

ІНТЕРМЕДІАЛЬНА ВЗАЄМОДІЯ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ Й АНІМАЦІЇ: «МАНДРІВНИЙ ЗАМОК ХАУЛА» Д. В. ДЖОНС І Г. МІЯДЗАКІ

У статті досліджується інтермедіальна взаємодія дитячої літератури й анімації на прикладі компаративного аналізу повісті Д.В. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» та її екранізації режисером Г. Міядзакі.

Ключові слова: анімація, аніме, екранізація, повість.

В статье исследуется интермедиальное взаимодействие детской литературы и анимации на примере компаративного анализа повести Д.У. Джонс «Ходячий замок Хаула» и ее экранизации режиссером Х. Миядзаки.

Ключевые слова: анимация, аниме, экранизация, повесть.

The article is devoted to intermedial interaction of children's literature and animation on the example of the comparative analysis of D.W. Jones's story «Howl's Moving Castle» and its screen adaptation directed by H. Miyazaki.

Key words: animation, anime, screen adaptation, story.

Дитяча література, за вдалим твердженням У. Гнідець, є першим знайомством маленького читача з літературою загалом, тому є надважливою, оскільки формує процес читання, визначає його зміст [2, с. 46]. Подібну функцію у площині синтетичних видів мистецтва виконує анімація, яка, за аналогією, знайомить дитину з візуальною культурою. Теоретик анімації С. Асенін вважає мультфільми «першими у житті кінотворами, що входять у свідомість дитини, <...> і складно переоцінити ту роль, яку вони можуть відіграти у формуванні естетичних смаків, характеру, життєвих уявлень» [1, с. 200]. Відтак сучасні батьки мають задаватися питанням не тільки *що варто читати своїй дитині*, а й *що своїй дитині варто дивитися*. Малюкам слід прививати культуру читання якісної книги і перегляду якісного візуального контенту, що, враховуючи віковий критерій, перш за все стосується анімаційних фільмів (пізніше й кінематографічних).

Як бачимо, точки дотику літератури й анімації лежать насамперед у двох площинах – культурній (як чинники впливу на субкультуру дитинства) і педагогічній (як фактори розвитку особистості дитини). Та найвищий рівень їхньої взаємодії у площині мистецькій, передусім під час екранізації літературного твору засобами мультиплікації. Це безпосередній об'єкт інтермедіальних досліджень, що розглядають тексти для дітей у взаємозв'язку з іншими видами мистецтва. Емер О'Саллівен наголошує на правомірності таких студій, адже дитяча література (і культура) більш марковано відзначається своєю інтермедіальністю, ніж т. зв. доросла література. Тому варто вивчати інтермедіальні взаємозв'язки, наприклад, між сюжетами і персонажами, які первісно з'явилися у тексті й були

адаптовані у великій кількості різних медіа [8, с. 196], зокрема, в анімаційному мистецтві.

В екранізаціях фікційний світ художнього твору візуалізується завдяки роботі мультиплікатора, і тут криється основна проблема інтермедіальних досліджень – проблема перекодування твору одного виду мистецтва засобами іншого. Оскільки «візуалізація виступає перекладом тексту, його інтерпретацією» [6, с. 3], то вагомою є міра присутності у цьому процесі особистості перекладача, у даному випадку – режисера-аніматора.

Власне до вивчення питання кіноекранізації літературних творів зверталися ще Ю. Лотман, Ю. Тинянов, В. Шкловський, а на сучасному етапі – С. Арутюнян, О. Лапко, У. Левко, О. Ратушняк, В. Решетникова, М. Хренов та ін. Жанр екранізації в анімації розглядали теоретики цього виду мистецтва С. Асенін та Ю. Норштейн, на праці яких і спираємось. Наразі в науковому дискурсі фактично відсутні саме літературознавчі дослідження візуальної (анімаційної) інтерпретації художніх творів дитячої літератури, що достеменно є актуальними.

На сьогодні виокремлюють три основні регіони світу зі стійкими традиціями художньої анімації – США, Японія і т. зв. «Європейський» регіон. Перші два чітко окреслені, натомість третій є дещо аморфним з ряду причин: культурна специфіка кожної з європейських країн; до «європейського» типу анімації тяжіють Австралія, Канада та Південна Америка; спільні проекти декількох країн; та чи інша участь американських або японських студій; вплив американських стандартів форми та змісту творів [5, с. 240].

