюта відбито у таких номінативних одиницях: *wiry, wearing an old blue overcoat, rests a battered brown leather case* (Rowling, 2016: 2).

Творення персонажного образу Креденція.

Сцена 1. Креденцій. На перший погляд Креденцій здається звичайним хлопчиком, який мешкає у церкві Другого салема. Але в його поведінці відчувається щось дивне, він нервує коли навколо багато людей, немовби чогось боїться: "*CREDENCE looks nervous – he doesn't like crowds*" (Rowling, 2016: 69). Лексичною одиницею, якою наратор характеризує поведінку Креденція є *nervous*, що створює містичний образ персонажа. Як тільки Креденцій відчуває негативні емоції або починає нервувати, з ним починає відбуватися щось дивне.

У кінотексті ефект містичного образу персонажа Креденція створюється за допомогою зйомки крупного плану та кутової зйомки (див. рис. 1.3). Креденцій завжди тримає очі додолу, що свідчить про його невпевненість і замкнутість. Кінематографічна техніка та наративний прийом «монтажу/фокусу» також дозволяють створити атмосферу загадковості та таємничості, приховані очі Кре-

денція імпліцитно створюють смисл прихованої таємниці, яка буде розкрита згодом.

Друга сцена творення обскуруса – його немає прямо, але є наслідки його появи і загальний резонанс. На вулицях Нью-Йорку відбувається хаос, якась загадкова темна сила розгромлює усе місто. Від цього нещадного руху руйнуються будинки та вулиці: "*a wall cracks, the rubble on the floor begins to shake before exploding like an earthquake, ripping out of the building and down through the middle of the street*" (Rowling, 2016: 8).

У кінонаративі перша поява обскуруса створюється за допомогою зйомки дального плану (див. рис. 1.4).

Сцена 3. Креденцій стає обскурусом. Від постійного приниження, відчаю, болі, самотності та відсутності любові, Креденцій починає розуміти, що з ним відбувається щось дивне, надприродне, щось таке, що він не може в собі контролювати: "*CREDENCE'S face begins to contort, his rage tearing him from within. – You can control it, Credence. – But I don't think I want to, Mr. Graves*" (Rowling, 2016: 231). Він намагався пояснити це, просив допомоги, але його відштовхували та не вірили. І зрештою, ця темна сила оволодіває Креденцієм, з його рота вириває нелюдське гарчання, утворюючи чорну хмару: "*The Obscurus moves horribly beneath CREDENCE'S skin. An awful inhuman growl comes out of his mouth, from which something dark begins to bloom*" (Rowling, 2016: 232). "*This force finally takes over CREDENCE, his whole body exploding into a dark mass which hurtles forwards out of the window*" (Rowling, 2016: 232).



Рис. 1.3. Кадр зображення Креденція, який нервує, (таймінг 00:27:29)



Рис. 1.4. Кадр зображення загадкової темної сили, яка трощить місто (таймінг 00:04:32)

У кінотексті поява обскуріала створюється за допомогою зйомки з загального плану, та кольоровим рішенням (затемненням) кінонарративу (див. рис. 1.5).

Сцена 4 обскурус стає Креденцієм. При появі Ньюта обскурус стискається і зникає, і з чорної темної маси з'являється образ Креденція, ніби при появі Ньюта Скамандера він відчув захист та спокій: "*as NEWT watches, we see the black mass shrink to nothing, and the small figure of CREDENCE descends the steps into the subway*" (Rowling, 2016: 242).

Натяжком на певний взаємозв'язок Креденція і Обскуруса вважаємо присутність схожої кольорової палітри та тіншового ефекту, який

можна спостерігати на кадрі із портретом хлопця та сценою, у якій з'являється Обскурус.

Ньют заспокоює Креденція тим, що вже зустрічав таких як він, і може допомогти йому. У Креденція врешті-решт з'являється надія, що Ньют не заподіє шкоди та повністю довірившись, обскурус розчиняється і залишається лише Креденцій: "*CREDENCE is listening – he never dreamed there was another. Slowly the Obscurus melts away, leaving only CREDENCE, huddled on the train tracks – a frightened child*" (Rowling, 2016: 246).

У кінонарративі перетворення обскуруса в Креденція створюється за допомогою зйомки середнього плану (див. рис. 1.6).



