

M. Samokish. Genre and style concepts of Ukrainian viola compositions of the 20th century (on the example of "Two pieces" for viola and piano by B. Lyatoshinsky). – Article.

Summary. The article analyzes the problem of determination of genre and style concept of Ukrainian viola compositions of the 20th century. Solo viola art, occupying leading positions along with violin and cello since the 20th century, amazes with bright and professional performers. Unfortunately, there is a noticeable lack of an exclusively viola repertoire, original viola works. In this regard, the question of filling the repertoire with new, unexplored compositions by domestic composers. The purpose of the article is to analyze and study the determination of genre and style palette of viola pieces (on the example of "Two pieces" for viola and piano by B. Lyatoshinsky). The methodological basis of the study is based on the scientific objectivity and complementary scientific methods. Among them – the historical, comparative, axiological, generalizing. For the first time on the example of the designated viola work, modern composers' techniques, elements of the structure of musical speech, means of expressiveness, which, in turn, are the main principles of determination of the genre and style palette, are analyzed. The study concluded: Lyatoshinsky's composer style, ahead of its time, is distinguished by a philosophical concept, intellectualization of images, expressive-timbre musical thinking, melodic type of presentation, which is reflected through the prism of the master's bright composer's handwriting. "Two pieces" for viola and piano by B. Lyatoshinsky – it's a work in which genre and style determinants are combined with deep psychologism and ideas of the conflict between man and society, spiritual search and self-deepening.

Key words: viola art, genre, style, composers' technique, contemporary works, expressionism, psychologism.

УДК 378.147:004.55

Т. І. Уварова

кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри мистецтвознавства та загальногуманітарних дисциплін
Міжнародний гуманітарний університет

К. Д. Мараховська

аспірантка III курсу кафедри мистецтвознавства та загальногуманітарних дисциплін
Міжнародний гуманітарний університет
м. Одеса, Україна

ТРАНСМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В АНІМАЦІЇ

Анотація. У статті досліджується трансмедійність в анімації, викликана технологічними новаціями сучасної культури. Здійснена термінологічна визначеність «трансмедіа» та розмежування з поняттями «крос-медіа» і «мультимедіа». Визначено, що «трансмедіа» – це розширення однієї історії, сюжету за допомогою розповіді на різноманітних медіа. Розглянуто деякі аспекти функціонування трансмедіа в сучасній культурі та виділено специфічні риси трансмедійності в анімації.

Ключові слова: трансмедіа, трансмедійність, крос-медіа, мультимедіа, анімація.

Трансформації, які привнесені в сучасну культуру цифровими технологіями, не оминули анімаційне мистецтво. Більшість дослідників вважають, що феномен трансмедіа виник на початку 50-х ХХ століття в практиці Disney як частина маркетингової стратегії Disneyland-парку і виконував функції його просування у телевізійних шоу «Клуб Міккі-Маусу». На нашу думку, прояви трансмедійності можна фіксувати і в більш ранні періоди. «Така стихійна трансмедійність існувала до сучасного медійного буму і глобальних комерційних проєктів, таких як «Марвел», Людина-павук» та ін., та не є явищем виключно американської культури» [10]. У колективній монографії «Великий формат: екранна культура у епоху трансмедійності» (2019 р.) як приклад трансмедійності наводиться «вихід анімаційного фільму «Бременські музики» за сценарієм Юрія Ентіна і Василя Ліванова, випуск аудіоплатівки з музикою з мультфільму, пізніше фільм Олександра Абдулова тощо» [10]. Автори вважають, що такі елементи трансмедійності так чи інакше присутні у всіх випадках екранізації літературних творів, в ігрових і анімаційних фільмах, а також у різноманітній ілюстративній продукції (постерах, календарях, листівках та ін.), створеній за мотивами літературних чи екранних оповідей. Отже, в минулому трансмедійність існувала здебільшого не як проєкт, а як стихійний процес, який не мав назви.

Перші наукові дослідження трансмедіа датуються 90-ми роками минулого століття. Так, у 1991 році професор університету Південної Кароліни Маршей Кіндер проаналізувала причини успіху найбільш популярних тоді у всьому світі дитячих анімаційних серіалів: «Черепашки-ніндзя», «Гарфілд та його друзі», «Динозаврік Динк» та низки інших. Автор дослідження звернула увагу на те, що навколо персонажів формуються «розширені розважальні суперсистеми» (an expanding supersystem of entertainment) [7], побудовані на комбінації «трансмедійної інтертекстуальності» (transmedia intertextuality) та інтерактивності. Окрім того, трансмедіа починає опробовуватись як бізнес-технологія, що дозволяє значно збільшити масштаби і різноманітність комунікації з аудиторією. Прикладом трансмедійності початку 90-х років ХХ століття можуть слугувати проекти «Зоряних воєн». У цей же час вперше з'являється термін «трансмедійність», уведений у науковий обіг дослідницею Маршей Кіндер в контексті кіно і кінофраншиз [7].