Від американської та європейської анімації досить сильно відрізняється японська, власне, як західна

культура відрізняється від східної. Японське аніме (скорочено від англійського «animation») є цікавим феноменом зі 100-річною історією (перші стрічки з'явилися в Японії ще в 1917 р.), що набув обширів масової культури, водночас віддзеркалює етноменталітет японців. На думку Б. Іванова, намагання вирішити протиріччя між традиціями та новітніми технологіями спровокувало появу цікавої моделі маскульту, що гармонічно синтезує ці протиріччя, і в основі якої лежить мистецтво манги (коміксів) та аніме, що формують світогляд і самооцінку юних японців [4].

Чи не єдине системне дослідження японської анімації здійснив вищезгаданий кінокритик і перекладач аніме Б. Іванов у «Вступі до японської анімації» (1999), де простежив етапи становлення цього феномену з 1927 до 1997 рр., охарактеризував основні жанри аніме та найвагоміших його авторів.

Серед усього розмаїття сучасних анімаційних фільмів японського та, ширше, всесвітнього культурного простору вирізняється творчість культового режисера Гайяо Міядзакі, що представлена як оригінальними творами («Віднесені духами», «Принцеса Мононоке», «Мій сусід Тоторо», «Навсікая з Долини Вітрів» тощо), так і екранізаціями («Служба доставки Кікі», «Мандрівний Замок Хаула», «Великий детектив Холмс» та ін.).

Мета статті полягає у порівняльному аналізі повісті англійської письменниці Діани Вінн Джонс «Мандрівний Замок Хаула» («Howl's Moving Castle», 1986) та її екранізації, створеної в 2004 р. оscarоносним Гайяо Міядзакі.

Звернення Міядзакі до екранізації повісті Джонс не є річчю незвичною. Традиційними джерелами аніме вважаються насамперед китайський та японський фольклор (наприклад, стрічка «Легенда про Білу Змію», 1958) і манга («Подорож на Захід», 1960). З часом з'являються екранізації європейської та американської дитячої літературної класики («Космічні пригоди Гулівера», 1965; «Мумі-тролі», 1969-1970; «Гобіт», 1978). Спочатку завдання аніме полягало у відтворенні тексту. Та з поступовим розвитком японської анімації пріоритетною стала тенденція створення фільмів *за мотивами* художніх або фольклорних творів, що надавало простір для режисерських інтенцій.

Взагалі можливість вільної інтерпретації літературних першоджерел серед теоретиків і практиків мультиплікації вважається адекватним явищем. Ю. Норштейн (режисер «Їжачка у тумані») виокремлює два види екранізацій. Перша, що точно відтворює текст, найкраще вдається з прози незавершеної. Натомість хороша проза режисер повинен виразити у притчовій формі трьома словами, тобто переказати. Інакше врахування кожної деталі твору перетворить режисера на його заложника. Свободу йому дає лише переказ тексту (сценарій і режисура), аби потужний потік голосу письменника не заглушив самого режисера і його працю. Лише тоді художній твір стане сходинкою до фільму, а не його основою [7, с. 19]. Отже, Ю. Норштейн вважає позитивною, навіть необхідною, присутність особистості режисера в екранізації першоджерела, часом вільне його інтерпретування задля отримання бажаного результату.

Саме такою є екранізація «Мандрівного Замку Хаула», де інтерпретація повісті позначена творчою

особистістю Міядзакі, його власним стилем. Ліричність, моральність, естетизм – три кити, на яких базуються всі анімаційні фільми майстра і які враховані й при перекодуванні твору англійської письменниці на мову анімаційного кіно.

Перш за все варто відзначити зміну фокалізації – позиції, з якої розказано історію. У повісті історія зчитується з точки зору головної героїні Софі. Письменниця свідомо обрала внутрішню фокалізацію, яка надає можливість дізнатися, що героїня відчуває і думає. Наприклад, коли мачуха Фанні повідомляє своє рішення щодо майбутньої долі трьох сестер: «Софі, слухаючи цю розмову, думала, що Фанні залагодила все саме так, як і мало бути» [3, с. 10]. Або: «Софі слухала і сумувала. Ось завжди воно так: усе найцікавіше стається з кимсь іншим» [3, с. 17]. І надалі усі події, що відбуваються, та описувані картини читач бачить крізь призму фокалізатора Софі.

