

Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
кафедра історії української літератури, теорії літератури і літературної творчості

**МОТИВ МІФОЛОГІЧНОЇ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ
У ДРАМИ-ФЕЄРІЇ ЛЕСІ УКРАЇНКИ «ЛІСОВА ПІСНЯ»
Й АНІМАЦІЙНОМУ ФІЛЬМІ «МАВКА. ЛІСОВА ПІСНЯ»:
ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «магістр»
студентки II курсу магістратури
освітньої програми
*«Літературно-мистецька аналітика
та західноєвропейська мова»*
спеціальність 035 Філологія
Ангеліна Валеріївна КОЗАРЕНКО
Науковий керівник:
д. філол. н., проф. Ніна БЕРНАДСЬКА

«Допущено до захисту»
Протокол засідання
кафедри історії української літератури,
теорії літератури і літературної творчості
протокол № 10 від «16» квітня 2024 року
завідувач кафедри _____
д. філол. н., проф. Оксана СЛІПУШКО

АНОТАЦІЯ

Дослідження присвячено аналізу мотиву міфологічної подорожі героя в драмі-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» та його адаптації у сучасному анімаційному фентезійному фільмі «Мавка. Лісова пісня». Враховуючи різноманітність сценічних втілень твору, актуальність дослідження полягає у вивченні взаємодії класичної літератури та сучасного мультиплікаційного мистецтва і потребою аналізу культурних і соціальних чинників, що впливають на процеси адаптації.

Об'єктом дослідження було обрано драму Лесі Українки «Лісова пісня» та її анімаційну адаптацію «Мавка. Лісова пісня», предметом — мотив міфологічної подорожі героя за концепцією Крістофера Воглера, яку часто використовують для створення продуктів масової культури.

Основною метою є порівняльний аналіз подорожі героя в обох творах. Для досягнення мети були поставлені такі завдання: визначити етапи міфологічної подорожі героя, з'ясувати, які архетипи та символи асоціюються з цими етапами, проаналізувати відмінності у подорожі героя в контексті елітарної та масової культури, а також оцінити вплив культурних та соціальних чинників на процес адаптації.

Застосування компаративного та інтертекстуального методів дозволило виявити специфіку міфопоетичної структури твору Лесі Українки та її трансформацію в мультфільмі «Мавка». Встановлено, що адаптація мотиву міфологічної подорожі героя у фільмі «Мавка. Лісова пісня» зазнала істотних змін, обумовлених спробами зробити сюжет ближчим до сучасного масового глядача.

Новизна дослідження полягає у тому, що вперше проаналізовано взаємодію класичного літературного та анімаційного творів крізь призму мотиву подорожі героя. Результати можуть бути використані у подальших літературознавчих та культурологічних дослідженнях, спрямованих на

вивчення інтермедіальності та інтермедіальних трансформацій української літератури.

Ключові слова: подорож героя, «Лісова пісня» Лесі Українки, мультфільм «Мавка», масова культура, інтермедіальність

ANNOTATION

Research is dedicated to analyzing the motives of the hero's mythological journey in Lesia Ukrainka's drama-fantasy "The Forest Song" and its adaptation in the modern animated fantasy film "Mavka. The Forest Song". Considering the variety of stage incarnations of the work, the study's relevance lies in examining the interaction between classical literature and contemporary animation art, analyzing the cultural and social factors influencing the adaptation process.

The drama "The Forest Song" by Lesia Ukrainka and its animated adaptation "Mavka. The Forest Song" were chosen as the objects of study, focusing on the motif of the hero's journey according to Christopher Vogler's concept, often used in creating mass culture products.

The main goal is a comparative analysis of the hero's journey in both works. To achieve this goal, the following tasks were set: to identify the stages of the hero's mythological journey, to find out which archetypes and symbols are associated with these stages, to analyze differences in the hero's journey in the context of elite and mass culture, and to assess the influence of cultural and social factors on the adaptation process.

Using comparative and intertextual methods allowed for identifying the specificity of the mythopoetic structure of Lesia Ukrainka's work and its transformation in the film "Mavka". It was found that the adaptation of the hero's mythological journey motif in "Mavka: The Forest Song" underwent significant changes, driven by attempts to make the plot closer to the contemporary mass audience.

The research's novelty lies in analyzing, for the first time, the interaction between classical literature and animated works through the prism of the hero's

journey motif. The results can be used in further literary and cultural studies to explore intermediality and intermedial transformations in Ukrainian literature.

Keywords: hero's journey, "The Forest Song" by Lesia Ukrainka, animated film "Mavka", mass culture, intermediality.

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	1
ВСТУП.....	6
I. АНАЛІЗ МІФОЛОГІЧНОЇ СТРУКТУРИ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ ЗА КРІСТОФЕРОМ ВОҒЛЕРОМ	10
1.1. Концептуальні основи подорожі героя	10
1.2. Етапи подорожі героя	11
1.3. Роль архетипів у подорожі героя	19
II. МІФОЛОГІЧНА ПОДОРОЖ ГЕРОЯ У ДРАМІ-ФЕЄРІЇ ЛЕСІ УКРАЇНКИ «ЛІСОВА ПІСНЯ»	23
2.1. Етапи подорожі героя у драмі-феєрії «Лісова пісня»	23
2.2. Архетипні образи у драмі-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня».....	29
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ	32
III. МІФОЛОГІЧНА ПОДОРОЖ ГЕРОЯ В АНІМАЦІЙНОМУ ФЕНТЕЗІЙНОМУ ФІЛЬМІ «МАВКА. ЛІСОВА ПІСНЯ»	33
3.1. Історія створення мультфільму «Мавка. Лісова пісня»	33
3.2. Етапи подорожі героя у мультфільмі «Мавка. Лісова пісня».....	37
3.3. Архетипні образи у в мультфільмі «Мавка. Лісова пісня».....	44
3.4. Мультфільм «Мавка. Лісова пісня» у контексті масової культури	47
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ	51
IV. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ МІФОЛОГІЧНОЇ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ У ДРАМІ-ФЕЄРІЇ «ЛІСОВА ПІСНЯ» Й МУЛЬТФІЛЬМІ «МАВКА. ЛІСОВА ПІСНЯ».....	52
4. 1. Проєкт «Виступ на наукових читаннях за участю молодих вчених “Філологія ХХІ століття: нові дослідження і перспективи” і публікація наукової статті “Мотив міфологічної подорожі героя у драмі-феєрії “Лісова пісня” і анімаційному фільмі “Мавка. Лісова пісня”: порівняльний аналіз”»	57
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ	61
ВИСНОВКИ.....	62

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	64
ДОДАТКИ.....	73

ВСТУП

Актуальність дослідження Сценічна історія «Лісової пісні» налічує десятки втілень у різних жанрах видовищних мистецтв: драматичний театр, театр ляльок, опера, балет, а також у аудіовізуальному мистецтві (кінематографія та художня анімація). Традиційно появу цієї драми-феєрії розглядають як складову частину розвитку модерної національної драматургії. Драми Лесі Українки з'явилися в критичний момент розвитку європейського театрального мистецтва, у добу Великої театральної реформи на рубежі XIX та XX століть. Цей період ознаменувався зміцненням ролі режисера, який виступав не лише як інтерпретатор тексту, але й як творець унікальних сценічних рішень [80, с. 99].

У 2023 році відбулася прем'єра українського анімаційного фентезійного фільму за мотивами драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» — «Мавка. Лісова пісня» [31]. Нині ця стрічка є найкасовішим українським кінопроектом [30].

На початку роботи над мультфільмом розробники прагнули адаптувати «Лісову пісню» для сімейної анімації та зробити фінал щасливим, порушити актуальні теми, як-от екологічні питання. Автори хотіли популяризувати національну культуру через залучення універсальних змістів глобалізованого світу [5].

У 2023 році українською мовою видали популярний підручник Крістофера Воглера зі сценарного мистецтва «Подорож письменника: міфологічна структура для письменників». Ключова ідея праці — усі історії складаються з кількох однакових структурних елементів, що повсюдно зустрічаються у міфах, казках, фантазіях, фільмах. Вони відомі як подорож героя [6].

Крістофер Воглер не приховує, що надихався працею Джозефа Кемпбелла «Герой із тисячею облич». «Герой із тисячею облич» — це формулювання найстійкішої теми в усних традиціях та письмовій літературі — міфу про героя. У своєму дослідженні світових міфів про героїв Кемпбелл виявив, що всі вони

за своєю суттю — одна й та ж історія, яку нескінченно переповідали в різних варіаціях.

Міркування Кемпбелла співзвучне з ідеями швейцарського психолога Карла Г. Юнга, який писав про архетипи: про персонажів, що постійно повторюються, або духовні сили, які зустрічаються у снах усіх людей і в міфах усіх культур.

Юнг розглядав архетипи як вбудовані універсальні символічні образи, які формують культурні вияви та впливають на психічне функціонування людей через міфи, сни, мистецтво та інші вирази колективного несвідомого.

Дослідниця українських архетипів Катерина Хоптинська наголошує, що Мавка – найдавніший архетип, який відображає єдність з природою, відповідає за творче начало [14].

Руслан Марків у статті «Міфологізм “Лісової пісні”» пише, що образ мавки став об’єктом неоромантичних трансформацій.

Мавка Лесі Українки — один з найглибших образів не лише в українській, а й у світовій літературі. Він сформувався під впливом різноманітних культурних традицій: від слов'янської міфології до української та світової культури, яка наприкінці ХІХ – на початку ХХ століття з новим розумінням оцінила значення міфологізму та його здатність поряд з естетичним впливом фольклорних традицій висувати на передній план глибокі філософські питання. Однак цей міфологічний образ у «лісовій» драмі наскрізь оригінальний, як і міфопоетика авторки в цілому [32, с. 315-316].

Образ Мавки у мультфільмі адаптовано до диснеєвських героїнь: Рапунцель, Білосніжки, Аврори, Бель [5].

Нині тема міфологічної подорожі героя є об’єктом багатьох літературознавчих досліджень. Міфологізм драми-феєрії «Лісова пісня» сьогодні є ґрунтовно дослідженим у працях Л. Скупейка [48; 49; 50], Р. Марківа [32; 33], О. Турган [55; 56; 57], О. Яблонської [63], О. Поліщук [39; 40; 41] та інших, однак мотив міфологічної подорожі героя досі не був об’єктом наукових розвідок, що стосуються цього тексту. Оскільки анімаційний фільм «Мавка.

Лісова пісня» створили за мотивами драми Лесі Українки, виникає потреба їх порівняти, щоб дослідити тему міфологічної подорожі героя. Саме цим зумовлена актуальність роботи.

Мета дослідження: комплексно проаналізувати мотив міфологічної подорожі героя у драмі-феєрії «Лісова пісня» й анімаційному фільмі «Мавка. Лісова пісня» і здійснити їх порівняльний аналіз.

Мета дослідження зумовила такі **завдання:**

— З'ясувати етапи міфологічної подорожі героя відповідно до концепції Крістофера Воглера;

— Визначити, які архетипи та символи пов'язані з кожним етапом подорожі;

— Охарактеризувати мотив міфологічної подорожі героя в драмі-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки та в анімаційному фільмі «Мавка. Лісова пісня»;

— Проаналізувати, як відрізняються етапи подорожі героя в елітарній (неоромантична драма) і масовій (мультфільм) культурі;

— Оцінити вплив культурних та соціальних чинників на мультиплікаційну адаптацію драми Лесі Українки.

Об'єктом дослідження є неоромантична драма-феєрія Лесі Українки «Лісова пісня» та український 3-D анімаційний фентезійний фільм «Мавка. Лісова пісня».

Предмет дослідження — мотив міфологічної подорожі героя в драмі-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» та його інтерпретація в мультфільмі «Мавка. Лісова пісня».

Методи дослідження: для реалізації поставленої мети використано методологію, що включає компаративний та інтертекстуальний підходи. Компаративний аналіз надасть можливість структуровано зіставити мотив міфологічної подорожі героя в обох роботах, акцентуючи увагу на основних відмінностях. Інтертекстуальний аналіз сприятиме розкриттю впливів інших літературних та культурних традицій на аналізовані твори й дозволить глибше зрозуміти, як вони впливають на міфологічні подорожі героя.

До методології дослідження також були включені міфокритика та інтермедіальні студії. Міфокритика забезпечить засоби для аналізу міфологічних образів, розкриваючи їх глибинні значення та культурні коди. Інтермедіальні студії продемонструють, як однакові міфологічні мотиви відтворюються через різні форми мистецтва, зокрема через взаємодію літератури й анімації.

Новизна магістерської роботи полягає в тому, що концепція подорожі героя вперше була розглянута в порівняльному аспекті на матеріалі драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» та її адаптації в сучасному анімаційному фільмі «Мавка. Лісова пісня». Ця робота пропонує новий погляд на діалог між класичною літературою та анімаційним кіно для масового глядача.

Практична цінність роботи визначається у можливості використання її результатів для здійснення літературних студій, які стосуються інтермедіальності української літератури. Результати дослідження можуть слугувати джерелом для написання рефератів, курсових, дипломних робіт, а також бути використаними в якості відправної точки для подальших досліджень.

Апробація дослідження відбулася під час виступу на VIII Всеукраїнських наукових читаннях за участі молодих вчених «Філологія XXI століття: нові дослідження та перспективи» (Київ, 2024 рік) [20]

Структура роботи визначається завданнями та метою дослідження і складається зі вступу, анотації, 4 розділів, висновку та списку використаної літератури, який налічує 80 позицій.

I. АНАЛІЗ МІФОЛОГІЧНОЇ СТРУКТУРИ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ ЗА КРІСТОФЕРОМ ВОГЛЕРОМ

1.1. Концептуальні основи подорожі героя

У праці «Герой із тисячею облич» 1949 року американський дослідник міфології Джозеф Кемпбелл обґрунтував існування «мономіфу» як повторюваної структури, вічного сюжету, що повторюється у культурах різних часів і народів [17].

Учений розумів мономіф як єдину структурну модель, яка лежить в основі «великого нарративу» — міфу, легенди та художньої літератури загалом. Ця структура є характерною для більшості розповідей, від давньоіндійських міфів до сюжетних ліній сучасних відеоігор, кіно- та мультфільмів, призначених як для невимогливих глядачів, так і для шанувальників складних сюжетних форм. [61, с. 223].

Це виглядає як циклічна послідовність етапів, які проходять міфологічні герої (боги, духи, люди): виправа – ініціація – повернення. Структура мономіфу може бути представлена таким чином: ситуація змушує героя покинути свій дім та вирушити у подорож, переважно на пошуки самого себе; по дорозі він стикається з викликами та знаходить підтримку, здобуває нові знання та досвід, досягає кульмінаційної точки, забирає нагороду і повертається назад [52, с. 153].

Послідовник ідей Джозефа Кембелла, голлівудський керівник відділу розвитку, сценарист, письменник і педагог Крістофер Воглер у праці «Подорож письменника. Міфологічна структура для письменника» (Київ, 2023) досліджує невловимі кордони між міфом і сучасним сторітелінгом і просуває ідею, що «усі історії складаються з кількох однакових структурних елементів, що повсюдно стрічаються в міфах, казках, фантазіях і фільмах».

Це означає, що всі фільми, телевізійні шоу, мультфільми — весь сторітелінг, свідомо чи ні, будується за античними зразками міфу, і всі історії, від найжорстокіших жартів до найкращих зразків літератури та кінематографії, можна проаналізувати за допомогою подорожі героя [6, с. 4].

Мистецтво сторітелінгу має справу з універсальними дитячими питаннями: «Хто я є? Звідки я прийшов? Куди я відправлюся після смерті? Яке розуміння добра і зла? Як мені діяти у світлі цього? Що мене чекає завтра? Де зник вчорашній день? Чи існують інші істоти десь там?» В основі своїй (попри неймовірну різноманітність сюжетів) історія про героя — це завжди подорож. Ця мандрівка, що поєднує у собі універсальні запитання про самоідентифікацію, пошуки відповідей і моральні вибори, є вічною темою усіх історій, що захоплюють увагу аудиторії різних поколінь [23, с. 52].