На початку ХХІ століття трансмедіа концептуалізовано у працях Генрі Дженкінса – професора комунікації, журналістики та кінематографічного мистецтва при Університеті Південної Каліфорнії, автора більш десятка книг з різних аспектів медіа та популярної культури [5; 6]. У 2003 році професор Генрі Дженкінс опублікував у науковому журналі університету Technology Review статтю «Трансмедійна оповідь» (Transmedia Storytelling), після якої багато західних медіадослідників з ентузіазмом прийняли обговорювати новий феномен. Дискусії розгорнулися навколо необхідності знайти найбільш підходящий термін, яким можна позначити феномен, що описується, та більш точно визначити сутність та тлумачення родових ознак і видових відмінностей означуваного поняття.

Проте, незважаючи на наукові дискусії та значний період функціонування терміна «трансмедіа» у практиці наукових досліджень, формування трансмедійності як наукової дефініції ще набуло остаточності. Як вірно відзначила австралійська дослідниця Крісті Дена, термін «трансмедіа» використовується в багатьох дослідженнях, часто описуючи зовсім різні явища [3].

«Термінологічний хаос» в описі пов'язаний із низкою причин» [9]. У першу чергу, термінологічну визначеність ускладнює те, що перша частина складного слова, «транс», означає «рух через якийсь простір, його перетинання, проходження, розташування відповідно до того, що виражено в другій частині слова...» [12, с. 229]. А друга частина, «медіа», характеризується багатозначністю самого слова «медіа», що використовується для позначення як способів комунікації (жест, мова, зображення, музика, писемність), сукупності різних форматів даних, так і засобів передачі цих даних, каналів комунікації (газети, журнали, радіо, телебачення, Інтернет, мобільні додатки, тощо). Окрім того, часто поряд із трансмедіа вживаються «крос-медіа» і «мультимедіа» як синонімічні до нього, що, на нашу думку, не припустимо, оскільки вони мають різне призначення. Крос-медіа – єдина історія, яка інтерпретується різними медіа-платформами незалежно одна від одної. Мультимедіа – єдина історія, розказана різними медіа, але з єдиною лінією розповіді, яка підтримується за допомогою елементів, поширених на різних медіаплатформах. Трансмедіа – це кілька історій, об'єднаних в один всесвіт, при цьому різні історії розповідаються різними медіа. У спрощеному варіанті диференціювати значення розглянутих термінів на підставі різних концептів, покладених в основу їх визначення, пропонує М. Женченко: «множинності медійних форматів» (мультимедіа), «множинності каналів» (крос-медіа) і «множинності історій» трансмедіа [4, с. 116].

Отже, так чи інакше, термін «трансмедіа» почав функціонувати як в академічній, так і у практичній сфері. А трансмедійність охопила усі сфери сучасної медіакультури, в першу чергу анімаційне мистецтво, з якого і започаткувались трансмедійні проекти.

Аналіз наукових доробків дозволяє виділити декілька аспектів функціонування трансмедійності у сучасній культурі. У першу чергу, трансмедіа можна розглядати через призму просунення контенту з точки зору культурних практик аудиторії. Н.Л. Соколова, аналізуючи сучасну популярну культуру, стверджує, що «феномен трансмедіа найбільш повно відображає сучасні тенденції розвитку популярної культури, оскільки трансмедійні проекти створюються не тільки офіційними виробниками, а і культурними практиками споживачів» [13, с. 17].

Також важливим аспектом активного розвитку трансмедійних проектів є орієнтування на потреби аудиторії. Про це пише у своїх дослідженнях Г. Дженкінс. Як приклад автор наводить дитячу і підліткову аудиторію, яка вихована на таких трансмедійних проектах, як «Покемон» (англ. Pokemon, – одна з найбільш крупних медіафраншиз, яка існує з 1995 року та отримала «друге народження» у 2016 році у зв'язку зі створенням доповненої реальності та виходом Pokemon Go223). Дослідник підкреслює, що «подорослівши, ця аудиторія очікує прояву трансмедійності від усіх значимих творів мистецтва, з якими їй доведеться в майбутньому взаємодіяти» [3]. Сьогодні, розвиваючи цю тезу, можна стверджувати, що

вчорашні споживачі подібних «Покемону» художніх продуктів стали виробниками і авторами, для яких трансмедійність є цілком природною.