У фільмі Міядзакі використано зовнішню фокалізацію, перевага якої полягає в тому, що глядач має можливість бачити картини, які відбуваються поза кутом зору Софі, хоча таких епізодів небагато. Переважно це стосується урбаністичних описів та зображення війни. Наприклад, епізоди розмови Хаула з Кальцифером після битви та й сама повітряна битва чарівника з авіацією важливі для цілісності концепції фільму. Власне такий вибір оповідної стратегії підпорядкований задуму режисера показати історію зачаклованої Софі в контексті війни Інгарії з сусідами та чаклунської змови проти Хаула (намагання мадам Саліман підчинити собі Хаула, а Відьми Пустирищ – заволодіти вогненным демоном). Крім того, повноцінне зосередження на обраній концепції фільму спричинило й деякі зміни в сюжеті та системі персонажів. Так, Міядзакі прибрав епізоди закоханості меншої сестри Софі, Марти Хаттер, і помічника мага Майкла, який постає не 15-річним юнаком, 10-річним хлоп'ям; історія походження Хаула закріплена на Інгарії, хоча за книгою він прийшов з реального Уельса в казкову країну (канон фентезійного жанру, коли паралельно співіснують два світи, як-от у «Гаррі Поттері» або «Хроніках Нарнії») тощо.

Тож, чи правомірним є таке втручання в текст першоджерела? Погоджуємося з думкою С. Асеніна, що «мультиплікація – це насамперед поетичне перетворення дійсності, романтичне, трагедійне, сатиричне, а не пряме, правдоподібне її відтворення. Фантазія художника може створити тут все, чого немає і не було в такій формі у реальному світі <...>. Ось чому в цьому мистецтві при всій його колективності та синтетичності так важливе авторське начало. У такий спосіб яскраво проявляються світобудова, творчі позиції та концепції майстра» [1, с. 96]. Свідомо зміна сюжету якраз і проявляє художника Міядзакі, тому реципієнт сприймає саме *його творіння*.

Тож, цій меті слугує акцентуація на темі війни. Вона є наскрізною в анімаційній стрічці, відтак режисер приділяє їй багато уваги. Вже на початку фільму показані не просто радісні мешканці Маркет-Чіппінга, що відзначають Травневе свято (як у повісті), а зацентровано на військовому параді, на вишуканих офіцерах і дамах, що кружляють у танці, а над ними

пролітає святкова авіація з прапорами країни. Цей епізод є суто режисерським рішенням, адже у книжці англійської письменниці про війну майже нічого не сказано. Авторка лише вводить деякі деталі, які пояснюють зацікавленість короля Хаулом. Наприклад, чарівник створює на королівське замовлення чари, які б допомогли провести армійський обоз трясовинами і по бездоріжжю, та дві тисячі пар семимильних чобіт для королівської армії. Прямо про можливість війни говориться в бесіді короля з Софі: «... мій брат Джастін – блискучий полководець, а оскільки Верхня Норландія і Чужокрайнія *ось-ось* оголосять нам війну, мені без нього не обійтися» [3, с. 201]. Тобто в повісті присутнє лише передчуття майбутньої війни, натомість в аніме війна в самому розпалі. І навіть щаслива кінцівка не дає стовідсоткової впевненості, що війна скінчилася (епізод із уже летючим Мандрівним Замком закоханих Хаула і Софі, під яким нижче і в протилежному напрямку пролітає військова авіація).

Поряд із війною (соціальною, як у «Мандрівному Замку Хаула», або екологічною, як у «Принцесі Мононоке») є ще декілька тем, які проходять через усю творчість Міядзакі: взаємовідносин між людьми та природою, соціальна справедливість, глибока повага до народних легенд і традицій, жіноче рівноправ'я, авіація та польоти [4].

Власне тема авіації та польотів тією чи іншою мірою присутня майже в кожній стрічці Міядзакі, є візиткою японського режисера. Зокрема, польоти є метатемотою в останньому фільмі «Вітер дужчає» (2013), що вважається лебединою піснею майстра. Захоплення небом у режисера з дитинства, оскільки його родина пов'язана з авіаційною сферою (дядько Міядзакі володів фабрикою з виготовлення деталей для винищувачів Mitsubishi A6M Zero). У «Мандрівному Замку Хаула» Міядзакі створив унікальні та фантастичні летючі апарати, витримані в улюбленому режисером ретро-стилі межі XIX і XX століть (так само і дизайни костюмів, інтер'єрів та екстер'єрів), з якими й воює Хаул, який перетворюється на гігантського чорного птаха.