Герой жертвує затишком, покидає своє звичне оточення й наважується вирушити в невідомий, сповнений перешкод світ. Це може бути подорож до якогось реального місця: лабіринту, лісу чи печери, незнайомого міста чи країни, нової локації, що постає ареною сутички героя з ворожими силами.

Однак є безліч історій, у яких герой вирушає у внутрішню мандрівку — мандрівку розумом, серцем чи душею. У будь-якій хорошій історії герой зростає та змінюється, переходить від одного способу життя до іншого: від відчаю до надії, від слабкості до сили, від необізнаності до мудрості, від любові до ненависті й назад. Саме такі емоційні подорожі привертають увагу аудиторії та роблять історію вартою перегляду [6, с. 7].

1.2 Етапи подорожі героя

Згідно з мономіфом, герой, перш ніж якісно змінитися та отримати перемогу, проходить декілька етапів. Етапи Подорожі Героя можна простежити в усіх видах історій, а не лише в тих, що містять «героїчні» боротьбу та пригоди. Головний герой кожної історії — герой подорожі, навіть якщо шлях веде його до власного розуму.

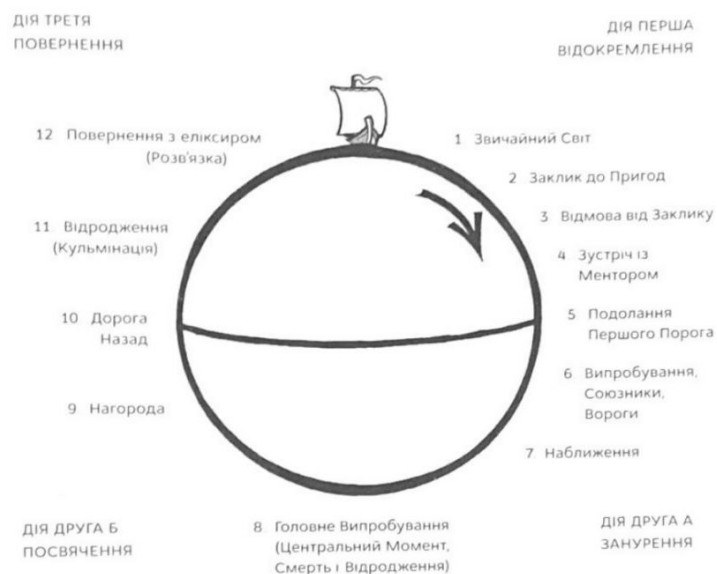
Крістофер Воглер виділяє 12 Етапів подорожі героя:

1. Звичайний Світ
2. Заклик до Пригод
3. Відмова від Заклику

4. Зустріч із Ментором
5. Подолання Першого Порога
6. Випробування, Союзники, Вороги
7. Наближення до Найпотаємнішої Печери
8. Головне Випробування
9. Нагорода (Здобуття Меча)
10. Дорога Назад
11. Відродження
12. Повернення з Еліксиром [6, с. 8-9]

Пройшовши через всі випробування на своєму шляху і повернувшись назад, герой замикає символічне коло, яке відбиває досягнення самості та його перехід на новий духовний рівень [16, с. 86].

МОДЕЛЬ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ



[рис. 6, стр. 9]

Вирушаючи у подорож, мандрівник від самого початку планує своє повернення, адже справжньою цінністю для нього є не місце призначення, а сам шлях — і, зокрема, зміни внутрішнього світу [16, с. 86].

Крістофер Воглер наголошує, що наведений порядок етапів — лише один із багатьох можливих варіантів: їх можна видаляти, додавати та міняти місцями без втрати їхньої сили. Важливими є саме цінності Подорожі Героя. Подорож Героя — це скелетний каркас, який треба доповнити деталями та несподіванками окремої історії.

Сучасні герої не мусять шукати пригод у печерах чи лабіринтах, щоб боротися з міфічними істотами, але вони знаходять свій Особливий Світ і Найглибшу Печеру, подорожуючи космічними просторами, досліджуючи безодні океану, заглиблюючись у лабіринти мегаполісів або ж у глибини власної душі. [6, с. 21].

Оскільки багато історій — це подорожі, які переносять героїв та аудиторію до Особливих Світів, більшість із них починається зі знайомства зі **Звичайним Світом** як основою для подальших порівнянь.

Особливий Світ історії лише тоді особливий, коли аудиторія усвідомить, як він відрізняється від світу буденних справ, з якого й походить наш герой. **Звичайний Світ** — це контекст, рідна домівка й середовище героя [6, с. 103].

Вихід героя за межі **Звичайного Світу** може бути спровокований і тим, що «звичні життєві обрії стають затісними для героя, старі засади, ідеали і норми втрачають чинність — настає пора переступити поріг» [17, с. 56].

Герої існують у світі, який ті, хто в ньому живуть, вважають звичайним або позбавленим подій. Часто герої вважаються дивними людьми у **Звичайному Світі** та володіють деякими здібностями чи характеристиками, які змушують їх почуватися не на своєму місці [тут і далі мій переклад — 64].

Таким чином, на цьому етапі встановлюється загальне базове порівняння між поточним емоційним станом головного героя в **Звичайному Світі** та його зміненим емоційним станом, який відбудеться в Особливому Світі [67, с. 301].

Уся подорож є граничним простором між двома встановленими способами існування героя. Цю лімінальність можна розглядати як продуктивну, оскільки для того, щоб полегшити перехід між режимами, вона руйнує повсякденний світ так, що герой більше не відчувається там комфортно.

Лімінальна фаза — це транзитний простір, що пролягає між світами, ніби водорозділ між існуючою й уявлюваною системами, як амбівалентний онтологічний ландшафт. Із цього погляду уявлюваний, тобто вигаданий світ, сприймається не як «неіснуючий об'єкт», але як заснована на альтернативному онтологічному принципі «дійсність», яка складається поза транзитною фазою [28, с. 174].

У разі успіху присутність героя в цьому лімінальному просторі (транзитному просторі, коридорі між «цим» та «іншим», реальним та альтернативним світом [28, с. 174]) дозволяє йому по-іншому дивитися на свій **Звичайний Світ**, коли вони вирішують туди повернутися [72].

У певному контексті **Звичайний Світ** — це місце, звідки ви рушили в дорогу останнього разу.

Міфологія виходить з того, що герой — це той, хто почув і прийняв заклик вищих сил [24, с. 382]. Джозеф Кемпбелл назвав **Закликом до Пригод** нову енергію, що спонукає до змін.

Різні теорії сценарного мистецтва називають **Заклик до Пригод** по-різному, як-от спонукальна подія, каталізатор або тригер. Проте, незалежно від термінології, суть залишається незмінною: для того, щоб почалася історія, герою потрібен поштовх [6, с. 119].

Цей **Заклик** надходить або ззовні (через випадок чи вісника), або зсередини, тому що герой розуміє, що йому чогось не вистачає. Наприклад, у нашому розвитку народження є, очевидно, фізичним покликом до пригод. Цей концепт відіграє важливу роль у структурі сценаріїв та розповідей, надаючи глибину персонажам і мотивуючи розвиток сюжету. Він дозволяє глядачам або читачам відчувати зв'язок із героєм, розуміючи його мотиви і співпереживаючи йому на шляху до досягнення мети або подолання перешкод [79, с. 7].

Коли герой отримує **Заклик до пригод**, часто настає період **Відмови від Заклику** (або самим героєм, або оточенням). **Відмова** традиційно сприймається як опір, однак також може розглядатися як період, коли необхідно наростити силу волі та впевненість у собі [79, с. 9].

Така затримка на дорозі перед початком подорожі виконує важливу драматичну функцію, адже сигналізує аудиторії: пригода є ризикованою. Це не якийсь там легковажний крок у невідоме, а сповнена небезпек гра з високими ставками, у якій герой може втратити все, навіть власне життя. Момент роздумів над наслідками робить відданість пригоді реальним вибором, коли після численних вагань або відмови герой готовий ризикнути, сподіваючись здобути перемогу [6, с. 129].

Момент **Відмови** може бути вкрай невловимим й проявитися виключно у незначних коливаннях між «отримати» й «прийняти» **Заклик**. (Часто кілька етапів подорожі поєднують в одній сцені. Фольклористи називають такий прийом «злиттям»). **Відмова від Заклику** може проявитися на якомусь одному етапі ближче до початку усієї подорожі або ж певним чином на кожному з етапів: це залежить від природи характеру героя [6, с. 130].

Кемпбелл заохочує прийняти таку пригоду, кажучи: «Я кажу: слідкуй за своїм блаженством і не бійся, і двері відчиняться там, де ти не знав, що вони будуть» [65, 120].

На цьому етапі сюжету часто з'являється персонаж, що нагадує чарівника Мерліна, який для героя відіграватиме роль **Ментора**. **Зустріч із Ментором** — одна з найпоширеніших тем у міфології та одна з найбагатших за своїм символічним значенням. Взаємодія героя та його наставника — один із ключових моментів у багатьох міфах та оповідях. Вона символізує зв'язок між батьком і дитиною, наставником і учнем, лікарем і пацієнтом, божеством і людиною.

Роль **Ментора** полягає в тому, щоб дати героєві необхідні знання, навички та інструменти для подальшого зіткнення з невідомим. **Ментор** може поділитися мудрими порадами, вказівками або навіть магічними артефактами, які знадобляться під час подорожі. Однак ця підтримка тимчасова: згодом Герой муситиме зустрічатися з викликами віч-на-віч. Є історії, де саме **Зустріч з Ментором** відіграє роль каталізатора для дії.

Воглер зауважує, що постать **Ментора** може бути досить «пластичною» і той, хто підтримував порадами, може перетворитися на небезпечного ворога [6, с. 144].

До етапу **Подолання Першого Порога** герой відчував поклик і присутність своєї долі, але, переступаючи цей поріг, потрапив у світ «темряви, невідомості та небезпеки» [17, с.64]. У подорожі героя це момент переходу від рішення до дії — від звичайного світу до нового [79, с. 11].

Герой мусить пройти крізь серію ритуалів і церемоній (обряди переходу), які надають право дійти до **Порога**, що відокремлює його Знайомий світ від Іншого. **Поріг** — це місце між двома світами, що не належить ані до одного з них, де грані між реальностями розмиваються.

У цій проміжній зоні герой зустрічає **Вартових Порогу** — істот або символічних фігур, що охороняють перехід в інший світ.

Перехід через Поріг є ключовим моментом подорожі героя, який відзначає його готовність до зіткнення з новими викликами. Це вступ до глибших випробувань і відкриттів, що лежать за межами його досвіду та уявлень [80, с. 36].

Найважливішою функцією періоду пристосування до Особливого Світу є **Випробування**. На цій стадії сторітелери випробовують свого героя, проводять його крізь лабіринт викликів та завдань: їхня мета — зміцнити та підготувати героя. Випробування на цьому етапі виявляють його слабкі місця, змушуючи мандрівника до особистісного самовдосконалення; навчають важливим урокам, які стануть незамінними в майбутніх битвах і сприяють формуванню союзів із іншими персонажами [6, с. 170].

Подібно до третього закону Ньютона, герой зазнає **Випробувань** і страждань через «відштовхування», що отримує в результаті входу та участі в особливому світі пригод [77, с. 57].

Інша функція етапу **Випробувань** — знайти **Союзників чи Ворогів**. Цілком природно, що герої, які тільки-но прибули до Особливого Світу, витрачають час, щоб вивчити нове оточення, визначаючи, кому можна довіряти,

хто може стати надійним партнером або навіть другом, а кого краще уникати. Цей процес не тільки перевіряє здатність героя встановлювати зв'язки, але й випробовує його спостережливість та інтуїцію щодо розпізнавання прихованих мотивів і намірів [6, с. 161].

Небезпечне місце в особливому світі або місце, де захований об'єкт, — це **Найпотаємніша Печера**. Саме тут герой стикається з найбільшим випробуванням у подорожі. У цей момент виклик є настільки великим, що ми повинні повністю віддатися пригодам і стати з ними одним цілим. У **Найпотаємнішій Печері** герой мусить зіткнутися зі своїм найбільшим страхом наодинці. Завжди існує ймовірність того, що виклик переможе. Або, можливо, герой може здатися і відступити. У будь-якому випадку, якщо він не спробує ще раз, його життя стане гіркою тінню того, що могло бути [66, с. 33].

Наближення до Найпотаємнішої печери — це етап подорожі, де герой наближається до серця нового світу. Цей етап, символічно чи буквально, є часом темряви, коли, здається, немає світла, а героя пожирає оточення. Але зрештою ті герої, які пережили цю стадію, знову постають як щось інше — змінені досвідом, трансформовані та більш здатні заповнити порожнечу [77, с. 61].

У міру того, як герой наближається до досягнення своєї мети, постає **Головне Випробування**, яке набагато масштабніше, ніж усі попередні. Воно вимагає, щоб герой використовував увесь спектр своїх набутих здібностей і навичок [77, с. 62].

Головне Випробування підкреслює зміщення фокусу з фізичного на емоційний драйв. **Головне Випробування** ставить героя в безпосереднє зіткнення з найтемнішою фізичною силою, яку він тільки може собі уявити, і саме тут він повинен оцінити доступні йому фізичні можливості (більше не обмеження), перш ніж вирішити перейти за межі Потаємної печери. **Головне Випробування** представляє смерть фізичного минулого головного героя з його фізичними проблемами та недоліками, і з цього моменту ми бачимо народження його нового фізичного майбутнього [47, с. 32].

Подорож героя — це процес індивідуації; таким чином, **Нагорода** часто символізує самопізнання, яке, насамперед, є головною метою пригод. Герой проходить через процес випробувань і страждань, які, у свою чергу, краще готують і дозволяють героєві заповнити порожнечу, сформульовану на початку процесу [77, с. 62].

Фізично, святкуючи пройдений шлях, головний герой хапає меч перемоги та отримує свою **Нагороду**. Фізичність виграшу є компенсацією за подорож складною місцевістю, від перетину першого порогу до виходу з Найпотаємнішої Печери. Сама **Нагорода** має особливий характер для головного героя та його потреб, а також у масштабі подорожі, яку він пройшов. Хоча його справжня **Нагорода** може бути емоційною, він все ще жадає цього фізичного представлення — зовнішньої ознаки його успіху. Отримавши **Нагороду**, він тепер може діяти, виглядати або навіть говорити інакше. Це ще один фізичний знак досягнення завдяки подорожі, яку він не лише пройшов, а й пережив [73, с. 304].

Повернення є життєво важливим у процесі становлення героя, оскільки мета пригоди — заповнити порожнечу чи прогалину, яка виникла на початку історії. Це процес великомасштабних змін: змінюється бачення, організація й ролі людей.

Завжди є можливість продовжувати шукати пригоди, продовжувати йти вперед до нових можливостей, не повертатися і заповнювати порожнечу. Проте обов'язок героя — **Повернутися** з Еліксиром і використати його для заповнення порожнечі, яка була знайдена на початку, бо без заповнення порожнечі немає героїчного вчинку [77, с. 63-64].

Те, що раніше здавалося фізично недосяжним, тепер цілком можливо завдяки фізичній трансформації, яку він зазнав. Емоційно головний герой відчуває обов'язок повернутися у звичайний світ із трофеєм, який він може дарувати іншим. Маючи відновлене відчуття емоційної рівноваги, долання подальших перешкод здійснюється з великою емоційною рішучістю. Так само

предмети, залишені в Особливому світі, символізують емоційну жертву світу, який він залишає.

Таким чином, **Дорога Назад** представляє подальше зміщення фокусу оповіді від фізичної потреби до емоційної потреби. Згодом він відчуває, що те, що раніше здавалося емоційно недосяжним, тепер цілком досяжне завдяки емоційній трансформації, яку він зазнав [73, с. 306].

Щоб історія здавалася повноцінною, аудиторії потрібно пережити ще один момент смерті та відродження, подібний до Головного Випробування, утім дещо інший. Це кульмінація (не криза), остання і найнебезпечніша зустріч зі смертю. Герої повинні пройти через **Очищення**, перш ніж знову ступити до Звичайного Світу. Їм потрібно ще раз зазнати змін. Для письменників ця складна задача полягає в тому, щоб не просто побічно згадати про зміни, а показати, як їхні персонажі змінюються, як змінюється їхня поведінка та зовнішність. Письменники повинні знайти спосіб показати, що їхні герої пройшли через **Відродження** [6, с. 234].