Рис. 1.5. Кадр зображення Креденція, який стає обскуріалом (тамінг 01:36:46)



Рис. 1.6. Кадр зображення обскуруса, який довірившись Ньюту, стає Креденцієм (таймінг 01:43:05)

Художня деталь – чарівна валіза, яка є таємницею та порталом до переміщення у світ фантастичних створінь: *rest*.

Вже на початку розгортанні сюжету зрозуміло, що валіза не така звичайна як у інших Нью-Йоркців: "*A catch on the case flicks open of its own accord*" (Rowling, 2016: 2). Щось загадкове, незвичне намагається відкрити валізу зсередини: "*the paws, now trying hard to prise open the case*" (Rowling, 2016: 13).

У кінотексті ефект таємничості та загадковості шкіряної валізи створюється за допомогою зйомки крупного плану (див. рис. 1.7).

Шкіряна валіза є порталом до світу магічних створінь, про яких Ньют Скамандер піклується більш за все в своєму житті: "*The moment the door closes NEWT jumps up, still*

wearing his overcoat, and places his case on the floor. NEWT opens the case and walks down inside it, now completely out of sight" (Rowling, 2016: 94).

Лексичною одиницею, якою наратор характеризує шкіряну валізу, є номінативна одиниця *magically*, що створює натяк на незвичність та тотальну таємницю. Такий візуальний образ дає одразу декілька важливих фактів – валіза не така як у звичайних мешканців Нью-Йорку та приховує в собі більш серйозні та таємничі речі.

Ньют так дбає про своїх незвичних тварин, що навіть для кожної істоти створив власний магічний ідеальний світ: "*The perimeter of the leather case is dimly visible, but the place has swollen to the size of a small aircraft hangar. It con-*



Рис. 1.7. Кадр зображення таємничої валізи (тамінг 00:06:26)

tains what appears to be a safari park in miniature. Each of NEWT'S creatures has its own perfect, magically realised, habitat" (Rowling, 2016: 100).

У кінонарративі ефект таємничої валізи з середини створюється за допомогою зйомки дальнього плану та зйомки з верхньої точки / з «пташиного польоту» (див. рис. 1.8).

Творення образів фантастичних створінь.

Чарівні істоти у незвичній валізі, з якими Ньют прибув до Нью-Йорку – це результат багаторічних мандрівок та досліджень Скамандера. Він вважає, що таких дивовижних тварин потрібно любити та захищати, а не знищувати. У своїй валізі він створив власний, дивовижний світ для магічних істот – це гірські вершини, скелі, савана, джунглі, бамбуковий ліс та навіть пустеля.

Ньют з любов'ю та гордістю піклується про своїх тварин. У валізі для кожної є своє відведене місце. Наприклад, для Френка Ньют створив неймовірну аризонську пустелю.

Френк, розкішний буревісник – істота подібна на великого альбатроса, чиї дивовижні крила виблискують узорами, точнісінькі як хмари та сонячне проміння: *"NEWT is standing in the nearest habitat – a slice of Arisona desert. This area contains Frank, a magnificent Thunderbird – a creature like a large albatross, his glorious wings shimmering with cloud – and sun-like patterns"* (Rowling, 2016: 100).

У кінотексті зображення Френка створюється за допомогою зйомки першого плану та кутової зйомки (див. рис. 1.9).



Рис. 1.8. Кадр зображення таємничої валізи всередині (таймінг 00:43:08)