Специфічною є трансмедійна оповідь як спосіб чи технологія розповідання. Останнім часом більшої популярності набуває термін, запозичений з англійської, – «сторітеллінг» (англ. storytelling). У контексті трансмедійних технологій в анімації сторітеллінг – це, насамперед, «процес розгортання комплексних оповідних систем, що протікають у технологічно і інформаційно насиченому просторі. Головним завданням постає розвиток бренду через майстерну і добре сплановану доставку контенту до аудиторії за допомогою декількох медіаформатів» [2]. Таким чином, поняття «сторітеллінг» в основному описує комерційні та економічні аспекти трансмедійності.

Кожен сегмент трансмедійного твору, на думку медіадослідника Л. Мановича, «може естетизуватись новим незалежним автором чи співтовариством авторів, у число яких можуть входити як професіонали, так і любителі» [8]. Про це також пише у своїй книзі «Transmedia Archeology», виданій у 2014 році, ще один дослідник трансмедійності – Карлос Альберто Сколарі. Він відмічає, що «трансмедіа-нарлативи можуть починатися в голлівудській студії, а продовжитись, наприклад, у блозі, який веде мексиканська дівчинка чи у відео-пародії, завантаженої на YouTube групою австралійських фанатів» [11, с. 67]. Це є свідченням залучення у трансмедійні проекти широкого кола споживачів, які не є професіоналами у сфері аудіовізуального контенту, а отже, авторами творів можуть бути усі бажаючі. Не заперечуючи високої цінності авторського, утверджується цінність твору (ремейки, адаптації, окремі мотиви, які варіюють у великій кількості у медіапросторі), вбудованого в більше цілісний контент. «Трансмедійність пов'язує професійну і непрофесійну творчість, діяльність великих медіакорпорацій і приватних одинаків, які створюють і знімають свої художні твори за мотивами вже існуючих, функціонуючих у медійному просторі» [10, с. 22]. У певному сенсі трансмедійність формується як «наслідок процесів взаємовпливу професійного і аматорського медіасередовища» [2, с. 238]. Тобто аматорська творчість починає функціонувати в медіасередовищі на рівні з професійною.

Також для повноти розгляду трансмедійності в анімації, вважаємо, слід виокремити деякі специфічні риси цієї технологічної і культурної новації. Перш за все, виділяють «розширюваність» та «поглиблюваність» (за Дженкінсом 2009) [6] трансмедійного контенту. Мається на увазі можливість розширення як самого нарративу, так і одночасно його здатності бути перенесеним на інші медіаплатформи. Процес розширення пов'язаний із залученням нової аудиторії, яка отримує нову варіацію оригінальної історії, збагачену новими деталями, і таким чином, розширює своє уявлення про нарратив у «глибину». Отже, під час трансмедійного переходу нарратив розширюється і поглиблюється не тільки за рахунок розвитку сюжетної лінії, а і за рахунок розширення аудиторії – глядачів, читачів чи слухачів, які здатні переносити нарратив на нові платформи.

Наступною специфічною рисою трансмедійності, відповідно до теорії Генрі Дженкінса, є континуальність і множинність. «Континуальність» вносить значний вклад в наше розуміння «співвідношення» і «достовірності» всіх створених художніх світів» [6]. Множинність – можливість застосування альтернативних версій персонажів або паралельних версій нарративу тощо.

Також серед особливостей трансмедіа є занурюваність, тобто можливість проникати в художні світи. Важливим є не тільки момент занурення споживача в нарратив на будь-якій з медіаплатформ, а і можливість перенести частину нарративу у власне життя. При цьому історія не тільки має сподобатись, а і викликати бажання у споживача взаємодіяти з ним в майбутньому. Як от, наприклад, франшиза Гаррі Поттер, яка розвивалася спочатку на класичних медіамайданчиках: література, кінематограф, театр, комп'ютерні ігри і т.д. Проте в 2001 в парку розваг в Австралії з'являється атракціон за мотивами франшизи. Уже в 2010 році Universal Studios відкриває повномасштабний парк атракціонів, заснований на сюжеті оригінального нарративу. Ці та інші атракціони, на наш погляд, є свідченням прагнення в реальному житті стати частиною історії, яка сподобалась.