Фізично головний герой міцно повернувся у звичайний світ і, можливо, навіть у той самий сценарій, за яким глядачі його знайшли раніше. Різниця цього разу полягає в тому, що він повернув фізичний скарб, а його емоційна трансформація проявляється через фізичну дію чи реакцію. Емоційно **Повернення з Еліксиром** демонструє примирення особистості свідомості із загальною волею. Головний герой повертається до оригінального звичайного світу, але з оновленим станом емоцій. Він повертає емоційну мудрість, щоб зцілити інших, а також самого себе, і завдяки циклічній формі оповіді створюється відчуття, що життя почнеться знову [73, с. 307].

1.3. Роль архетипів у подорожі героя

У 1920-х роках Карл Густав Юнг розробив теорію, згідно з якою людська психіка містить не тільки індивідуальні, але й колективні елементи, що проявляються через архетипи.

Глибоко укорінені у структурі мозку архетипи — результат еволюційного розвитку: вони передаються через покоління, формуючи універсальну психічну структуру. Юнг вважав, що ця спільна психічна спадщина визначає, у який спосіб людина інтерпретує та досліджує світ.

Архетипи за Карлом Густавом Юнгом (від грецького «архее» — «початок» і «типос» — «образ») — могутні психічні прототипи, приховані в глибинах несвідомого, природжені універсальні ідеї, початкові моделі сприйняття, мислення, переживання [66].

Нині ж є різні визначення цього терміна: філософія тлумачить «архетип» як прообраз, ідею в пізньоантичній філософії [59, с. 57], а літературознавство — як модель, за якою формується певний твір, відображаючи універсальні сенси, спроектовані у символах, виражені у міфах [29, с. 96-98]

Якщо терміни Фрейда є аргументовано витлумаченими, то терміни Юнга викликають полеміку у наукових колах. Основна проблема полягає в тому, що Юнг не надав однозначного визначення архетипу в рамках аналітичної психології. Це викликає певні сумніви у правомірності й доцільності використання терміна в науці, оскільки має бути чітке визначення та логічне обґрунтування. З іншого боку, така неусталеність і багатозначність терміна виразно свідчить про його доречність і велику роль в утвердженні провідної ролі духовного в людині. [43, с. 368]

Як найважливіші архетипи Юнг виокремлює архетипи Матері, Дитяти, Тіні, Анімуса, Аніми, Мудрого старця і Мудрої старої. Матір виражає вічну і безсмертну несвідому стихію. Дитя символізує і початок пробудження індивідуальної свідомості зі стихій колективного несвідомого, і зв'язок з початковою недиференційованістю, і антиципацію смерті і знову нового народження. Тінь — образ неусвідомленої частини особистості, яка може виглядати як демонізований двійник, від якого особа несвідомо відхрещується; Аніма для чоловіка і Анімус для жінки втілюють несвідому стать особистості, що може бути виражена в образі протилежної статі. А Мудрий старець і Мудра

стара — вищий духовний синтез, що гармонізує в старості свідому і несвідому сфери душі [10, с. 175].

Кемпбел в своїх визначеннях слідував за Юнгом і вважав архетип лише структурою, що сама по собі не має змісту, але може бути наповнена різними значеннями. Дослідник стверджував, що образи не успадковуються, а виступають тільки формою.

Кемпбелл вбачав у архетипах способи, за допомогою яких людська психіка автоматично проєктує себе на зовнішні об'єкти.

Він залишався вірним юнгівським принципам «чистих» архетипів без «індивідуального почерку». Для Кемпбела архетипні форми були всюди однакові: всі герої і всі міфи були як один [9, с. 115].

Розвиваючи архетипні ідеї К. Г. Юнга та Дж. Кемпбела з урахуванням концепції базових потреб А. Маслоу, американські дослідниці К. Пірсон та М. Марк здійснюють типологію 12 лідерських архетипів відповідно до ключових потреб цільової аудиторії. Таким чином вибудовуються наступні групи співвідношень: потреба в стабільності відповідає архетипам Турботливого, Правителя та Творця; самопізнання – Мудреця, Простодушного, Шукача; потреба в змінах – Героя, Чарівника та Бунтівника; приналежності – Свого Хлопця, Блазня, Коханця [48]. Концепції ефективно використовуються у сферах брендингу та політичного маркетингу. Архетипні образи, які резонують з потребами та очікуваннями цільової аудиторії, мають здатність стимулювати конкретні дії, викликати необхідні емоції та формувати розпізнавані наративи та персонажі. Це сприяє досягненню бажаного результату, направляючи поведінку та сприйняття аудиторії в заданому напрямку [19, с. 70].

Крістофер Воглер у праці «Подорож письменника» розмірковує, що архетипи необхідно розглядати як функції. Це пояснює, яким чином персонаж історії може проявляти якості кількох архетипів. Архетипи можна розглядати як маски, які персонажі носять певний час, поки ті необхідні для розвитку сюжету. Персонаж може увійти в історію, виконуючи функцію Вісника, а потім змінити маску, щоб діяти як Ошуканець, Ментор і Тінь

Найбільш поширені і корисні архетипи за Воглером: Герой, Ментор (Старець чи Стариця), Вартовий Порога, Вісник, Перевертень, Тінь, Союзник і Ошуканець [6, с. 28].

Нині архетипи використовують не тільки в психології, але й у літературі, кіно, маркетингу та політичній комунікації як потужні засоби впливу. Вони дозволяють глибше зрозуміти сюжети, персонажів, бренди й ідеології та забезпечують відчуття спільного досвіду: як наслідок, ефективніше залучають аудиторію та впливають на неї. Таким чином, концепція архетипів відіграє ключову роль у розумінні та конструюванні глибинних психологічних процесів, і культурних наративів.

II. МІФОЛОГІЧНА ПОДОРОЖ ГЕРОЯ У ДРАМІ-ФЕЄРІЇ ЛЕСІ УКРАЇНКИ «ЛІСОВА ПІСНЯ»

2.1 Етапи подорожі героя у драмі-феєрії «Лісова пісня»

Композиційно драма-феєрія «Лісова пісня» Лесі Українки починається з прологу, хоча в первісних начерках драми його не було. Він входив до першої дії, а дійовими особами, що першими з'являються на сцені, були дядько Лев і Лукаш [49, с. 22].

Роман Бондарчук у магістерській роботі на тему «Хронотоп у драматургії Лесі Українки: міфологічна інтерпретація» звертає увагу, що пролог має вигляд міфологізованої оповіді, у якій ми бачимо тільки міфологічних героїв [2]. Спершу читач знайомиться з Тим, що греблі рве — Духом весняних вод: він будить струмки й озера від зимового сну. Леся Українка уточнює час, коли починається дія драми, — це провесна (авторський неологізм). За Лукашем Скупейком, «це стан космогонічного протиборства, відносної рівноваги смертоносних, руйнівних і життєстворювальних сил, міжчасовий проміжок, період передчасний, між мінус-часом (час, що ще не настав) і новим часовим відтинком».

З'являється Русалка, каже, що «марила усю ніченьку» про Того, що греблі рве. Невдовзі читач дізнається про перший конфлікт драми: батько Русалки Водяник проти того, щоб його донька «танки заводила з чужинцем».

Лукаш Скупейко підсумовує, що драматичний конфлікт прологу розігрується насамперед як любовна колізія між Тим, що греблі рве та Русалкою. У міфопоетичному сенсі вони, ці взаємні залицяння, символізують пробудження життєтворної енергії [49, с. 24-26].

Окрім цього, пролог «Лісової пісні» демонструє читачам символічний простір твору, де міфічний ліс та істоти, які вважають цей ліс домом, — не просто фон для дій людських персонажів, а активні учасники драми що мають власні історії, мотивації і емоції.

Ця частина оповіді оповідає про Інший світ, – міфічний, чарівний, наповнений духами природи — і лише потім, у першій дії, ми знайомимося зі Звичайним.

Перша дія починається в тій самій місцині, однак тепер на авансцені люди: з лісу виходять дядько Лев і його небіж Лукаш. Дійшовши до берега озера, хлопець прощається з дядьком і йде шукати очерет на сопілку.

Русалка, яка почула намір хлопця, здіймає гвалт, але Лісовик заспокоює її. Він каже, що дядько Лев лісовим істотам — **Союзник**.

Між двома світами — Звичайним (Людським) й Іншим (Міфічним) є ворожнеча, але існує негласний закон — поважай і не зачіпай інших, щоб жити в мирі. Лісовик навіть докоряє Русалці, що та скупа й різка до родини дядька Лева, який не дав зрубити їх дуба. Ця частина сюжету є зав'язкою: вона встановлює основу для подальших подій та розвитку персонажів. Мета зав'язки — ввести основний конфлікт, метою якого є створення напруги.

Чути сопілку: нарешті прокидається Мавка. Лукашеві мелодії зачаровують лісову істоту, але Лісовик попереджує, щоб та не водилася з людьми. Важливим є той факт, що в драмі не звучить слово «**Вороги**», виключно чужі, інші чи несхожі.

Відбувається послідовне наростання подій, що поглиблюють і загострюють основний конфлікт. Розвиток сюжету розкриває елементи конфлікту через різноманітні ускладнення, спрямовані на динамічне розгортання історії.

Мавка являється перед Лукашем, коли той порушує правила її (Іншого для Лукаша) світу й надрізає ножем березу, щоб сточити сік. Протилежності зустрічаються, хоча Лукаш і не отримував **Заклика до пригод**, не виявляв **Відмови** й не зустрічався з **Ментором**. Також між двома світами немає **Порога** та **Вартового**. Цей факт символізує відкритість і можливість переходу між реальностями. Водночас, це підкреслює вразливість міфічного світу перед втручанням людини та наголошує на необхідності самообмеження для збереження балансу між міфічним і людським світами.

Мавка, огорнута аурую таємничості та невимовної краси, називає вербу своєю сестрою, чим ще більше заворожує Лукаша. Бесідуючи з хлопцем, Мавка неприховано фліртує й соромить його. Лісова красуня — постать зі світу, який позбавлений жіночих і чоловічих стереотипів, обдарована щирістю почуттів і свободою їх прояву, не зважає на загальноприйняті суспільні норми; вона повністю віддається коханню, перша освідчується в любові й пристрасті [59, с. 343].

Мавка плаче, коли Лукаш грає на сопілці, й зізнається хлопцю у своїй самотності: за її словами, любов у лісі «як раптовий вихор — от залетить, закрутить та й покине» [27, с. 56]. Вона хоче «людської любові», бо від Лукаша почула, що люди паруються навік. Цікавість Мавки до людських почуттів стає її **Закликом** краще дізнатися про життя Лукаша. У сцені бесіди Мавки й Перелесника ми дізнаємося, що той другий був і з Мавкою, і з Русалкою Польовою. Потім (у Другій дії) Русалка повідає, що справжнє лісове кохання «як вода, — плавке та бистре, рве, грає, пестить, затыгає й топить. Де пал — воно кипить, а стріне холод — стає мов камінь» [27, с. 147].

Сцена другої зустрічі Мавки з Лукашем — кульмінаційний момент у розвитку їхніх стосунків. Зрозуміло, що в любовному діалозі, який вони ведуть, переважає «весільна риторика», до того ж зазвичай фольклорного походження. Після другої зустрічі Мавки з Лукашем, по суті, звершується весняно-літній цикл. Усе, що зв'язане з народженням світу, уже відбулося [49, с. 17].

Однак це народження світу не має нічого спільного з структурою подорожі героя. Перша Дія, за концепцією Воглера, — це лише етап **Відокремлення** (Герой покидає **Звичайний світ**, бо отримує **Заклик до пригод**, спершу виголошує **Відмову**, однак після зустрічі з **Ментором** долає **Перший Поріг**, знаходить **Союзників та Ворогів** і наближається до **Випробування**).

Перша дія драми-феєрії «Лісова пісня» фокусується не на лінійному розвитку подій і випробуванні героя, а на міфопоетичній реконструкції світу, де співіснує міфологічне й реальне.

Основою другої дії, що відбувається пізнім літом, є внутрішній конфлікт Лукаша: його любов до Мавки марніє, як і теплі, сповнені світла весняні дні.

Коли пишно завітчана Мавка виходить з лісу до хати дядька Лева, її зустрічає Лукашева мати. Жінка дає зрозуміти лісовій істоті, що її прояви любові в людському світі — дивні й неприйнятні («не випадає за парубком так дівці уганяти» [27, с. 107]), і тут вона не просто **Інша**, а **Зайва**. Лукаш не зважає на прохання Мавки не рубати сирого молодого грабка. Хлопець відповідає їй без колишньої ніжності й аргументує це тим, що «мати все гризуть за Мавку», бо «їм така невістка не до мислі, вони не люблять лісового роду» [27, с. 114]. Мавка ж навпаки заради любові ладна змінитися, збагнути всі людські клопоти й навіть намагається жати (однак таки не зраджує правилам лісу). В умовах суперечності між світом природи і світом людей вона перебуває на роздоріжжі. Бажання Мавки асимілюватися в людське суспільство заради любові до Лукаша стикається з неможливістю відмовитися від власної природи й ідентичності.

Союзники Мавки — Русалка й Лісовик — не підтримують її стосунки з людиною. Русалка каже, що та забула, яке повинно бути справжнє кохання, а Лісовик — що Мавка себе зрадила.

Невдовжі читач знайомиться з Килиною — дівчиною, яку засватали Лукашеві. Вона — **Своя**: її поведінка, дії, досвід зрозумілі в людському світі. Для Мавки Килина — **Ворог**, не просто представниця **Іншого світу**, а та, хто хоче забрати її щастя.

Мавка з погрозою розповідає про лісові провалля, заховані під хрустом та галуззям, які не бачить ані звір, ані людина, аж поки не впаде: у контексті подорожі героя ці загадкові пастки можна розглядати як **Пороги**, крізь які не пройде непроханий у **Іншому світі** гість (а відтепер ним може стати й Лукаш).

Кульмінація другої дії драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» — Лукаш, під тиском соціальних норм і людських бажань, вирішує зрадити своє кохання до Мавки і звертається до Килини, пропонуючи їй шлюб.

Внутрішня роздвоєність Лукаша зумовлена його ваганням між мрією і буденщиною, між поезією і прозою, зрештою, між Мавкою і Килиною, з-поміж яких одна — це свято високості і краси, а інша — проза буднів [4, с. 28]. Килина, зі свого боку, втілює земні бажання та соціальні очікування.

Мавка у відчай звертається до Того, що в скалі сидить — містичної істоти, символу відчаю та втрати надії — й просить забрати її в забуття. Відповідно до схеми подорожі героя у другій дії відбувається переломний момент. Для Мавки й Лукаша — це епізод **Наближення до Найпотасмнішої печери**, яка ховається в їхніх душах. Вони здійснюють подорож всередину й роблять вибір: Лукаш повертається у Свій світ і діє за «людськими законами», Мавка ізолюється від **Ворогів і Союзників** й здійснює акт самопожертви. Вона втрачає власну сутність і приймає біль та відчай як невід'ємну частину свого існування.

Особливість сюжетної побудови «Лісової пісні» виявляється у наявності двох кульмінаційних вершин – адже після першої кульмінації події не йдуть на спад. І третя дія виявляє колосальну боротьбу пристрастей [4, с. 28].

Час третьої дії — пізня вітряна осінь. Біля хати могила — помер дядько Лев. Килина та Лукашева мати дозволили зрубати дуба. Лісовик помстився Лукашу за Мавку й перетворив його на вовкулаку. Своїми діями він також визволив з забуття Того, що у скалі сидить, Мавку, яка порятувала Лукаша й повернула його до людської подобі. Лісовик (хоч і виступає у ролі **Ворога**), фактично змушує Лукаша пройти через **Випробування**, необхідні для його трансформації. Мавка, зі свого боку, виступає як **Союзник**, що допомагає коханому подолати перешкоди і повернутися до людської подобі. Порятунок Лукаша Мавкою і його повернення до людської подобі також можна розглядати як акт **Спокути**, де герой отримує можливість виправити помилки або змінити свою долю.