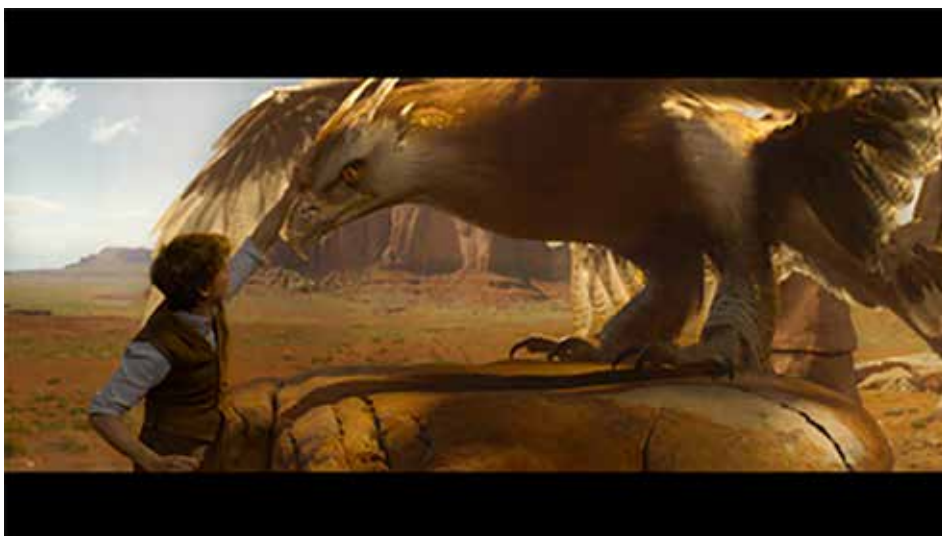


Рис. 1.9. Кадр зображення Френка (таймінг 00:39:27)



Наступна істота знаходиться в іншій зоні, на піщаній, залитій місячним сяйвом території і це величезна істота під назвою грапоріг, він подібний на шаблезубого тигра, але зі слизистими щупальцями довкола пащі: "*a Graphorn – built like a sabre-toothed tiger but with slimy tentacles at its mouth*" (Rowling, 2016: 103).

У кінонарративі зображення Грапоріга створюється за допомогою зйомки крупного плану (див. рис. 1.10).

Наступний розкішний звір нунду – дуже схожий на лева з пишною гривною, яка настовбурчується, коли він починає ревіти: "*another magnificent creature, the Nundu – looking almost exactly like a lion, it has a large mane which bursts forth when it roars*" (Rowling, 2016: 110).

У кінотексті зображення звіра Нунду створюється за допомогою зйомки крупного плану та кутової зйомки (див. рис. 1.11).

Наступні неймовірні істоти знаходяться на великій освітленій місяцем скелі, маленькі місячні тельці – це сором'язливі створіння з великими, майже на всю мордочку, очима: "*by little Mooncalves – shy, with huge eyes filling their whole faces*" (Rowling, 2016: 111).

У кінонарративі зображення місячних тельців створюється за допомогою зйомки дальнього плану (див. рис. 1.12).

Наступне, що не може вражати, у сніговому ландшафті, знаходиться обскурус – масляниста чорна маса, що висить у повітрі. Вона постійно обертається, виділяючи тривожну та неспокійну енергію: "*...oleaginous black*

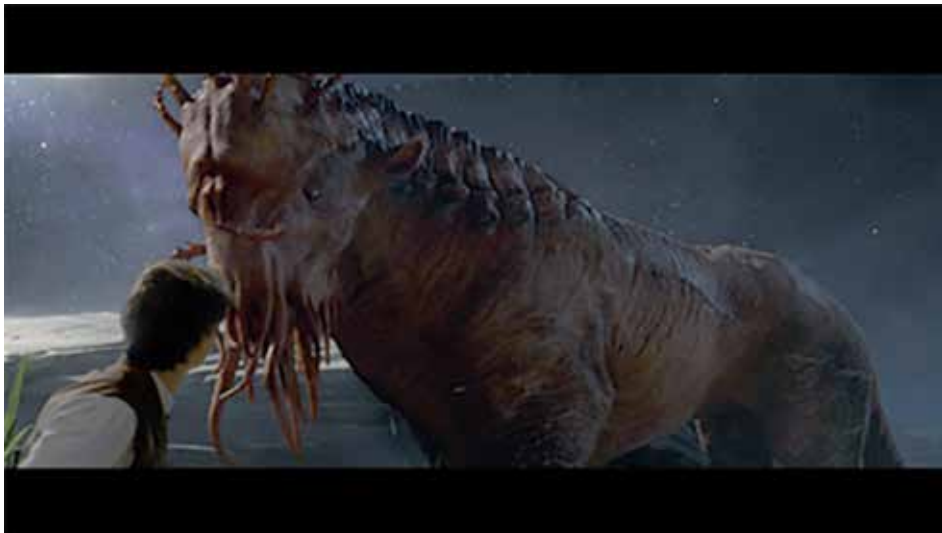


Рис. 1.10. Кадр зображення Грапоріга (таймінг 00:40:34)



Рис. 1.11. Кадр зображення Нунду (таймінг 00:43:43)



Рис. 1.12. Кадр зображення місячних тельців (тамінг 00:44:10)



Рис. 1.13. Кадр зображення обскуруса (тамінг 00:44:37)

mass suspended in mid-air – an Obscurus. The mass continues to swirl, emitting a disturbed, restless energy" (Rowling, 2016: 112).