Ще однією істотною ознакою трансмедіа є серійність, яку Дженкінс визначав «як створення поділу історій на змістовні і ідейно закінчені частини, а потім їх поширення на різних медіаплатформах» [6]. Явище серійності для екранних творів не нове. Найбільш активний розвиток ідея серійності отримала з розвитком кінематографу в ХХ столітті. Пізніше поява серіалів наочним чином продемонструвала бажання поділу нарративу на невеликі частини.

Характерним для трансмедійних історій є створення особливого всесвіту. Про цей «особливий всесвіт» висловлюються різні дослідники, вважаючи його основним критерієм трансмедійності. Трансмедійний проект з'являється, коли автор створює всесвіт історії, правила, за якими він існує, а також систему

героїв. При цьому конструювання художнього світу допускає використання особливих прийомів для більш активного залучення аудиторії. Вигаданий трансмедіа-всесвіт «дозволяє розширювати наратив до нескінченності, забезпечуючи різні точки входу в нього завдяки унікальності кожної з частин загального контенту» – пише у своїй статті Г. Бакуєв [1, с. 138]. «Тобто навколо вихідного, базового тексту (формату) вибудовується безліч інших, кожен із них є відносно самостійним і водночас примикає до основної оповідної лінії: це можуть бути мікроісторії, тематично тісно пов'язані в основний лінією, або «паралельні» історії, вільні, приблизні варіації основної» [13, с. 20]. Як от, наприклад, у вже згаданому проекті «Гаррі Поттер» («Поттеріана»). Екранізації, засновані на романах Ролінг, лише поглиблюють сюжетну лінію, хоча й носієм канону, первинної та завжди правильної інформації про всесвіт є сама книга. Тематичні комп'ютерні ігри, наприклад, роблять більший акцент на магичній бойовій системі та закляттях. Проте користувач, що не читав книжок або не дивився фільми, не зможе зрозуміти сюжетну лінію «Поттеріани».

Отже, трансмедійність – властивість сучасної медіасфери, яка породжена техніко-технологічними процесами та зумовлює низку важливих змін у екранних мистецтвах взагалі та анімації зокрема. Властивість трансмедійності різним чином виявляє себе в різноманітних анімаційних продуктах та надає їм особливої художньої виразності. А також здійснює вплив на традиційні формати, жанри і форми мистецтва анімації.

Специфікою трансмедійної анімації є «розширюваність» та «поглиблюваність» (розширення наративу, розширення аудиторії, перенесення на різні медіаплатформи); «континуальність» («співвідношення» і «достовірності» наративу зі збереженням зв'язку з початковою ідеєю) і «множинність» (застосування альтернативних версій персонажів або паралельних версій наративу); занурюваність, тобто можливість проникати в наратив на будь-якій з медіаплатформ та можливість перенесення частини наративу у власне життя; серійність, тобто ділення наративу на невеликі частини, фрагментарність та мозаїчність оповіді; створення цілісного всесвіту виразними засобами різноманітних видів медіа. А також серед важливих аспектів трансмедіа є комерційна складова частина, орієнтування на потреби аудиторії, поєднання професійної і непрофесійної творчості.

У даному доробку нами осмислюються лише деякі специфічні риси трансмедійності. Поза межами даного дослідження залишається низка аспектів, які потребують більш детального та комплексного вивчення, що і буде зроблено у наступних наукових розвідках.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бакуєв Г.П. Трансмедійний сторителлінг: примета цифрової медіасреди. Вестник ВГИК. ТОМ 12, № 1(43). Апрель 2020. С. 134–140.
2. Глазкова Е. Transmedia storytelling: одна история для разных платформ. *Cinemotion*. URL: http://www.cinemotionlab.com/stati/transmedia_storytelling:_odna_istoriya_dlya_raznih_platform/ – 2011.
3. Dena, Christy 2009. Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. PhD Dissertation. University of Sydney, School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications. Sidney. P. 16. URL: <http://dl.dropboxusercontent.com/u/30158/DENATransmediaPractice.pdf>.
4. Женченко М. Эволюция терминов «мультимедиа», «кросс-медиа», «трансмедиа» в развитии цифрового сторителлинга. *Studia Medioznawcze* 2016. 4(67). С. 113–119. URL: <http://studiamedioznawcze.pl>.
5. Jenkins, H. (2004) The Cultural Logic of Media Convergence. *International Journal of Cultural Studies*. Volume 7. Issue 1. P. 34–35.
6. Jenkins H. Transmedia Storytelling // Technology review. URL: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>.
7. Kinder M. Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. University of California Press, 1991. 277 с.
8. Manovich L. Understanding Hybrid Media. URL: <http://manovich.net/index.php/projects/understanding-hybrid-media>.
9. Miller C.H. Digital storytelling: A creator's guide to digital entertainment. Amsterdam : Focal Press, 2004. P. 34.
10. Сальникова Е.В., Кондаков ИВ., Вартанов А. С. «Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Часть 1». URL: <https://coollib.com/b/478088-ekaterina-viktorovna-salnikova-bolshoy-format-ekrannaya-kultura-v-epohu-transmediynosti-chast-1>.
11. Scolari C.A., Bertetti P., Freeman M. Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines. London : Palgrave Macmillan, 2014. 95 с.
12. Словник української мови: в 11 томах. Том 10, 1979. С. 229. URL: <http://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/UKR0001611>.
13. Соколова Н. Трансмедиа и «интерпретативные сообщества». *Международный журнал исследований культуры*. № 3(4). 2011. С. 16–21. URL: [w.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2011/IJCR_03\(4\)_2011.pdf](http://w.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2011/IJCR_03(4)_2011.pdf).