Згідно з дослідженням Лукаша Скупейка, між кінцем другої дії та початком третьої — лише одна ніч (від надвечір'я, коли Мавка поринає з Марищем у потойбіччя, до «хворого світання», з настанням якого вона з'являється «знов на світ»).

За суб'єктивно-історичними мірками протяжність цих подій виходить далеко за межі доби й навіть пори року, а за значенням може дорівнювати тривалості людського життя. У драмі «Лісова пісня» час розширюється і набуває метафоричного виміру, де одна ніч може символізувати цілий рік, людське життя або навіть космічний цикл.

Ніч, що об'єднує кінець другої дії та початок третьої, — період інтенсивних духовних та емоційних переживань Мавки. Цей часовий відрізок стає символом переходу, випробувань та остаточного очищення, що набуває універсального значення і відображає глибинні процеси внутрішнього і зовнішнього перетворення персонажів [49, с. 19].

За схемою Подорожі героя Воглера, третя дія відповідає етапу Повернення. Однак Повернення Лукаша до Звичного світу в людській подобі не знаменує розв'язку. Цей момент можна розглядати як його початок **Шляху Назад** до звичного світу, але з новим розумінням та досвідом.

Розв'язка — це завершальна частина сюжету: конфлікт, що досяг свого апогею у кульмінації, вирішено. Усі нерозв'язані сюжетні нитки зазвичай зводяться до логічного завершення, за винятком випадків, коли автор цілеспрямовано залишає простір для можливого продовження історії.

Біля хати Лукаша зустрічає його спільний з Килиною син. Малий виходить з сопілкою, зробленою з верби, на яку перетворилася Мавка, й просить Лукаша заграти на ній. Ця вербова сопілка — Лукашева **Нагорода**: коли він починає грати, то знову чує голос Мавки, який усіх лякає. У Лукаша «не піднімаються руки» рубати зачароване дерево, тому за сокиру береться Килина. Як тільки жінка замахується на вербу, та спалахує вогнем. Коли вогонь досягає верху, то поширюється і на солом'яну стріху хати. Всі, крім Лукаша, рятують «добро з хати» і тікають. Це його **Фінальне Випробування**, і він обирає не втручатися, відмовляючись від нав'язаної любові.

В описаному фрагменті розв'язка не просто вирішує основний конфлікт, а й дозволяє головному герою переосмислити своє життя та зробити вибір, який визначає його подальшу долю.

Лише тепер Лукаш на етапі **Повернення**: він відроджується, бачить подобу Мавки й отримує **Еліксир** — віддану любов, яку він занепастив. Лукаш повертається до свого звичного світу, але зміненним.

2.2. Архетипні образи у драмі-фесрії Лесі Українки «Лісова пісня»

Відповідно до Ілюстрованого етнографічного словника 1993 року, мавки (або нявки чи бісиці) — це істоти, що уособлюють душі дітей, котрі народилися мертвими або померли нехрещеними. Їх ще називають потерчатами, страдчатами, повітрулями, лісними, лоскотницями.

У народі вірили, що на Троїцькі святки потерчата літали у вигляді птаха і просили собі хрещення криками: «Христу, Христу!» Вважалося, що в таких випадках треба кинути якусь хустину і назвати ім'я, промовивши: «Хрещу тебе». Після цього душа немовляти потрапляє в рай. Якщо ж цей обряд не здійснити до семи років, то немовля перетворюється на русалку або нявку, стає нечистим духом і завдає людині шкоди [51, с. 223].

Т. Борисюк слушно зауважила, що Леся Українка створила авторський міф про мавку [3, с. 32]. Авторка зробила загальну назву мавка власною — Мавка і, спираючись на українські народні легенди, її опoетизувала.

Мавка — це літературний образ, а не Воглерівський герой, що готується до подорожі. Вона не вирушає у героїчну путь у звичайному розумінні цього терміна, але переживає внутрішні та зовнішні випробування, що дозволяють їй зрозуміти себе.

Антиподом Мавки читач сприймає Килину. Згідно з дослідженням В. Плітки сполучити Мавку и Килину неможливо, бо з погляду психоаналізу таке поєднання в межах одного образу являє собою архетип самості — трансцендентальну єдність особистості як цілого. Мавка і Килина — два полюси цілісного буття. Мавка має те, чого бракує Килині — духовну екстатичність, а Килина — те, чого бракує Мавці — матеріальної екстатичності [38, с. 23].

Килина уособлює той образ жінки, що є архетипним для української культури: вона вирізняється енергійністю, самостійністю і незалежністю, сама може тримати господарство та виховувати дітей. Килина — «вся від землі», вона випромінює вітальну енергію та фізичну силу. Її образ нагадує архетип Берегині — захисниці роду та домашнього вогнища, що володіє глибокою мудрістю та зв'язком з природою. Зовнішньо Килина — повновида й моторна (це підкреслює її здатність до роботи та активності). Мавка навпаки представлена як тендітна та струнка дівчина, що символізує витонченість та надприродну красу. Її образ більше пов'язаний з ефемерним, містичним аспектом природи, що контрастує з земним та життєстверджуючим образом Килини [1, с. 152].

Те, що Килина виступає антиподом Мавки у творі «Лісова пісня» Лесі Українки, можна розглядати крізь призму архетипу Тіні. Архетип Тіні відображає неприйнятну частину особистості, ті аспекти себе, які людина відкидає. Мавка, наприклад, не визнає у собі незалежності, внутрішньої енергії й самодостатності.

Лукаш як літературний герой втілює в собі багатогранність людського досвіду, і тому в його образі втілюється декілька архетипних функцій, особливо яскраво — Шукача. Він орієнтований на «пошуки кращого світу, вмотивований пристрасним бажанням відшукати те, що в зовнішньому світі збігається з його внутрішніми потребами, уподобаннями й надіями» [75, с. 98]. Однак Лукаш — натура роздвоєна, і тому він сам не знає мети своїх пошуків.

Мати Лукаша може бути розглянута як тіньова сторона архетипу Великої Матері, що є ключовим елементом у психоаналізі Юнга. Архетип Великої Матері — одна з найважливіших фігур, що охоплює широкий спектр значень, об'єднаних навколо ключової концепції: вона є витокom життя, втілює мудрість і співчуття [8, с. 20].

У драмі мати Лукаша виступає у негативному аспекті цього архетипу. Вона виражає обмежувальний і контролюючий аспект Великої Матері, маніпулює, не виказує підтримки, вказує, як і з ким одружуватися (хоча Килина

теж потім стає для неї «відьмою») — тим самим гальмує розвиток та самореалізацію сина. Це веде до внутрішніх конфліктів Лукаша, підриває його здатність до незалежного життя та прийняття рішень.

Дядько Лев у «Лісовій пісні» Лесі Українки може бути інтерпретований як архетип Мудреця: він вчить небожа поважати Інший світ і розуміти природу.

Створюючи у драмі два непримиренних світи, Леся Українка зробила спробу поєднати їх образом дядька Лева. Він був символом миру та гармонії між цими світами, за словами лісових істот «умів тримати з нами згоди». Проте його смерть стає точкою зламу, руйнуючи цю крихку гармонію. Відхід дядька Лева залишає людський світ без посередника, що міг би втримувати баланс з природним світом. Реакція Мавки на смерть Лева, («мій жаль спадає, наче мертвий лист») відображає глибоку повагу до дядька Лева як посередника між світами та її сподівання на відновлення втраченої гармонії.

Наприкінці третьої дії Перелесник, виконує роль вартового порога та реагує на втручання людського світу в природу й підпалює дім Лукашевої родини, коли Килина починає рубати вербу-Мавку. Цей момент не лише символізує акт помсти природи за варварське втручання людини, але й глибше розкриває мотиви захисту своєї сутності від чужорідного впливу. Вогонь, який охоплює дім Лукашевої родини, — відображення руйнівної сили, яку може викликати бездумне втручання в природний порядок.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ

У драмі-феєрії «Лісова пісня» Леся Українка створила унікальний міфопоетичний світ, який виходить за межі традиційної схеми подорожі героя, пропонованої Крістофером Воглером. Герої твору, зокрема Мавка та Лукаш, представлені не як шаблонні архетипи, а як складні символічні фігури, що втілюють глибокі культурні, філософські та психологічні теми. Другорядні персонажі драми є не просто функціональними фігурами сюжету, а носіями глибоких символічних значень, які відображають різноманітні аспекти людської психіки.

«Лісова пісня» — це витвір елітарної культури. Драма пропонує читачеві або глядачеві зануритися у глибоку, місцями складну оповідь, що вимагає роздумів та активної участі у процесі інтерпретації.

III. МІФОЛОГІЧНА ПОДОРОЖ ГЕРОЯ В АНІМАЦІЙНОМУ ФЕНТЕЗІЙНОМУ ФІЛЬМІ «МАВКА. ЛІСОВА ПІСНЯ»

3.1. Історія створення мультфільму «Мавка. Лісова пісня»

У XXI столітті в Україні спостерігається значний розвиток національного кінематографа через адаптацію літературних творів сучасних українських письменників. Так, у 2007 році на екрани виходить фільм «Тривожна відпустка адвоката Ларіної» (реж. О. Стеколенко) за твором А. Кокотюхи «Легенда про Безголового»; 2008 – «Гудзик» (реж. В. Тихий) за романом Ірен Роздобудько; 2016 – «Століття Якова» (реж. Бата Недич) за однойменним твором В. Лиса, історичний фільм «Червоний» (реж. Заза Буадзе) за романом А. Кокотюхи; 2018 – «Дике поле» (реж. Я. Лодигін) за книгою С. Жадана «Ворошиловград»; 2019 – історична драма «Чорний ворон» (реж. Т. Ткаченко) за твором В. Шкляра; 2020 – «Віддана» (реж. Х. Сиволап), екранізація роману С. Андрухович «Фелікс Австрія» та інші [13, с. 60-61].

Однак не лише сучасні тексти переосмислюють через кінематографічні інтерпретації: за словами М. Вольфа твори ХХ століття мають динамічний сюжет і оригінальну поетику, які ідеально підходять для кінематографічної інтерпретації, тому режисери й виявляють особливий інтерес до літературної спадщини цього періоду [62, с. 45].

А. Кузьменко серед причин створення екранізацій творів класичної літератури вбачає такі фактори:

1. Бажання режисерів показати літературний світ у фарбах кіно, перенести уявне у реальність;
2. Брак професійних сценаристів, які могли б написати цікавий сюжет;
3. Надія на популярність фільму, створеного за відомим першоджерелом» [34, с. 60].

Ідею створення історії, що черпає натхнення зі слов'янських міфів та класичної драми Лесі Українки, запропонували власник Film.ua Сергій Созановський та його дружина, продюсерка Film.ua Ірина Костюк. Ірина

Костюк вважає, що українська та слов'янська культурна спадщина нині користуються популярністю у всьому світі. Цитуючи продюсерку, секрет успіху як на локальному, так і на міжнародному рівнях — поєднати автентику з універсальними образами [15].

У 2017 році проєкт анімаційного фентезійного фільму «Мавка. Лісова пісня» було представлено на європейському анімаційному форумі Cartoon Movie в Бордо. Це перша українська робота, відібрана до участі в ньому. Пройшовши через усі етапи розробки, через шість років після свого представлення анімаційний фільм було запущено в прокат в Україні та закордоном [44].

Про початок розробки мультфільму компанія FILM.UA заявила ще у 2015 році. Цікаво, що за цей час глядач бачив як мінімум три втілення Мавки. Ірина Костюк пояснює це так: «Усе це — work in progress. Варіантів Мавки було стільки, що ви бачили навіть не 1%. Вона довго шукалась, але через те, що процес пошуку висвітлювався публічно, складається відчуття, що героїня змінювалась» [53].

Пані Костюк зазначила, що образи в їхній анімації не схожі на жодні інші в цьому жанрі, а історія вирізняється своєю самобутністю. Вона також підкреслила, що Мавка є унікальним і розкішним казковим персонажем, який заслуговує на таке ж чудове втілення та любов глядачів по всьому світу, як і інші знамениті героїні казок і легенд, такі як Рапунцель, Русалонька, Снігова Королева та Білосніжка, які були увічнені у популярних мультфільмах. [15].

Однак саме персонаж Мавки став об'єктом особливо суворої критики: авторів звинувачували в «діснеївщині» й навмисній спробі наблизити лісову красуню до образів впізнаваних принцес. Першочергове втілення глядачі вважали більш автентичним, а новий образ називали копіюванням образів героїнь Disney і Pixar.

Художник-постановник картини Крістіан Коскінін в інтерв'ю для TheVillage поділився, що працюючи над моделлю Мавки з різних ракурсів і випробовуючи різноманітні пози, творці прагнули досягти досконалості. І,

оцінивши результат своєї праці з усіх можливих точок зору та в усіх діапазонах руху, вони раптом усвідомили, що їхня Мавка дійсно набула рис, характерних для персонажів Disney. Однак вони не мали цього на меті: «так вийшло волею-неволею, що Disney просто вивела, натикаючись на ті ж граблі під час моделювання, досить універсальну форму, у якій ця модель може робити й одне, і друге, і третє» [36].

Креативна продюсерка мультфільму Анна Єлісеєва пояснює, що анімаційна Мавка ближча до образу, створеного Лесею Українкою, аніж до міфічної істоти з фольклорних джерел. А Ірина Костюк підсумовує, що історія Мавки — «це історія дорослішання. Спершу героїня сама, потім вона закохується, проходить своє головне випробування, як і належить будь-якому герою, і врешті-решт робить фінальний вибір. Продюсерка, описуючи історію Мавки, викладає структуру, що досить точно відповідає концепції подорожі героя, розробленої Крістофером Воглером.

Від самого початку команда, що працювала над «Мавкою», підкреслювала, що їхній проєкт — не кіноверсія драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» [48].

«До мультфільму перенесені всі меседжі про кохання, музику, про “те, що в серці не вмирає”, протистояння людей і природи, загальний настрій», — пояснювала продюсерка, але в усьому іншому мультфільм — це окрема історія [36].

Творці мультфільму «Мавка» розширили географію чарівного світу, вийшовши за межі волинських лісів. Для створення анімаційних локацій, творці надихнулись реальними природними об'єктами України, серед яких: село Вилкове, Тунель кохання в Клевані, Буцький каньйон та Карпатські гори [15].

До проєкту також було залучено безліч партнерів із різних сфер. Представники Всесвітнього фонду дикої природи в Україні (WWF) консультували авторів «Мавки» щодо питань флори і фауни Поліського краю. Наукову підтримку в інтерпретації українських міфів, легенд, переказів та обрядів у Всесвіті Мавки надавали фахівці кафедри

фольклористики Київського національного університету імені Тараса Шевченка (Олена Івановська, Олесь Наумовська, Олексій Доля) і Національного центру народної культури «Музей Івана Гончара» (Мирослава Вертюк, Петро Гончар).

Ольга Навроцька, засновниця бренду NAVRO, взяла на себе роль художника по костюмах та створила унікальний образ головної героїні. Додатково Український Інститут Історії Моди під керівництвом Марії Квітки надавав консультації щодо традиційного українського костюму та допоміг отримати доступ до автентичних речей з приватних колекцій, щоб якнайточніше відобразити одяг персонажів мультфільму.

Автори анімаційного фентезійного фільму «Мавка. Лісова пісня» акцнують, що їхній проєкт також покликаний привернути увагу до екологічних проблем, зокрема до зникнення все більшого числа представників української флори та фауни, занесених до Червоної книги, а також до проблеми вирубки давніх лісів. Тому магічний Ліс у фільмі населений зникаючими видами, як-от чорний лелека, зубр, рись. У співпраці з WWF України було запущено благодійну ініціативу «Врятуємо рись!» [42].

Права на показ мультфільму було продано у Польщу (Monolith Films), Чехію та Словаччину (Cinemart), Естонію, Латвію і Литву (ACME Film), Португалію (Cinemundo), Румунію, Угорщину, Болгарію (Vertical), Сербію, Хорватію, Словенію, Македонію, Боснію і Герцеговину та Чорногорію (Blitz) [46].