Окрім авіації, Міядзакі із задоволенням зображує й інші види транспорту – трамваї, паромобілі, поїзди, кораблі тощо. Пристрасть до різного роду машинерій відчутна й у створенні найголовнішої з них – Мандрівного Замку, що є центральним топосом книги і фільму, втілюючи в собі захист від зовнішнього світу для його мешканців.

Складність екранізації полягає у віднаходженні засобів, які б заповнили неминучі при перекладі лакуни так, аби загальний результат був на користь створеного твору і при цьому були б збережені ідеї автора, його жанрово-стилістичні особливості, характери персонажів [1, с. 170]. Такою лакуною виступає образ Мандрівного Замку. Якщо до опису інтер'єру письменниця вдається часто (особливо у сценах з прибиранням), то екстер'єр зображено недостатньо. Це надало можливість режисерові по-своєму побачити Замок, зробити його технічним дивом, що рухається за рахунок магії Кальцифера.

У тексті повісті зовнішній вигляд Замку зумовлений його сприйняттям Софі, тому акцентується на його

химерності, гротескності й архітектурній неправильності: «А що було ще страшнішим, то це те, що замок не стояв на місці. <...> Часом навіть можна було побачити, як він рухається, випускаючи з веж брудно-чорні клуби диму» [3, с. 7]; «На вигляд замок був високий, прямовисний, важкий, бридкий – і справді лиховісний» [3, с. 41]; «Зблизька Мандрівний Замок виявився ще бридкішим, ніж здалеку. Для такої ширини він був явно зависокий, до того ж мав неправильні обриси» [3, с. 43]. На таку рецепцію Замку дівчиною вплинула суспільна думка мешканців Маркет-Чіппінгу про хазяїна, якого вважали лихим і небезпечним. Тож, опис зовнішнього виду Замку зводиться у книзі до чорного кольору, клубів диму та його пересуванні пагорбами без вказівки, у який спосіб це можливо.

Натомість в анімаційному фільмі Замок набирає конкретного вигляду – це машинерія ззовні схожа на велику рибу з чотирма курячими ніжками, за допомогою яких Замок власне і мандрує. Якщо порівняти обкладинку книги «Видавництва Старого Лева», де домішка чарівника дійсно виглядає як середньовічний замок (є замкові мури, що оточують будинки з вулицями) [3], то у Міядзакі – це одна монолітна будівля, проте яка має багато складових. Цікаво, що для зовнішньої оболонки режисер обрав саме рибу, і скоріш за все – це короп, один із міфологічних символів японської культури. Короп (Кой) віддавна шанується японцями, вважається символом чоловічої сили; під час святкування Дня дітей на домах вивішуються прапори з коропами різних кольорів, причому чорний співвідноситься з батьком [4]. З часом короп починає уособлювати радісне життя та сімейне благополуччя. Вважаємо, в такий спосіб режисер вирішив показати, що за зовнішньою легковажністю Хаула ховається його мужність і завзятість, а також прагнення до сімейного затишку, який він знаходить у Софі.

Що стосується інтер'єру Замку, то в повісті він виписаний дуже добре, з натяком на хазяїна-чарівника: «З балок стелі звисали всілякі дивні штуkenції, хтозна, чи не чаклунські: гірлянди цибулин, пучки трав і зав'язки невідомих висушених корінців. Було в кімнаті й відверто чаклунське приладдя: книги в шкіряних палітурках, вигадливі пляшки, колби й реторти, і навіть старий, побурілий, вищирений людський череп» [3, с. 46]. З усіх інтер'єрів (кімнатка Софі, капелюшкова крамниця, палац тощо) саме замковим кімнатам приділено найбільше уваги, адже тут відбувається більшість подій.

Замок винайшли Хаул і Кальцифер. Всередині це старий будинок мага в Портхавені, що має лише чотири кімнати: спальні Хаула і Майкла, ванна кімната, вітальня/майстерня/кухня, а також невеличкий внутрішній двір. Спільною рисою усіх кімнат є бруд і гармидер: «При денному світлі стало видно, що тут неймовірно брудно. На кам'яних плитах підлоги виднілися плями жиру, за коминковими ґратами височіла купа попелу, а з балок звисало обліплене пилюкою павутиння» [3, с. 58]. Та з появою Софі з брудного холостяцького помешкання Замок перетворюється на затишний сімейний дім.