Т. И. Уварова, К. Д. Мараховская. Трансмедийные технологии в анимации. – Статья.

Аннотация. В статье исследуется трансмедийность анимации, вызванная технологическими новациями современной культуры. Дано определение трансмедиа и обозначено соотношение с понятиями «кросс-медиа» и «мультимедиа». Определено, что «трансмедиа» – это расширение одной истории, сюжета с помощью рассказа на различных медиа. Рассмотрены некоторые аспекты функционирования трансмедиа в современной культуре и выделены специфические черты трансмедийности анимации.

Ключевые слова: трансмедиа, трансмедийность, трансмедийная анимация, кросс-медиа, мультимедиа.

T. Uvarova, K. Marakhovska. Transmedia technologies in animation. – Article.

Summary. The article explores the intermediateness of animation caused by technological innovations of modern culture. The terminological definition of the concept of “transmedia” and the distinction with the concepts of “multimedia” and “multimedia” are made. It is determined that “transmedia” is a continuation of one story, a plot with the help of a plot on different media. Some aspects of the functioning of transmedia in modern culture are considered and the specific features of transmedia animation are highlighted.

Key words: transmedia, transmedia, transmedia animation, cross-media, multimedia.

УДК 159.98: 364.64

Х. Б. Цьомик

*аспірант кафедри теоретичної та консультативної психології
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова*

Науковий керівник: Ю. М. Каптур

кандидат психологічних наук,

*доцент кафедри теоретичної та консультативної психології
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова*

м. Київ, Україна

СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНІ РЕСУРСИ ОСОБИСТОСТІ ДО ПОБУДОВИ ЕМОЦІЙНО-ЗНАЧУЩИХ ВЗАЄМИН

Анотація. У статті аналізується сутність поняття емоційно-значущих взаємин. Також висвітлюються тезисно соціально-психологічні ресурси особистості до побудови емоційно-значущих взаємин, та охарактеризовано здатність до емоційності як феномен. Зазначено важливість наявності ціннісних орієнтацій як важливий ресурс особистості до побудови емоційно-значущих взаємин.

Ключові слова: емоційно-значущі взаємини, особистість, емоційність, минулий досвід, ціннісні орієнтації.

Кожна особистість має можливість, необхідність створення міжособистісних взаємин. Зв'язки, у які вступає індивід, розрізняють за оцінкою міжособистісних стосунків, що передбачає проведення їхньої класифікації. Так, виділяються стосунки знайомства, приятелювання, дружби, кохання. Коли один із партнерів сприймає ці стосунки тільки як знайомство, а інший – як дружбу, то виникає непорозуміння. Тому міжособистісні взаємини можна визначити як спільну готовність партнерів до певного типу почуттів, домагань, очікувань, поведінки.

М. Обозов пропонує таку класифікацію міжособистісних стосунків: знайомства, приятелювання, товариські, дружні, любовні, подружні, родинні, деструктивні. Варто зазначити, чи кожна з вищеперелічених різновидів стосунків можуть стати емоційно-значущими. Це спирається на кілька критеріїв: глибину стосунків, вибірковість щодо партнерів, функції стосунків. Також важливим є те, чи кожна особистість здатна будувати так звані емоційно-значущі стосунки, та що має впливає на цей процес [9].

Проблема формування міжособистісних стосунків є предметом широких досліджень у психологічному вимірі (І. Бех, Л. Орбан-Лембрик, І. Чернов, І. Блауберг, В. Садовський, Е. Юдін вітчизняні: О. Бодальов, Н. Богомоллова, Р. Гительмахер, В. Мясичев, Б. Ананьєв, Н. Обозов, А. Бодалев, С. Рубінштейн, Я. Коломінський).