Прес-служба компанії Film.ua Group повідомляє, що за вісім місяців в українському та світовому прокаті анімаційний фільм «Мавка. Лісова пісня» зібрав 20 мільйонів доларів [44].

Історія Мавки вийшла далеко за межі анімаційного проєкту. Творці шоу «Вартові мрій» та «Winterra» представили унікальне дійство з візуальними спецефектами та хореографічними номерами за мотивами мультиплікаційного фільму «Мавка. Лісова пісня». Це показує, як адаптація драми-феєрії «Лісова пісня» дала базу для нових переосмислень у різних жанрах мистецтва [76].

Нині Мавка — потужний бренд, що охоплює широкий спектр продуктів та ініціатив. Її культурний феномен — своєрідний місток між різними сферами суспільного життя — від мистецтва до моди та захисту навколишнього середовища.

3.2. Етапи подорожі героя у мультфільмі «Мавка. Лісова пісня»

Оповідь у мультфільмі «Мавка. Лісова пісня» починається з експозиції, яка слугує фундаментом для подальшого розгортання історії. Експозиція — вихідна частина сюжету художнього твору, у якій стисло подається ситуація, що логічно випереджає зав'язку. Експозиція представляє час і місце події (дії), немовби експонує обставини, у яких діятимуть персонажі, дає необхідні пояснення щодо них чи намірів оповідача.

Глядач «Мавки» впродовж всього двох хвилин дізнається про легенду містичного українського лісу, яка демонструє ключові мотиви та конфлікти, що розгортатимуться в історії. Для українських селян на Волині ліс був **Іншим світом**; щоб дізнатися про нього, необхідно було пройти крізь **Перший Поріг**

— Темну гору та **Вартового порога** — Хранителя лісу. Звісно, простий смертний не пішов би до містичного світу, який живе за іншими законами, виключно заради розваги: мотивом подорожі завжди був **Еліксир**.

Однієї зими до магічного лісу в пошуках **Еліксиру** проник власник лісопильні. Його **Закликом до пригод** стала смертельна хвороба новонародженої донечки. Він вимолив у Хранителя лісу **Еліксир** — одну краплину із джерела життя, однак потім повернувся і привів із собою ціле військо, сподіваючись загарбати усе джерело. Зіткнення двох світів стає кульмінацією битви, результати якої впливають на всю подальшу розповідь, встановлюючи новий порядок у лісовій спільноті. Відтоді у лісі діяв закон — жодна людина не ступить ані ногою за Темну гору.

Символічно: перша сцена після експозиції — настання весни у Чарівному лісі. Образ весни — це символ народження нового життя. Для української

словесності таке значення – традиційне, воно об'єктивно мотивоване циклічним пробудженням природи та пов'язаними з ним позитивними емоціями.

У дохристиянські часи саме від весни починали на Русі відлік нового року [11, с. 34].

У цій сцені глядач вперше знайомиться з Мавкою, яка прокидається після зими й за допомогою магії починає будити ліс.

Невдовзі оповідь переносить аудиторію до **Звичайного світу** — села на Волині, де відбуваються ярмаркові гуляння. Глядач зустрічається з головний героєм подорожі — сопілкарем Лукашем — й ідентифікує його як «свого хлопця». Цей епізод — елемент зав'язки, що знайомить глядача з основним персонажем та його середовищем.

Зовнішньо він особливо не відрізняється від інших селян, разом з усіма танцює та веселиться. Але Лукаш — герой, якому чогось бракує. Він має ціль — стати музикантом і виїхати за межі села: рідний простір стає для нього затісним. Воглер наголошує на тому, що для діалогу між історією та аудиторією, ми повинні визнати, що герой схожий на нас: по суті історія запрошує нас стати на місце персонажа і побачити світ його очима [6, с. 48]. Характер та мотивація Лукаша сприяють формуванню довірливих відносин між героєм та глядачем. Лукаш виступає як репрезентативний образ пересічної людини, чий прагнення до змін корелюють з універсальними життєвими цілями. Це співзвуччя стимулює емпатію та краще розуміння героя, що є ключовим фактором для успішної передачі основних тем і ідей кінематографічного твору.

Рутинний устрій порушує приїзд карети, що, очевидно, контрастує із сільським простором і тому викликає занепокоєння. До селян виходить Килина — донька і єдина спадкоємиця власника лісопильні, який загинув у лісовій пожежі. Вона виголошує **Заклик до пригод** і пропонує «високу плату за вкрай важливу роботу». Лукаш одразу ж виказує **Відмову від заклику**: аргументує, що «сопілкарю, який стане музичною легендою, це нецікаво». Інші селяни спочатку виражають зацікавлення, але коли Килина каже про суть роботи, — необхідно піти за Темну гору — емоційно відмовляються.

Окрім цього живе Килина на окраїні, далеко від спільноти: це можна інтерпретувати як символ її відокремленості від селян. Цей елемент дизайну світу не тільки підкреслює її ізоляцію та відмінності від інших персонажів, але й відображає її внутрішній світ і мотивації, які суперечать суспільноприйнятому устрою.

Водночас Лукаш віч-на-віч стикається з іншою проблемою — його дядько Лев (у мультфільмі — єдиний родич) тяжко занедужав. Знахарка повідомляє, що хлопець мусить придбати у місті ліки, однак потрібної суми Лукаш не має. Відповідно до мономіфу Кемблелла дядько Лев мусив би стати **Ментором** для Лукаша і спонукати його до подорожі за грошима, однак той навпаки відмовляє хлопця. У цій історії Знахарка непрямо відіграє роль **Ментора** для Лукаша. Хоча вона прямо не спонукає його до подорожі за грошима, її знання та поради стають каталізатором ухвалити рішення про мандри. У цю мить Лукаш згадує про пропозицію Килини й приймає **Заклик до пригод**. Він сам для себе стає **Ментором**, адже розуміє, що допомогти дядькові Леву може лише він.

Поки в **Звичайному світі** Лукаш готується вирушати за Темну гору, щоб відшукати дерево з чарівним листям, в **Іншому світі** відбуваються перші весняні збори за участі всіх лісових мешканців. Хранитель повідомляє, що невдовзі первісні духи лісу оберуть нового хранителя і ним може стати будь-хто з присутніх. Водяниця, провокуючи Мавку, каже, що та «надто наївна та мила, щоб стати хранителькою».

Передача влади або зміна статусу є ключовими аспектами ініціації. Коментар Водяниці вказує на внутрішній конфлікт або випробування, з яким Мавці доведеться впоратися, щоб довести свою здатність бути хранителькою.

Герой Лукаш прямує до лісу з близнюками-слугами Килини: вони кремезні та беземоційні, мають прізвисько «брати всім кранти». Він вважає цих двох **Союзниками**, однак розуміє, що помилявся після **Подолання першого порога**. Один з братів, потрапивши у Чарівний ліс, хоче пристрелити зубра й акцентує, що «полює не для стейка, а заради веселухи». Лукаш заважає йому вистрілити в тварину, тому куля летить у небо. Чарівний ліс здригається від звуку пострілу.

Хлопець каже, що оступився, бо боїться лишитися один на один з невідомим (хоча насправді мотив його дій — моральні цінності). Однак тимчасові **Союзники** в ту ж секунду покидають його, лишивши Лукашу карту, на якій він мав позначити дерево з чарівним листям.

Мавка розуміє, що в лісі є чужинці. Вона боїться, але водночас розуміє: якщо вижене непроханих гостей, то доведе русалкам, що не «наївна».

Далі постає сцена зустрічі Мавки та Лукаша. Ще до знайомства вони вже **Вороги** — представники двох протилежних світів. Мавка хоче налякати чужинця і постає перед ним у масці лісового чудовиська. Лукаш не помічає, що він не один, і починає грати на сопілці. Мавка зачаровується — чарівні візерунки на її тілі починають світитися. Тепер вона прагне не налякати Лукаша, а вивідати у незнайомця про «людську магію» — музику. Мавка називає Лукаша людовиськом, він її — прекрасною лісовою нечистю. Вона обережна у своїх діях, адже немало чула про людську підступність, але починає довіряти Лукашу, коли дізнається про те, що це саме він врятував зубра. Окрім цього, хлопець розповідає про мотив своєї подорожі: після цього Мавка каже, що «душа лісу має допомагати всім у своєму світі». Вона вирішує, що подарує хлопцеві не листок з Чарівного дерева, а ліки, які врятують дядька Лева. Мавка просить лише одного — щоб Лукаш ще раз зіграв для неї на сопілці. З цього моменту вони **Союзники**.

Однак усі будуть проти союзу між представниками світів, що ворогують. Ця тема, закарбована в історії та культурі різних народів, є архетипною й перегукується з численними народними традиціями. Кожна культурна інтерпретація цього «вічного сюжету» — будь чи то дружба, чи любов між ворогами — втілює у собі унікальне бачення, проте разом вони створюють мозаїку міфологем, відображаючи глибинні архетипи людської психіки.

Існують історії про нещасні люблячі серця, близькі сюжету про Ромео і Джульєтту. Легендарними закоханими парами є Пірам та Фісба, Франческа да Ріміні та Паоло Малатеста, Трістан та Ізольда, Лян Шаньбо та Чжу Інтай.

Ці оповіді не просто розповідають про заборонену любов, але й висвітлюють ширший контекст людських взаємин, здатних перетворити ворожнечу на гармонію. Таким чином, «вічні сюжети» служать не лише джерелом художнього натхнення, але й засобом глибинного психологічного аналізу, що дозволяє зануритись у розуміння складних процесів міжособистісних стосунків і конфліктів. Історія Мавки та Лукаша теж є однією з таких.

Раптово до пари наближається Хранитель. Лукаш маскується під родича шумника Гука, щоб не видати своєї людської подоби, і змушений разом із усіма магічними лісовими істотами іти на збори. Цей кульмінаційний етап у подорожі Лукаша — **Наближення до Головної печери**, адже зібрання відбувається біля дерева з чарівним листям — тим, що наказала знайти Килина. Духи лісу обирають новою хранителькою Мавку. Водяниця не змовчує й емоційно реагує: «Нам з такою хранительною не вижити». Лукаш власноруч ускладнює собі **Дорогу Назад**: захищаючи нову **Сююзницю** Мавку, він викриває себе. Тепер його **Головне випробування** — вийти з чарівного лісу, аби просто не розпрощатися з життям. **Союзниця** хлопця (і водночас нова хранителька лісу) допомагає йому втекти. Сюжет логічно наближається до розв'язки: Лукаш ледве добирається до Темної гори — **Порога між світами**, там його знаходить Мавка, яка дарує йому **Еліксир** — краплю джерельної води, яка врятує дядька Лева.

Здавалося б, на цьому Подорож Лукаша добігає кінця: він має повернутися й дати **Еліксир** дядьку. Однак хлопець, ще не закінчивши першої подорожі, планує другу. «І хай це ризик, я маю ще раз піти у ліс до Мавки й подякувати їй», — підсумовує Лукаш. Тепер його бажана **Нагорода** — любов Мавки.

Ця подорож змінила Лукаша, і ці зміни вплинуть на його майбутнє. Хоч він і не виконав місію Килини, але відкрив у собі глибину характеру, здатність до самопожертви й істинне значення дружби та любові. Також важливим є усвідомлення, що його подорож не закінчується поверненням додому; це лише перший крок на шляху до великих відкриттів та пригод. Рішення Лукаша

повернутися до **Іншого світу** Мавки підкреслює, що справжня подорож героя не має кінця і кожен новий етап приносить нові виклики та уроки.

Коли Лукаш розповідає дядькові Леву про свою подорож, той вважає, що його племінник просто був на вечорницях. ця сцена відображає тему невіри у фантастичне та надприродне у сучасному світі, де магичні подорожі та героїчні подвиги сприймаються як частина дитячих казок і легенд, а не реального життя.

Еліксир від Мавки моментально піднімає дядька на ноги: він підстрибує й кличе небожа гнути підкови. Цей епізод слугує епілогом історії про подорож Лукаша.

Мавка стоїть на порозі власної подорожі, відчуваючи внутрішній **Заклик до пригод** — вона хоче повернути загублену сопілку Лукашу й віддячити йому за захист перед русалками. Її перша реакція — це інстинктивна **Відмова**, оскільки вона як новопризначена хранителька лісу не може залишати Свій світ.

Однак її істинний мотив — заборонене кохання, силу якого дівчина контролювати не може. Друга зав'язка історії, пов'язана з подорожжю Мавки, починає новий розвиток подій.

Як і у випадку подорожі Лукаша, Мавка не має очевидної постаті **Ментора**. Цей епізод підсилює тему самотності та внутрішньої боротьби, яку вона переживає, намагаючись знайти баланс між своїм обов'язком хранительки та особистими бажаннями. Її подорож є внутрішнім і зовнішнім пошуком ідентичності, любові та самовираження.

Долаючи перший поріг, Мавка маскується під селянку, щоб виглядати «як своя» в Іншому світі, але робить це невміло й знімає одяг з опудала. Хранителька лісу знаходить Лукаша і віддає йому сопілку. Мавка просить єдину **Нагороду** — щоб хлопець зіграв для неї на прощання. Однак Лукаш просить Мавку залишитися, щоб та почула його музику на ярмарку. Він допомагає лісовій істоті краще замаскуватися під інших дівчат у селі. Разом вони веселяться й танцюють.

Однак бажана **Нагорода** для Мавки перетворилася на зустріч з **Ворогами**: її тіло починає світитися магичними візерунками, а волосся знову стає зеленим,

коли вона чує сопілкаря. Мавка на пів дорозі покидає **Інший світ** і втікає від зляканих і розбурханих селян до Чарівного лісу.

Килина, розуміючи, що це її шанс знайти джерело життя, виголошує новий **Заклик до селян**: вони мусять завдати превентивного удару лісовим мешканцям, які «вже готують напад». Лукаша дівчина замикає в підвалі й обманом отримує від нього карту, де позначено джерело життя.

Селяни вважають Килину не просто **Союзицею**, а **Менторкою**. Вони штурмують **Перший поріг** і войовничо переходять зі **Звичайного світу** в **Інший світ**. Килина на величезному тракторі (Вбивці Лісу) **Наближається до потаємної печери** — Джерела життя. Мавка за допомогою магії намагається врятувати ліс (підіймає бурі й випускає корені, що гальмують проїзд трактора) і переконати Килину змінити позицію з **Ворога** на **Союзника**. Хранителька обіцяє дати Килині **Еліксир** — краплю з Джерела життя, розказує про те, що знала її батька — власника лісопильні, який молив лісових істот врятувати його донечку. **Мотив** її дій — захистити ліс.

Килина розкриває правду: у власника лісопильні ніколи не було доньки, а лише дружина, яка прагнула зберегти юність і вроду. У цей момент мультфільм ставить усі крапки над «і» у історії Килини: **Мотив** її повернення до села — нестача **Еліксиру**, який допомагав їй ховати вікові зморшки. Розуміючи ризики, вона прагнула отримати **Еліксир** руками іншого, тому в подорож відправила Лукаша.

Килина бреше, що заплатила Лукашеві, щоб він позначив на карті Джерело життя. Мавка впадає у відчай: вона вірить, що хлопець, якого вона покохала, весь час мав корисливі наміри й, насправді, був її **Ворогом**. Хранителька обезсилюється й звертається до повелителя гніву — Того, що у скелі сидить. Мавка просить іскру праведної люті, але повелитель гніву відповідає, що вона заплатить за це життям. Починається **Головне випробування**, у якому участь беруть два світи. **Нагорода**, яку прагне отримати Мавка, — Чарівний ліс, навколо якого більше ніколи не буде ані одної зрадницькою людської душі. **Нагородою** для селян буде порятунок, для Килини — джерело.

Водночас у людському світі лісові істоти й пес дядька Лева рятують Лукаша: вони вірять хлопцю, своєму **Союзникові**. Тепер дія відбувається виключно у Людському світі: Мавка ураганом пожирає усе на своєму шляху, бо ладна померти, аби врятувати ліс. Лукаш намагається докричатися до неї, однак його магичні **Союзники** відповідають, що душа Мавки більше не чує жодного слова. Лукаш знаходить єдине рішення й починає грати на сопілці. Кульмінаційний момент: перелякані селяни миттю змінюють свого **Ментора** (Килини взагалі не видно поруч) і починають підспівувати. Мавка чує музику – людську магію: вона повертає свою подобу й безсилено падає на руки Лукаша. Здається, ніби хранителька померла, але сльози Лукаша повертають її до життя.