Міядзакі у своєму анімаційному фільмі також деталізує внутрішнє середовище замку, однак й інтер'єри

інших топосів (капелюшкова крамниця, кондитерська Цезарі тощо) зображені не менш тонко і витримані в ретро-стилістиці. Окрім того, графіку режисера вирізняє велика точність, вивіреність та реалістичність, а особлива увага приділена опрацюванню пейзажів та ландшафтів [4].

До вагомих плюсів фільму японського майстра варто віднести і захоплюючі урбаністичні пейзажі трьох міст – Маркет-Чіппінгу, Кінгсбері та Портхавену, зображення яких розширило текст першоджерела, надало відповідного фону для подій. У повісті місто, де живе Софі, представлене двома локаціями – капелюшкова крамниця та кондитерська Цезарі на Ринковій площі, яка презентує чи не єдиний урбаністичний опис Маркет-Чіппінгу, позначений святковою атмосферою: «[Софі] дивилася у вікно – і бачила юрми людей у яскравому одязі. Вони торгували сувенірами, ходили на дибах, і їй самому невдовзі охопив радісний настрій» [3, с. 18]. У Міядзакі Маркет-Чіппінг подібний до умовного міста в центрі Європи з центральною площею і лабіринтами середньовічних вуличок, що зображений контрастно: на початку фільму – радісний і святковий, наприкінці – охоплений вогнем від авіабомб.

Суголосний тексту повісті опис Кінгсбері, що у стрічці виглядає як справжня європейська столиця, на кшталт Відня, з великими розкішними будинками, з широкими вулицями, що ділять квартали на чіткі прямокутники (глядач може спостерігати цю картину під час повітряної втечі Хаула і Софі з палацу), і площами з фонтанами та відповідною вишуканою публікою. Розкоші столиці Інгарії – та деталь, на яку постійно акцентується у книзі: «... Софі встигла помітити обриси карети, яка стояла на вулиці, вщерть забудованій розкішними особняками з фресками і барельєфами; далі виднілися вежі, шпиль та куполи – настільки пишні, що Софі раніше навряд чи могла собі уявити таку красу» [3, с. 69]. Апогеєм цієї пишноти став королівський палац: «Сяйво численних золотих куполів її [Софі] сліпило. До парадного входу вели довжелазні сходи, на яких через кожні шість сходинок стояли солдати в яскраво-червоних мундирах. <...> Нагорі, на самому вершечку сходів, настала черга безконечних дверей під арками, холів, коридорів та довгих анфілад залів» [3, с. 197]. Міядзакі підтримує ці акценти і доводить їх до досконалості.

Портхавен у повісті представлений небагатим і невеличким приморським містечком з відповідним колоритом: «[Софі] побачила круту немощену вуличку, вздовж якої стояли невеличкі й убогі на вигляд хатинки, а з-над їхніх дахів стриміли щогли. За щоглами Софі розгледіла море, яке виблискувало під сонячним промінням» [3, с. 58]; вітрило «наполохало зграйку чайок, які знялися у повітря і стали кружляти на тлі блискотливої морської синяви» [3, с. 61]. Локації у творі лише згадуються – це гавань, піщаний берег, кам'яна набережна, біля якої пришвартовані судна. Міядзакі більш детально опрацював опис цього міста, оскільки в ньому зображене повернення поверженого військового корабля, після чого відбувається одне з бомбардувань.

Отже, деталізація різноманітних пейзажів, які в повісті здебільшого окреслені штрихами, насправді привертає увагу глядача до фільму Міядзакі, водночас

підпорядкована загальній ретро-стилістиці та концепції аніме.

Чому Міядзакі звернувся саме до повісті Д. В. Джонс? Адже, класичні твори досить складно екранізувати, бо слід передати авторський задум з новою силою та художньою переконливістю [1, с. 170]. Вважаємо, фентезі авторки лежить в одній естетичній площині з творчістю японського режисера. Мотиви ініціації, пошуку власного місця у світі активно використовуються в дитячій літературі та є привабливими для Міядзакі. А той факт, що для екранізації обрано не японське джерело, робить фільм сприйнятним для глядачів різних країн світу. Міядзакі – художник покоління «шістдесятників», режисер сімейних фільмів, наголошує Б. Іванов, відтак у його творчості провідними є гуманістичні та загальнолюдські ідеї. Притім він буде захоплюючу історію, не надто прив'язану до японської культури, тому цікаву і за межами Японії [4].