У кінотексті зображення обскуруса в таємничій валізі створюється за допомогою зйомки крупного плану (див. рис. 1.13).

Висновок. У проведеному дослідженні нами здійснено аналізування кінонарративу з урахування наратологічного підходу та кінематографічних технік, які реалізуються для створення персонажів у кінонарративі. До основних технік ми віднесли ефект крупного плану, використання певної кольорової палітри, техніки зйомки дальній та середній план, кутова зйомка, а також врахували спосіб перенесення/трансфор-

мування вербального опису зовнішності та поведінки персонажі з художнього нарративу в кінонарратив.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія : у двох томах. Т. 2. К. : ВЦ «Академія». 2007. 624 с.
2. Лесин В. М., Пулинець О. С. Словник літературознавчих термінів. Видання 3-тє перероб. і доп. К. : Радянська школа, 1971. 486 с.
3. Мисливський В. Н. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми. Харків, 2007. 328 с.
4. Тодоров Цв. Введение в фантастическую литературу. М. : Дом интеллектуальной книги. 1999. 144 с.
5. Цапів А. О. Поетика нарративу англійськомовних художніх текстів для дітей : дис. ... доктора філол.



- наук : 10.02.04 / Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, 2020. 419 с.
6. Чернец Л. В., Хализев В. Е., Бройтман С. Н и др. ; под ред. Сернец Л. В. Введение в литературоведение. М. : Высш. шк., Издательский центр «Академия», 1999. 556 с.
 7. Haase D. The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales. London, 2008. 1161 p.
 8. Hahn D. The Oxford companion to children's literature. New York : Oxford University Press, 2017. 704 p.
 9. Rowling J. K. Newt Scamander: Fantastic Beats and where to find them. London ; Oxford, 2017. 138 p.
 10. Rowling J. K. Fantastic Beats and where to find them. The original screenplay. Great Britain, 2016. 293 p.
 11. Stableford B. Historical Dictionary of Fantasy Literature. Lanham. Maryland. Toronto ; Oxford, 2005. 567 p.
- REFERENCES:**
1. Kovaliv Ju. I. Literaturoznavcha enciklopedija: u dvoh tomah [Literary encyclopedia: in two volumes]. T. 2. K. : VC "Akademiya". 2007. 624 p.
 2. Lesin V. M., Pulinec' O.S. Slovník literaturoznavchih terminiv [Dictionary of literary terms] : Edition of the 3rd revision. K. : Soviet school, 1971. 486 p.
 3. Mislivs'kij V. N. Kinoslovník. Terminy, viznachennja, zhargonizmi [Film dictionary. Terms, definitions, jargonisms]. Kharkiv, 2007. 328 p.
 4. Todorov Tsv. (1999). Vvedenie v fantasticheskuju literature [Introduction to fiction]. M. : House of the intellectual book. 144 p.
 5. Tsapiv A. O. Poetika narativu anglijs'komovnih hudozhnih tekstiv dlja ditej: [Poetics of Narrative of the Anglophone Literary Texts for Children] : thesis doctor of philol. sciences : 10.02.04 / Kharkiv National University named after V. N. Karazina, Kharkiv, 2020. 419 p.
 6. Chernec L. V., Halizev V. E., Brojtmán S. N i dr. ; pod red. Serneć L. V. Introduction to Literary Studies. M. : Higher Shk., "Academy" Publishing Center, 1999. 556 p.
 7. Haase D. The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales. London, 2008. 1161 p.
 8. Hahn D. The Oxford companion to children's literature. New York : Oxford University Press, 2017. 704 p.
 9. Rowling J. K. Newt Scamander: Fantastic Beats and where to find them. London ; Oxford, 2017. 138 p.
 10. Rowling J. K. Fantastic Beats and where to find them. The original screenplay. Great Britain, 2016. 293 p.
 11. Stableford B. Historical Dictionary of Fantasy Literature. Lanham. Maryland. Toronto ; Oxford, 2005. 567 p.

*Стаття надійшла до редакції 13.08.2022.
The article was received 16 August 2022.*