Жителі обох світів вирішують, що час покінчити з ворожнечею, отримують свої **Еліксири**, **Відроджуються** через зміни світогляду й **Повертаються до звичного життя**. Цей момент слугує розв'язкою сюжету, позначаючи вирішення основних конфліктів. **Еліксир** кохання виборюють Мавка і Лукаш, однак мультфільм залишає фінал відкритим: ми не дізнаємося про етап **Повернення**.

Після титрів глядач бачить, що Килина таки отримала свій **Еліксир**, але невміло перебільшує і «занадто» себе молодить — дівчина стає немовлям.

Це завершення вносить у сюжет нотки іронії та підкреслює моральну істину — надмірне бажання влади та вічної молодості може мати непередбачувані та іноді комічні наслідки.

3. 3. Архетипні образи у в мультфільмі «Мавка. Лісова пісня»

Архетипні образи в мультфільмі «Мавка. Лісова пісня» є досить популярними у сучасній масовій культурі.

Лукаш — **Герой**, але не традиційний. Концепція **Героя** є однією з фундаментальних у літературній традиції, оскільки починаючи ще з епохи фольклору, художнє зображення часто дихотомізує персонажів на героїв та антигероїв. Класична героїчна модель передбачає наявність певних складових

образу, як то героїчний вчинок, героїчні чесноти, керованість моральними цінностями, які культивуються в суспільстві [18, с. 11]. Традиційний **Герой** сильний і фізично, і морально. Він може мати особливі бойові або інтелектуальні навички.

Лукаш — **Герой**, що прийняв виклик. Він повинен зіткнутися з завданнями та випробуваннями, самотійно або з допомогою. У найнапруженіших версіях оповіді **Герой** повинен пережити важке випробування. Якщо **Герой** виживе, він може отримати великий дар або «благо». Потім він повинен вирішити, чи повертатися у Звичайний світ із цим благом. Якщо успішно перейде у свій світ, благо чи подарунок можна використати для покращення світу. Наприклад, історії про Осіріса, Прометея, Мойсея, Гаутаму Будду чітко дотримуються цієї структури [78, с. 249].

Мавка — теж нетрадиційний **Герой**. Коли вона починає свою подорож до Іншого світу (села, де мешкає Лукаш), то виконує функції архетипа **Героя** орієнтованого на групу. Воглер пише, що історія таких **Героїв** — це історія відокремлення від групи (Дія перша); самотня пригода в пустелі подалі від групи (Дія друга); і, зазвичай, воз'єднання з групою (Дія третя) [6, с. 39]. Мавка, вже в статусі хранительки, йде проти законів лісу, віддаляється від групи й прямує до людовиськ (Дія перша); зустрічається з Ворогами, переживає Головне випробування, стає каталізатором змін — мирить два світи (Дія друга) і знову стає частиною «своїх» (Дія третя). Її триумфальне повернення символізує відродження та відновлення не лише для неї самої, але й для всієї групи. Її дії та рішення, які призвели до миру між світами, зміцнюють її статус хранительки: тепер Мавка береже не тільки ліс, а й нову реальність, де можливе співіснування та взаєморозуміння Людського та Лісового світів.

Килина — типовий **Перевертень**. Одягаючи маску **Вісника** у Першій дії, дівчина закликає селян до Подорожі в Інший світ, але як **Перевертень** вдається до особливого ходу — представляє ілюзорний Заклик. У мультфільмі «Мавка» функція **Перевертня** — не лише запустити подорож, але й маніпулювати поведінкою героя у вигідному для себе напрямку. Цей підступний

план додає складності, адже **Герой** мусить розгадати справжні мотиви цього привабливого, але оманливого заклику. Як наслідок, обидва **Герої** (І Мавка, і Лукаш) отримали важливі уроки розсудливості та самопізнання.

Архетип **Тіні** символізує пригнічені аспекти власного досвіду або характеру, які не дозволяє відкрити свідомий розум. **Тінь** – це alter ego **Героя**, його недиференційована несвідома частина.

Крістофер Воглер пише, що драматична функція **Тіні** — кинути виклик **Герою** і дати йому гідного суперника у боротьбі [6, с. 76]. Архетип **Тіні** яскраво проявляється в образі Водяниці. Спершу видається, що ця русалка лиха й упереджена у ставленні до Мавки. Наприклад, Водяниця агресивно виступає проти того, щоб Мавка стала хранителькою, адже та «занадто мила і наївна». Фігури **Тіні** часто сприймають себе за **Героя** власного міфу, а **Героя** аудиторії — за свого **Ворога** [6, с. 78]. Оскільки новим хранителем міг стати будь-який лісовий мешканець, неприязнь Водяниці до обраної стає цілком зрозумілою. Однак русалка не починає ворожечену, а дає новій хранительці Заклик до пригод — необхідно довести усім, що вони помилялися.

Слуги Килини — брати всім кранти (Ерік і Дерік) та Флор — **Ошуканці**. Вони виконують важливу драматичну функцію — розраду сміхом. Їх поведінка, стиль мовлення вносять елементи гумору та іронії, знижують напругу та допомагають релативізувати серйозність життєвих ситуацій. Флор — манірний, говорить «на французький лад», мріє відкрити бутік з панталонами, брати — кремезні, недолугі й довірливі «діти», які завжди потрапляють у всі халепи.

Окрім цього, Флор і брати як слуги Килини виконують роль її **Союзників**. Часто **Союзники** як Слуги готові на самопожертву, аби продемонструвати глибоку альтруїстичну мотивацію й відданість тому, кому служать. Також Поширеними **Союзниками** в історії сторітелінгу є тварини. Мавці завжди приходять на допомогу жабокиць Квусь, Лукашу — пес Шусть. Ці персонажі, не володіючи людською мовою, демонструють, що співчуття та розуміння — не лише людські чесноти. Вони символізують непорушний зв'язок із природою,

підкреслюють, що гармонія між людьми та тваринами є ключовою для збереження світу.

3.4. Мультфільм «Мавка. Лісова пісня» у контексті масової культури

До створення анімаційного фентезійного фільму «Мавка. Лісова пісня» долучилися безліч представників українського шоу-бізнесу.

У мультфільмі перша сцена в людському світі відбувається на ярмаркових гуляннях, де селяни зустрічають весну обрядовими співами та танцями. У анімаційних образах сільських музикантів можна легко впізнати учасників музичного етно-колективу ДахаБраха, — Марка Галаневича, Ірину Коваленко, Олену Цибульську та Ніну Гаренецьку — до яких приєднався сопілкар Лукаш [68].

«Цей проєкт (пр. — мультфільм «Мавка. Лісова пісня») здався нам дуже близьким до того, чим ми самі займаємось: адже береться хрестоматійний, суто український матеріал — п'єса Лесі Українки про Мавку — й далі робиться з ним експеримент, який перетворює цей матеріал на більш актуальний для сучасного життя. Це нам близько — адже ми, так само, беремо старовинні прадавні пісні й експериментуємо з ними», — розповів у інтерв'ю музикант гурту Марко Галаневич [7]. Гурт ДахаБраха створили саундтреки для «Мавки», зокрема адаптували популярну народну пісню «Кроковеє колесо» й автентичні «Веснянку» та «Шо з-под дуба».

Дві пісні Мавки в мультфільмі звучать голосом Христини Соловій, а пластика Хранительки Лісу була анімована за допомоги прими-балерини Національної опери та народної артистки України Катерини Кухар [45].

Музика відіграє важливу роль у «Мавці. Лісова пісня», подібно до мультфільмів Disney, де пісні та музичні номери часто є ключовими елементами сюжету та характеристики персонажів.

Мавку дублювала акторка Наталка Денисенко, Лукаша — співак Артем Пивоваров, Килину — акторка Олена Кравець, Русалку Водяницю — співачка Юлія Саніна (The Hardkiss), Шумника Гука — співак Михайло

Хома (DZIDZIO). Також персонажів озвучили Сергій Притула, Олег Скрипка, Олег Михайлюта та інші. Голосом Ніни Матвієнко розказано передісторію мультфільму [21].

Цікаво, що зовнішньо деякі анімаційні герої схожі на українських діячів, які не є частиною касту. Наприклад, авторка Тиктор медіа Єлизавета Сушко помітила, що зовнішньо головна злодійка Килина — щось середнє між Круелою та Юлією Тимошенко [54]. Також цікавим є той факт, що службовці Килини — брати всім кранти — дуже подібні до братів Кличко (див. додатки). Ім'я слуги Килини модельєра Фрола може бути розтлумачене як посилення на українського дизайнера зі світовою популярністю Івана Фролова [42].

Залучивши відомих представників культури до створення «Мавки» та надавши анімаційним персонажам рис впізнаваних українців, автори не лише збагатили мультфільм культурними посиланнями, але й зробили його ближчим та зрозумілішим для широкої аудиторії.

Мова персонажів у анімаційному фентезійному фільмі теж адаптували до буденного спілкування сучасної масової аудиторії. Тому ми можемо почути, як Килина скаржить на «целюліт, «друге підборіддя» та «зону галіфе». А її слуга Фрол описує старі панталони словом «треш» (англ. — сміття). Ці мовні адаптації не лише додають гумору та сучасності до діалогів, але й руйнують зв'язки з першоджерелом — класичним елітарним літературним твором.

Герої мультфільму «Мавка. Лісова пісня» відзначається схожістю з іншими популярними анімаційними персонажами не тільки зовнішньо, але й у глибшому, концептуальному вимірі: це відображає універсальність Воглерівської концепції подорожі героя. Наприклад, схожість Мавки й диснеївських героїнь полягає в здатності співпереживати та змінюватися через свої пригоди. Вони не лише ідеали краси та доброти, а й втілення незламності духу та відданості своїм принципам, що робить їх образи надзвичайно впливовими і значущими для аудиторії різного віку. Таким чином, Мавка як і диснеївські принцеси, виступають яскравими представниками образу героя, що знаходить себе та своє місце у світі, долаючи різноманітні виклики.

Коли ми розглядаємо образи героїнь відомих мультфільмів, часто їх невід'ємним Союзником і помічником є тваринка. Попелюшці допомагають мишенята, Аріель — краб Себастьян, Рапунцель — хамелеон Паскаль, а Ясмін — тигр Раджа. У «Мавці» цю роль виконує жабокиць Квусь, який, подібно до тварин-супутників диснейвських принцес, стає вірним другом Мавки та допомагає їй у її пригодах.

Частиною образу головної злодійки зазвичай є слуги, яких вона використовує для досягнення своїх зловісних цілей. Прислужувати також можуть тварини. Наприклад, Малефісента з «Сплячої красуні» командує вороном Діабло, який слугує їй очима та вухами у зовнішньому світі. Слуги Килини допомагають їй у зловісних планах проти Мавки та лісових мешканців. Ці персонажі підсилюють образ Килини як антагоніста, демонструючи її владу та вплив.

Використання таких впізнаваних елементів у образах героїв та злодіїв має на меті збагатити сюжет культурними й соціальними асоціаціями та поглибити характеристики персонажів.

Також багато сцен з «Мавки» мають виразну схожість із моментами з інших відомих фільмів та мультфільмів: ця тенденція демонструє, як універсальні теми та образи резонують у культурному контексті.

Епізод, коли Мавка потрапляє в Лукашеве село, нагадує ситуацію з русалонькою Аріель, коли вона вперше потрапляє на сушу. Обидві героїні виявляються в незнайомому оточенні, де їм доводиться адаптуватися до нових умов життя, і в обох випадках їхні перші кроки і спроби взаємодіяти з іншим світом містять елементи комічності та незграбності. Мавка, наприклад, в спробах не видати себе за чужинку переодягається в дрантя з опудала (див. додаток А).

Момент, коли Мавка у відчаї звертається по допомогу до повелителя гніву, — Того, що у скелі сидить — має яскраві паралелі з моментами перетворення фей у мультиплікаційному серіалі «Клуб Вінкс — Школа чарівниць» (Winx Club). У обох випадках героїні взлітають, оточені магічним пилом, який

візуально підсилює відчуття магії та трансформації та змінюють свій костюм (див. додаток Б).

Сцена, коли Килина закриває Лукаша у підвалі, який наповнюється водою, має візуальні та емоційні паралелі зі сценою з оскароносного «Титаніка», де Джека прикували наручниками до труби у затоплюваному відсіку корабля. В обох випадках герої опиняються у вкрай небезпечних обставинах, з яких їм здається неможливо вирватися. Ці моменти демонструють злобу антагоністів і глибину їхньої ненависті до героїв. Рятують обох персонажів їхні союзники (див. додаток В).

Фінальна битва двої ворогуючих світів — лісових істот під керівництвом Мавки та селян з ментором у фігурі Килини — виразне відображення класичної теми протистояння природи та цивілізації. Цей кульмінаційний момент символізує апогей конфлікту інтересів, де обидві сторони зіштовхуються у вирішальній боротьбі за майбутнє лісу.

Така динаміка має глибокі корені в кінематографі, знайшовши своє відображення у багатьох відомих фільмах і мультфільмах. Наприклад, у «Володарі Перснів», «Аватарі», «Гаррі Поттері і Дарах Смерті» чи «Хроніках Нарнії» подібні моменти зіткнення двох світів слугують кульмінаціями сюжету, що вирішують долю всіх персонажів (див. додаток Г).

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ

«Мавка. Лісова пісня» є першим великим проектом повнометражної анімації, заснованим на класичному українському літературному творі Лесі Українки «Лісова пісня».

У мультфільмі «Мавка. Лісова пісня» оповідь розгортається за класичною схемою подорожі героя. Шаблонна структура, яка є зрозумілою й передбачуваною для масового глядача, демонструє універсальність подорожі героя як метафори особистісного розвитку та самопізнання.

Однак свій Заклик до пригод отримують одразу два Герої — Мавка й Лукаш. Їхні подорожі, що на перший погляд здаються окремими, переплітаються, створюючи єдиний наратив.

Також всі герої є легко впізнаваними архетипами. Класичні архетипні образи спрощують ідентифікацію глядача з героями й доносять до молодшого покоління — основної цільової аудиторії мультфільму — життєві уроки доступною мовою.

Залучення відомих представників українського шоу-бізнесу та культури, використання в мультфільмі впізнаваних образів і сучасного сленгу наблизили сюжет анімаційного фільму до сучасної аудиторії.

«Мавка. Лісова пісня» — це продукт масової культури, однак мультфільм також включає в себе глибокі культурні та історичні референси, зокрема до українських міфів та легенд.

IV. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ МІФОЛОГІЧНОЇ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ У ДРАМИ-ФЕЄРІЇ «ЛІСОВА ПІСНЯ» Й МУЛЬТФІЛЬМІ «МАВКА. ЛІСОВА ПІСНЯ»

Мультфільм «Мавка. Лісова Пісня» та драма-феєрія Лесі Українки «Лісова пісня» — твори, які значно відрізняються за своїм жанром і орієнтовані на різну аудиторію.

Анімація — це вид кіномистецтва, твори якого складаються з низки зображень (фотографічних або створених на комп'ютері), що фіксують послідовні фази руху (або зміну форми) об'єктів — персонажів, дійових осіб фільму [22]. На лекції «Несерйозна розмова про серйозність анімації» засновник анімаційної студії Ridni animation Родіон Шуб звернув увагу, що мультфільм як жанр відрізняється від загального поняття анімації специфікою свого звернення переважно до дитячої аудиторії, часто має розважальний або навчальний характер. Анімація є ширшим терміном, що охоплює всі види анімованих творів, включно з мультфільмами; але є і більш серйозні або експериментальні проєкти, призначені для різних вікових груп [37].

Анімаційний фільм «Мавка. Лісова Пісня», виробництва студії «Animagrad» («Film.UA Group»), створили за мотивами драми-феєрії Лесі Українки «Лісова Пісня».