У межах дослідження інтермедіальної взаємодії тексту повісті та його екранізації варто порушити питання про їхню двоадресність (проблема, що неодноразово поставала в студіях дитячої літератури), тобто фактичність перегляду «Мандрівного замку Хаула» дітьми і дорослими.

Варто зазначити, що поява саме повнометражних анімаційних фільмів у Японії спричинена повоєнною конкуренцією за глядача зі студією Діснея, де задля перемоги необхідно було створити оригінальний національний продукт. Тож, японська анімація априорі рухалася в іншому напрямку, ніж американська. Відсутність традиції мюзиклу спровокувало появу серйозних фільмів з драматичними сюжетами [4]. Це уможливило звернення до тем, які в інших країнах вважаються непридатними для анімації (війна, сирітство, дев'янти тощо), що привернуло увагу дорослої аудиторії [5, с. 246].

Ця тенденція характерна і для творчості Міядзакі, більшість робіт якого, зокрема й «Мандрівний замок Хаула», передбачає подвійного адресата. Звісно, стрічка розрахована насамперед на дітей, оскільки є анімаційною екранізацією відомого дитячого фентезі. Загалом мистецтво анімації найпридатніше для дитячої літератури, бо так само провідним рецепіентом має дитину. Горизонт очікування дитини від книги та анімаційного фільму суголосні – це яскрава казкова історія про чудернацький Мандрівний Замок та його мешканців. Анімація візуалізує текст, часом розширює можливості твору (особливо це стосується описів, бо в дитячій літературі вони окреслені потужними, та все ж штрихами, натомість основна увага приділяється подіям та мотивації вчинків героїв). Дорослих привертає те, що фільм сприймається як любовна історія на тлі визначних історичних подій (війна Інгарії з сусідніми державами).

Отже, екранізація Г. Міядзакі повісті Д. В. Джонс безсумнівно є перлиною світового анімаційного кіно, гідною представницею художнього тексту в просторі візуальних мистецтв. Створюючи свій фільм, режисер витворив власну концепцію історії про Мандрівний Замок Хаула, яка містить багато відмінностей з текстом першоджерела. Та це не применшує якості стрічки, навпаки, дозволяє говорити про шедевр, в якому відчутна потужна творча особистість майстра, його власний почерк, водночас створений у найкращих традиціях японського аніме.

ЛІТЕРАТУРА

1. Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.
2. Гнідець У. «Сучасна» література для дітей та юнацтва як інтегрована субсистема загальнонаціонального процесу / У. Гнідець // Література. Діти. Час : Вісник Центру дослідження літератури для дітей та юнацтва. – Вип. 4. – Рівне : Дятлик М., 2013. – С. 46–51.
3. Джонс Д.В. Мандрівний замок Хаула : [повість] / Д. В. Джонс ; [пер. з англ. А. Поритко]. – Львів : Видавництво Старого Лева, 2008. – 350 с.
4. Иванов Б. Введение в японскую анимацию [Электронный ресурс] / Б. Иванов. – Режим доступа : http://modernlib.ru/books/ivanov_boris_scherbatih_yuriy/vvedenie_v_yaponskuyu_animaciyu/read_1.
5. Колесник О. Чи повинна анімація бути смішною? / О. Колесник // *Δόξα / Докса* : [зб. наук. праць з філософії та філології]. – Вип. 13. Сміх та серйозність: множинність видів та взаємин. – Одеса : ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2008. – С. 240–247.
6. Левко У. Е. Герменевтичні аспекти кіноінтерпретації художнього твору (на матеріалі екранізації художньої прози Станіслава Лема) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.01.06 «Теорія літератури» / У. Е. Левко. – Тернопіль, 2010. – 23 с.
7. Норштейн Ю. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Норштейн. – М. : ВГИК, «Искусство кино», 2005. – 254 с.
8. O'Sullivan E. Comparative children's literature / E. O'Sullivan // *International Companion Encyclopedia of Children's Literature* / [edited by P. Hunt]. – Second Edition. – Volume I. – London and New York : Routledge. Taylor & Francis Group, 2004. – P. 191–202.

© Салюк Б. А., 2014

Дата надходження статті до редколегії 30.06.2014 р.