Варто зазначити, що на початку досліджень співвідношення кіно та літератури був популярний принцип *fidelity criticism*, згідно з яким головна оцінка якості екранізації полягала тільки в тому, наскільки точно літературний твір відтворено на екрані. Пізніше дослідники дещо відійшли від такого оціночного компонента, як точність, та долучили до розуміння екранізації такі поняття, як «переклад» (Elliott, 2003) чи «інтерпретація» (Hutcheon, 2006). Хоча, звісно, не можна повністю стверджувати, що вірність оригіналові втратила свою вагу, адже, переглядаючи фільм, який знято на основі літературного твору, глядач так чи інакше порівнює його з першоджерелом, проте порівняння, яке

базується виключно на точності, позбавляє реципієнтів можливості сповна оцінити екранізацію як окремий мистецький продукт [13, с. 21]

Важливо, що в часи створення цього тексту в українському словнику не було терміна «драма-феєрія» [25, с. 127]. У листі до А. Ю. Кримського від 27 жовтня 1911 року Леся Українка так визначає жанрову природу «Лісової пісні»: «Се, властиве, ein Marchendrama, по термінології Гауптмана (так він зве свій “Потоплений дзвін”), але я не знаю, як би се могло по-нашому зватись» [26, с. 375]. Цей лист — доказ глибого зв'язку українського модернізму з європейським літературним контекстом.

Феєрія у мистецтві, як жанр, вирізняється своєю унікальністю через залучення уяви, фантазії та вигадки для створення незвичайних історій з фантастичними персонажами. Використовуючи міфопоетику в «Лісовій пісні», письменниця створила власний художній міф [41, с. 7].

Драма-феєрія «Лісова пісня» Лесі Українки, наповнена глибоким філософським змістом та елітарною естетикою, вважається класикою української літератури і розрахована на більш зрілу та освічену аудиторію. Водночас мультфільм «Мавка. Лісова Пісня» представлений у форматі, що є доступним та зрозумілим для широкого кола глядачів (зокрема для дітей). Також анімація дозволила творцям візуально розкрити фантастичний світ і внести нові елементи, які не можуть бути настільки деталізовано представлені в письмовій формі.

Беззаперечною перевагою кінематографу є візуально-звукові елементи, які можуть створити яскравіше уявлення про зміну емоційного стану героїв, а тому фільм здатний певним чином залучити глядача до дії, яка відображається на екрані [13, с. 21]

І драма-феєрія, і мультфільм поділені на три частини; оповідь у «Мавці» починається з експозиції, у «Лісовій пісні» — з прологу. Леся Українка додала до тексту пролог, щоб задати емоційний фон історії. Він відкриває глибинні філософські та міфологічні шари драми-феєрії, які є основою для розвитку як сюжету, так і характерів персонажів.

Експозиція мультфільму «Мавка» акцентує увагу на контексті й відповідає на питання «хто», «де», «коли» і «чому»; також натякає, що сюжет буде розвиватися за класичною схемою Подорожі Героя — від Заклику до пригод до Повернення з Еліксиром.

Композиція мультфільму «Мавка» відрізняється від композиції драми-феєрії «Лісова пісня» тим, що відповідає схемі Подорожі Героя, яка є типовою для продуктів масової культури (зокрема, часто використовується для створення кінематографічних та анімаційних творів). Популярність такої композиційної будови не є випадковою: по-перше, Подорож Героя має універсальний характер і легко адаптується до різних жанрів та культурних контекстів, роблячи історії зрозумілими та привабливими для широкої аудиторії. По-друге, автор, слідуючи за впізнаваними етапами подорожі героя, формує пам'ятні закінчення, які залишають тривалий вплив на глядачів [71].

Натомість «Лісова пісня» Лесі Українки має унікальну авторську композиційну структуру з двома кульмінаційними моментами. Ця структура дозволяє глибше розкрити філософські та етичні проблеми, поставлені письменницею, та забезпечує особливу емоційну насиченість і багатовимірність персонажів.

Переосмислюючи драму-феєрію, автор сценарію Ярослав Войцешек й режисер мультфільму «Мавка» Олександр Рубан адаптували авторські образи до легковпізнаваних архетипів.

У драмі-феєрії «Лісова пісня» Мавка представлена як ліричний, емоційно глибокий персонаж. Леся Українка створила унікальний міф про Мавку, перетворивши її з народного образу нечистої сили на символ високої духовності та незламності.

Адаптація образу Мавки у мультфільмі відображає вплив фемінізму на створення сучасних анімаційних образів. Мавка (як і інші сучасні диснеєвські героїні) — рішуча й вільна від гендерних стереотипів, під час подорожі демонструє сміливість. Однак, візуальний стиль її зображення резонує з

анімацією минулого, де героїні часто мали надмірно худорляву фігуру, що викликало дискусії про ідеали краси в анімації.

Загалом Мавка Лесі Українки й анімаційна Мавка зовнішньо не дуже подібні — перша має розрушене чорне волосся з зеленим полиском, інша — суцільно зелене; перша спершу виходить у зеленій одежі, друга має білу мінісукню.

У драмі «Лісова пісня», Лукаш представлений як внутрішньо роздвоєний персонаж. У мультфільмі «Мавка» образ Лукаша переписали, щоб створити характерного для сучасної мультиплікації героя, який вирушає в подорож заради благородної мети.

Від драматичної Килини автори мультфільму лишили лише ім'я. У драмі Лесі Українки, Килина є символічним персонажем, що втілює земні та матеріальні пристрасті. Вона — дружина Лукаша, яка представлена як протилежність Мавки: більше зосереджена на побутовому, земному, не поділяє глибоких почуттів і зв'язку з природою. Килина — символ конфлікту між духовним та матеріальним.

У мультфільмі «Мавка. Лісова пісня», Килина — активна антагоністка з власними інтересами та магічними здібностями. Ця трансформація персонажа додає динаміки сюжету мультфільму, розширюючи тематику конфлікту між природним та світоглядом, який знецінює природу та магію.

Також в тексті Лесі Українки у Лукаша є мати, яка виконує роль своєрідного індикатора синові роздвоєності. У мультфільмі хлопець — сирота, який вирушає у Подорож, щоб вилікувати єдину рідну людину — дядька Лева.

У драмі «Лісова пісня» дядько Лев як Мудрець вчить Лукаша розуміти природу й поважати ліс, є його наставником. У мультфільмі його роль змінена: замість наставника, дядько стає причиною подорожі Лукаша.

У «Лісовій пісні» міфічні істоти часто лякають. Наприклад, хвилюючи воду, Той, що греблі рве, будить Потерчат. У народних повір'ях потерчата — це померлі нехрещені, що живуть по озерах і болотах і можуть заманювати людей [12, с. 474-475.].

Натомість, у мультфільмі «Мавка. Лісова пісня» більшість міфічних істот – тваринки-помічники, які допомагають героям у їхніх пригодах. Цей підхід робить сюжет більш доступним і дружелюбним для молодших глядачів, зміщуючи акцент з містичного страху на підтримку та дружбу.

4. 1. Проєкт «Виступ на наукових читаннях за участю молодих вчених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи» і публікація наукової статті «Мотив міфологічної подорожі героя у драмі-феєрії «Лісова пісня» і анімаційному фільмі «Мавка. Лісова пісня»: порівняльний аналіз»»

Актуальність проєкту

Вихід анімаційного фільму «Мавка. Лісова пісня» — найкасовішого українського кінопроєкту на сьогодні — і український переклад «Подорожі письменника» Крістофера Воглера підкреслюють відновлення культурного та академічного інтересу до міфологічних наративних структур.

Актуальність проєкту зумовлена динамічним перетином класичної літератури з сучасними медіаінтерпретаціями. Міждисциплінарний перетин літератури та анімації досліджували Б. А. Салюк [47], Ліза Скогін і Дана Планк [77], А. С. Чернишенко [60], М. О. Мірошніченко [35] та інші. Аналіз міфологічної подорожі героя в «Лісовій пісні» Лесі Українки та її переосмислення в анімаційному фільмі «Мавка. Лісова пісня» висвітлять еволюцію наративних структур. Це порівняння не лише допоможе простежити еволюцію мотиву Подорожі Героя, а й відобразить ширшу соціокультурну динаміку, зокрема відродження інтересу до національного фольклору в рамках глобальних медіатенденцій.

Нині творчість Лесі Українки через призму сучасності досліджують чимало літературознавців: Тамара Гундорова («Леся Українка. Книги Сивілі»), Віра Агеєва (статті «Жіночий простір», «Поетеса зламу століть»), Оксана Забужко («Notre Dame d'Ukraine: Українка в конфлікті міфологій», «Жінка — автор у колоніальній культурі»). Важливою в сучасному літературознавстві роботою також є опитування часопису «Філософська думка» «Леся Українка та українська ідентичність» за участі В. Єрмоленка, Т. Гундорової, Т. Огаркової, О. Забужко, В. Волковського, Т. Кононенко та К. Зборовської (укладачка).

Для написання статті «Мотив міфологічної подорожі героя у драмі-феєрії “Лісова пісня” і анімаційному фільмі “Мавка. Лісова пісня”»: порівняльний аналіз» буде застосована комбінована методологія, що включає компаративістський аналіз та інтертекстуальний аналіз. Компаративістський аналіз дозволить системно порівняти мотиви міфологічної подорожі героя у обох творах, виокремлюючи ключові збіги та розбіжності. Інтертекстуальний аналіз допоможе виявити вплив інших літературних і культурних джерел на обидва твори, а також з’ясувати, як ці впливи формують міфологічну подорож героя.

Гіпотеза дослідження — у процесі створення анімаційного фільму «Мавка. Лісова пісня» творці прагнули наблизити його до стандартів мультиплікаційних продуктів масового виробництва. Таким чином, ця адаптація не лише відтворює та інтерпретує класичний літературний мотив міфологічної подорожі героя, але й переосмислює його через призму сучасних вимог до мультиплікаційного контенту. Очікується, що порівняльний аналіз дозволить з’ясувати, як ці зміни впливають на відображення наративу та сприйняття твору глядачами.

Цей науковий проєкт збагатить академічний дискурс щодо сучасного погляду на спадщину Лесі Українки та її вплив на українську культуру.

Виступ на наукових читаннях і публікація статті сприятимуть ширшому діалогу про культурну спадщину, ідентичність та наративні інновації у XXI столітті.

Мета і завдання проєкту

Мета проєкту — детально проаналізувати мотив міфологічної подорожі героя у драмі-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» та в її анімаційній адаптації «Мавка. Лісова пісня». Основні завдання проєкту:

- проаналізувати мотив міфологічної Подорожі Героя у згаданих творах;
- порівняти етапи подорожі героя у контексті елітарної (неоромантичної драми) та масової (анімаційний фільм) культур;

- Визначити ролі культурних та соціальних чинників у процесі мультиплікаційної адаптації драми.
- Представити результати дослідження на наукових читаннях. Опублікувати статтю в науковому виданні.

Індикатори досягнення цілей проєкту

Успішний виступ на наукових читаннях і публікація статті в рецензованому науковому виданні, що свідчатиме про визнання академічної спільноти та внесок у розвиток літературознавчих досліджень. Результати дослідження слугуватимуть джерелом для написання рефератів, курсових, дипломних робіт, а також будуть використані в якості відправної точки для подальших досліджень.

Цільові аудиторія проєкту

Учасники VII Всеукраїнських наукових читань за участю молодих вчених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи». Читачі періодичного рецензованого наукового видання.

Результати проєкту

Результатом проєкту стане публікація статті у рецензованому науковому журналі, яка детально описує методологію, хід дослідження, аналіз отриманих даних та висновки проєкту.

Робочий план реалізації проєкту. Стислий опис основних етапів

Підготовчий етап:

Зібрати наукову літературу за темою дослідження, зокрема теоретичні роботи про міфологічну подорож героя та критичні статті про драму-феєрію «Лісова пісня» Лесі Українки та її анімаційне перетворення «Мавка. Лісова пісня».

Аналіз та дослідження:

Проаналізувати мотив міфологічної Подорожі Героя в обох творах.

Визначити вплив культурних та соціальних чинників на мультиплікаційну адаптацію драми.

Підготовка до наукових читань:

Написати тези й зробити презентацію для виступу на наукових читаннях.

Виступ на наукових читаннях:

Представити результати дослідження на наукових читаннях.

Обговорити отримані результати з колегами, отримати відгук.

Підготовка та подання статті до публікації:

Адаптувати матеріали виступу під вимоги наукового журналу.

Відредагувати статтю згідно з нормами видання.

Подати статтю до рецензування та внесення необхідних правок.

Публікація статті:

Публікація статті у відповідному науковому журналі.

План моніторингу проєкту

Провести фінальний аналіз досягнутих результатів проєкту з метою оцінки його загального успіху та визначення потенціалу для подальших досліджень.

Проаналізувати, скільки разів та у яких джерелах була процитована стаття впродовж року.

Інформаційна підтримка проєкту. Стратегія

Публікація статті у періодичному рецензованому науковому виданні дозволить поширити статтю на порталі Google Академія. Ця стратегія дозволить ефективно інформувати академічну спільноту про проєкт.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ

Адаптуючи класичний текст «Лісової пісні» Лесі Українки до анімаційного фентезійного мультфільму «Мавка. Лісова Пісня», автори кардинально переробили оригінальний сюжет.

По-перше, було введено сюжетну лінію подорожі героя, якої не існувало в оригінальній драмі.

По-друге, унікальні авторську персонажі були перетворені на легко впізнавані архетипи: як наслідок спрощена історія стала більш зрозумілою та привабливою для масової аудиторії. Від оригінального тексту залишилися лише імена персонажів.

Ці зміни мали на меті наблизити мультфільм до вимог сучасної масової культури, зробити його доступнішим та цікавішим для широкого кола глядачів.

ВИСНОВКИ

Проаналізувавши мотив міфологічної подорожі героя у мультфільмі «Мавка. Лісова Пісня» та драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня», можна зробити висновок, що обидві художні роботи є відмінними за формою, змістом та цільовою аудиторією.

Методологія дослідження дозволила систематизувати та визначити ключові аспекти подорожі героя, що відображені у драмі та фентезійному анімаційному фільмі.

Драма-феєрія Лесі Українки є класичним зразком української літератури з глибоким філософським змістом, міфопоетичними елементами та елітарною естетикою. У «Лісовій пісні» подорож героя має глибокий філософський зміст і зосереджена на особистісному розвитку та самопізнанні.

Мультфільм «Мавка. Лісова Пісня», створений студією «Animagrad», є самостійним художнім твором, який не слід розглядати як нове перепрочитання чи пряму адаптацію драми-феєрії Лесі Українки. «Мавка» відображає сучасні візуальні та культурні коди, пропонуючи глядачам як розважальний, так і освітній зміст через пригоди та розвиток персонажів.

Мультфільм використовує структуру подорожі героя, класичні архетипи та сучасний візуальний стиль, що дозволяє ефективно звернутися до молодшого покоління, надихаючи його на самовдосконалення та пізнання світу. Водночас «Мавка» вносить нові виміри, розширюючи оригінальну історію: додає нових персонажів з унікальними історіями, акцентує увагу на темі екології та застосовує передові візуальні технології.

Таким чином, мультфільм «Мавка. Лісова Пісня» можна розглядати як креативний внесок у культурний простір, що водночас вшановує класичний літературний твір і пропонує новий незалежний продукт, здатний говорити з аудиторією сучасною мовою та через сучасні медіа.

Результати аналізу відкривають нові перспективи для подальших мультидисциплінарних досліджень у галузі мистецтва, порівняльного

літературознавства та культурології, сприяючи глибшому розумінню взаємозв'язку між традиційними та сучасними формами творчості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ангелова А. Мотив відьомства в неоміфологічній драмі-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки / А. Ангелова. // Питання літературознавства. – 2002. – №9. – С. 149–153.
2. Бондарчук Р. Міфологічна інтерпретація хронотопу в «Лісовій пісні» Лесі Українки / Роман Бондарчук. // Перша спроба. Студентська наукова творчість: Збірник матеріалів. – 2010. – С. 13–22.
3. Борисюк Т. Фольклор і міфологія «Лісової пісні» Лесі Українки / Тамара Борисюк // Народна творчість та етнографія. – 1991. - № 2. – С.31-40.
4. Вашків Л. Риси творчого портрета Лесі Українки-драматурга / Леся Вашків. // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Літературознавство. – 2019. – №51. – С. 14–35.
5. Вийшов основний трейлер мультфільму «Мавка. Лісова пісня» [Електронний ресурс] // Укрінформ. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3663305-vijsov-osnovnij-trejler-multfilmu-mavka-lisova-pisna.html>.
6. Воглер К. Подорож письменника. Міфологічна структура для письменників / Крістофер Воглер. – Київ: ArtHuss, 2023. – 498 с.
7. ДахаБраха і Анімаград: записано перші треки для мультфільму «Мавка. Лісова пісня» [Електронний ресурс] // Mavka.ua. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://mavka.ua/uk/news/text/12-aac466>.
8. Доній Т. Архетип великої матері в українській та американській постмодерній поезії / Тетяна Доній. // Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Літературознавство, мовознавство, фольклористика. – 2017. – №1. – С. 19–22.
9. Доній Т. Теорія архетипів у сучасному американському літературознавстві / Тетяна Доній. // Studia methodologica. – 2017. – №45. – С. 113–118.

10. Донченко О. Архетипи—спільне в нашому житті (розпізнавання архетипів як шлях до унікальності) / О. Донченко. // Психологія особистості. – 2011. – №1. – С. 170–181.
11. Єрмоленко С. Нариси з української словесності: стилістика та культура мови / Світлана Єрмоленко, Київ: Довіра, 1999. – 431 с.
12. Жайворонок В. В. Знаки української етнокультури: Словник-довідник. — Київ: Довіра, 2006. — С. 703
13. Журба С. Перекодування літературного твору засобами кіно: Роман «Ворошиловград» Сергія Жадана—фільм «Дике поле» / С. Журба, Журбенко Антоніна. // Львівський філологічний часопис. – 2022. – №12. – С. 60–65.
14. Задорожна О. Нове трактування архетипів [Електронний ресурс] / Олена Задорожна // Газета «День». – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://day.kyiv.ua/article/cuspilstvo/nove-traktuvannya-arkhetypiv>.
15. Ідею мультфільму «Мавка. Лісова пісня» придумали Созановський і Костюк [Електронний ресурс] // Детектор медіа. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: <https://detector.media/rinok/article/111741/2015-09-30-ideyu-multfilmu-mavka-lisova-pisnya-prydumaly-sozanovskyy-i-kostyuk/>.
16. Калинюшко О. Поняття тревелога. Проблемні аспекти літературознавчої рецепції терміна / О. Калинюшко. // Міжвишівські наукові читання до 80-річчя від дня народження доктора філологічних наук, професора В. Ф. Шевченка «Українська література від давнини до сучасності: парадигми, напрямки, проблеми». – 2017. – №85. – С. 85–87.
17. Кемпбел Д. Герой із тисячею облич / Джозеф Кемпбел. – Київ: Видавничий дім «Альтернативи», 1999. – 392 с.
18. Кіндзерська Ю. Ю. Образ героя як елемент ідеологічної пропаганди у ХХ столітті / Ю. Ю. Кіндзерська. // Питання літературознавства. - 2003. - №10. - С. 11-16
19. Кожем'якіна О. Архетипне підгрунття політичного міфу: літературна традиція та сучасність / Оксана Кожем'якіна. // Докса. – 2021. – №2. – С. 67–82.

20. Козаренко А. Мотив міфологічної подорожі героя у драмі-феєрії «Лісова пісня» й анімаційному фільмі «Мавка. Лісова пісня»: порівняльний аналіз / А. Козаренко, Н. Бернадська. // Тези VII Всеукраїнські наукових читань за участю молодих учених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи». – 2024. – С. 112–113.
21. Комлєв М. Артем Пивоваров, Фагот, Юлія Саніна: як звучать герої мультфільму «Мавка. Лісова пісня» [Електронний ресурс] / Максим Комлєв // СЛУХ медіа. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: <https://slukh.media/news/mavka-voices/>.
22. Корнєєва Л. Анімація (мультиплікація) // Велика українська енциклопедія. URL: [https://vue.gov.ua/Анімація \(мультиплікація\)](https://vue.gov.ua/Анімація_мультплікація)
23. Коробко М. Проблема морального обрису сучасного телевізійного героя / М. Коробко. // Українські культурологічні студії. – 2020. – №1. – С. 50–54.
24. Костюк І. Міфологічний герой: походження, призначення, функції / Ірина Костюк. // Вісник Львівської національної академії мистецтв. – 2012. – №23. – С. 376–385.
25. Левчук Т. Жанрові особливості віршованої драматургії Лесі Українки / Т. Левчук. // Зб. наук. пр. — Луцьк: Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки. – 2010. – №6. – С. 126–136.
26. Леся Українка. Зібрання творів в дванадцяти томах.— Київ: "Наукова думка", 1979. – Т. 12. – 696 с.
27. Леся Українка. Лісова пісня / Леся Українка. – Київ: Folіо, 2011. – С. 224
28. Лисова К. Теоретичне підґрунтя вивчення лімінальності в сучасному англomовному поетичному дискурсі / К. Лисова. // Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. – 2021. – С. 168–179.
29. Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. — Київ : ВЦ «Академія», 2007. — С. 624
30. «Мавка. Лісова пісня» стала найкасовішим українським фільмом за часів незалежності! [Електронний ресурс] // Державне агентство України з питань

- кіно. – 2023. – Режим доступу до ресурсу:
<https://web.archive.org/web/20230507035426/https://usfa.gov.ua/press-center/mavka-lisova-pisnya-stala-naykasovishym-ukrainskym-filmom-za-chasiv-nezalezhnosti-i12790>
31. «Мавка. Лісова пісня» стартувала в українському прокаті [Електронний ресурс] // Державне агентство України з питань кіно. – 2023. – Режим доступу до ресурсу:
<https://web.archive.org/web/20230327074904/https://usfa.gov.ua/press-center/mavka-lisova-pisnya-startovala-v-ukrainskomu-prokati-i12754>.
32. Марків Р. Міфологізм «Лісової пісні». (Мавка: неоромантична концепція міфологічного персонажа) / Руслан Марків. // Парадигма. – 2008. – №3. – С. 314–343.
33. Марків Р. Міфологізм «Лісової пісні» : (Мавка : неоромантична концепція міфологічного персонажа) / Руслан Марків // Нове життя старих традицій – Луцьк, 2007. – С. 282-308.
34. Медвідь Н. О., Кузьменко А. В. Взаємодія літератури і кіно в процесі екранізації. Формування мовного естетичного ідеалу засобами навчальних дисциплін : зб. наук. праць / [ред. кол. : С. В. П'ятаченко (голова), І. Б. Іванова, З. В. Савченко, Т. В. Доган (відповідальний секретар)]. Суми : Видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка, — 2022. — С. 154
35. Мірошніченко Н. Анімація з підпілля / Надія Мірошніченко. // КіноТеатр. Вісті зі студії. – 1998. – С. 32–34.
36. Мультфільм «Мавка» має рекордні каси попри критику. Як створили головний довгобуд українського кіно [Електронний ресурс] // TheVillage. – 2023. – Режим доступу до ресурсу:
<https://www.village.com.ua/village/culture/movies/336877-interv-yu-z-art-direktorom-mavki>.
37. Особистий архів студентів і викладачів ННІФ, спеціальність – літературно-мистецька аналітика [Електронний ресурс]. – 2024. – Режим доступу до ресурсу: https://www.instagram.com/p/C3IRr8LsIJv/?img_index=1.

38. Плитка В. Образ Килини з погляду екзистенціальних проблем життя («Лісова пісня» Лесі Українки) / Вікторія Плитка. // Слово і час. – 2005. – №8. – С. 20–25.
39. Поліщук О. Міфопоетичний світ Лесі Українки: лінгвоперсонологійний аспект. / Олена Поліщук. // Лінгвістичні студії. – 2018. – №36. – С. 72–76.
40. Поліщук О. По новому про «Лісову пісню» Лесі Українки / Олена Поліщук. // Слово і час. – 2006. – №10. – С. 81–85.
41. Поліщук О. Фольклорно-міфологічна образність драми-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки та специфіка її візуальної інтерпретації в сучасній арт-практиці / О. Поліщук, Я. Толок. // Культуротворче буття людини ХХІ століття, 19-20 травня 2021 року, м. Слов'янськ – 2021. – С. 5–9.
42. Про проєкт [Електронний ресурс] // Mavka.ua – Режим доступу до ресурсу: <https://mavka.ua/uk/about>.
43. Процик І. Архетип і символ: проблеми визначення та взаємодії / І. Процик. // Актуальні проблеми слов'янської філології. Серія: Лінгвістика і літературознавство. – 2011. – №24. – С. 368–377.
44. Рекорди, гроші та інновації «Мавки». Яке майбутнє головного українського мультфільму. Інтерв'ю з продюсеркою Іриною Костюк [Електронний ресурс] // Forbes.UA. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: <https://forbes.ua/lifestyle/rekordi-groshi-ta-innovatsii-mavki-yake-maybutne-golovnogo-ukrainskogo-multfilmu-intervyu-z-prodyuserkoju-irinoyu-kostyuk-09032023-12252>.
45. Розкрито повний зірковий склад акторів дубляжу мультфільму «Мавка. Лісова пісня» [Електронний ресурс] // 1+1. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: <https://1plus1.ua/novyny/rozkrito-povnij-zirkovij-sklad-aktoriv-dublazu-multfilmu-mavka-lisova-pisna>.
46. Савчук І. Український анімаційний фільм «Мавка. Лісова пісня» покажуть у Німеччині [Електронний ресурс] / Ірина Савчук // Український інтерес. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://uain.press/news/ukrayinskyj-animatsijnyj-film-mavka-lisova-pisnya-pokazhut-u-nimechchyni-1040929>.

47. Салюк Б. Інтермедіальна взаємодія дитячої літератури й анімації: Мандрівний замок Хаула ДВ Джонс і Г. Міядзакі / Богдана Салюк. // Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу Києво-Могилянська академія]. Сер.: Філологія. Літературознавство. – 2014. – №227. – С. 39–43.
48. Скупейко Л. «Лісова пісня» Лесі Українки й «Затоплений дзвін» Г. Гауптмана (міфосемантичний аспект). / Лукаш Скупейко. // Волинь філологічна: текст і контекст. – 2008. – №6. — С. 235-246
49. Скупейко Л. Пролог як міфообраз світу АВ ORIGINE в «Лісовій пісні» Лесі Українки / Лукаш Скупейко. // Слово і час. – 2003. – №2. – С. 22–30.
50. Скупейко Л. Форми художнього часу в «Лісовій пісні» / Лукаш Скупейко. // Слово і час. – 2005. – №8. – С. 16–20.
51. Словник іншомовних слів / укл. С. М. Морозов, Л. М. Шкарапута. — Київ: Наукова думка, 2000. — С.680
52. Старкова Г. Гравець із тисячею облич. Героїчна подорож до віртуального світу. / Галина Старкова. // Вчені записки Кримського федерального університету імені В. І. Вернадського. Соціологія. Педагогіка. Психологія. – 2011. – №24 (1). – С. 152–159.
53. Створення образу: така різна Мавка [Електронний ресурс] // MBR. com. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: https://mbr.com.ua/uploads/specials/mavka/sozdanie_obraza/.
54. Сушко Є. Аватар по-українськи: огляд мультфільму «Мавка. Лісова пісня» [Електронний ресурс] / Єлизавета Сушко // Тиктор медіа. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: <https://tyktor.media/polytsia/multfilm-mavka/>.
55. Турган О. «Лісовий космос» у драмі-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» / Ольга Турган. // Вісник Запорізького національного університету. Філологічні науки. – 1999. – №2. – С. 144–149.
56. Турган О. Міфопоетична семантика зооморфних образів у художній системі Лесі Українки / Ольга Турган. // Слово і час. – 2005. – №8. – С. 9–15.

57. Турган О. Феномен синтезу національного й античного міфу в драмі-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» / Ольга Турган. // Науковий збірник на пошану доктора філологічних наук, професора, акад. АН Вищої школи, засл. діяча науки і техніки України Володимира Качкана. – 2020. – С. 289–298.
58. Українська минувшина. Ілюстрований етнографічний довідник. 2-е вид. А.П. Пономарьов, Л.Ф. Артюх, Т.В. Косміна та ін. — К.: Либідь, 1994. — 256 с.
59. Фрис І. Концепція кохання у міфологічній драмі: Лісова пісня Лесі Українки та Малашка Габріелі Запольської / І. Фрис. // Київські полоністичні студії. – 2013. – №22. – С. 342–346.
60. Чернишенко О. Соціокультурна анімація: міжнародний досвід, перспективи впровадження в Україні / О. Чернишенко. // Вісник Черкаського університету. Серія Педагогічні науки. – 2008. – №123. – С. 136–143.
61. Чик Д. Мапа подорожі: мономіф як сюжетна модель в англійському й українському сатиричному «романі великої дороги» першої половини ХІХ ст. / Денис Чик. // Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. – 2016. – №9. – С. 223–233.
62. Чуйко В. Перекодування творів М. Хвильового засобами кіно: семіотичний аспект / Вікторія Чуйко. // Актуальні проблеми української літератури і фольклору. – 2019. – №27. – С. 41–50.
63. Яблонська О. «Лісова пісня» Лесі Українки як міфологема «смерть–воскресіння» / Ольга Яблонська. // KELM (Knowledge, Education, Law, and Management). – 2018. – №24(4). – С. 286–295.
64. Andrea Lee P. The Hero's Journey / Permenter Andrea Lee. // Wars, Star. – 2002.
65. Campbell J. The Power Of Myth / J. Campbell, B. Moyers. // New York: Doubleda. – 1988.
66. Carlquist J. Playing the story: Computer games as a narrative genre / Jonas Carlquist. // Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science. – 2003. – №6.

67. Craig B. The physical and emotional threads of the archetypal hero's journey: Proposing common terminology and re-examining the narrative model / Batty Craig. // Journal of Screenwriting. – 2010. – №1. – С. 291–308.
68. DakhaBrakha official site [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.dakhabrakha.com.ua>.
69. Hart J. Arts Entrepreneurship and the Hero's Adventure / James D. Hart. // Journal of Arts Entrepreneurship Research. – 2014. – №1. – С. 24.
70. Hartman D. The hero's journey of self-transformation: Models of higher development from mythology / D. Hartman, D. Zimberoff. // Journal of Heart-Centered Therapies. – 2009. – №12. – С. 85.
71. Hellerman J. Unraveling The Concept of The Hero's Journey in Filmmaking [Электронный ресурс] / Jason Hellerman // NoFilmSchool. – 2023. – Режим доступа до ресурсу: <https://nofilmschool.com/the-heros-journey>.
72. Houman S. Reconfiguring the Hero's Journey–The Monomyth in Contemporary Popular Culture / Sadri Houman. – 2020.
73. Jung C. Psyche and symbol: A selection from the writings of CG Jung / Carl Gustav Jung., 1991. – (Princeton University Press).
74. Luck J. From overhead projectors to microwave links: A personal journey of learning and teaching using an educational technology / Jo-Anne Luck. – 2005.
75. Mark M. The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes / M. Mark, C. Pearson., 2001. – 384 с.
76. Mavka Show [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://pankoncert.pl/ua/mavka-show/>.
77. Scoggin L. The Intersection of Animation, Video Games, and Music: Making Movement Sing. Taylor & Francis / L. Scoggin, D. Plank., 2023. – 238 с.
78. Taheri M. The archetype of the Hero's Journey in Odyssey / M. Taheri, J. Ronak. // International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World. – 2013. – №4. – С. 246–260.
79. Van Poelje S. A hero's journey: Leadership, script and myth / Sari van Poelje. // Keep the TA-O torch alight. – 2010. – №9. – С. 30.

80. Zinkiv I. Україна, яку ми втрачаємо: Лісова пісня Лесі Українки на сцені Львівського Академічного Театру імені Леся Курбаса / I. Zinkiv, M. Harbuziuk. // ARS INTER CULTURAS. – 2022. – №11. – С. 99–110.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А





ДОДАТОК В



