

Головний герой — це худорлявий і жиливий мутант із моторошною зовнішністю, витягнутими котячими зіницями та білим волоссям, перев'язаним стрічкою на чолі. Кожна його зовнішня риса є відображенням непростого способу життя або подій минулого. Після бою на ярмарку Геральт отримав прізвисько «М'ясник із Блавікена». У серіалі ж він занадто молодий і вельми привабливий для персонажа, що наводить жах своєю зовнішністю. Та занадто м'язистий для виживача, що перестрибує з однієї роботи до іншої. Відмінність між іншими персонажами в екранізації та оригіналі значно менш помітна, оскільки вони виглядають і сприймаються цілком органічно у світі Геральта.

Фільм розгортає дві сюжетні лінії, які віддалені у часі майже на пів століття. Основна тісно переплітається з оригінальною історією, тоді як додаткова звертається до інших творів із саги. Королівство Цінтра, княжна Цірілла та її зустріч з Геральтом з'являються у видіннях Ренфрі, що не були присутні в первісному тексті.

Як самостійний фільм з оригінальним сценарієм перша серія «Відьмака» виглядає досить гідно та має високі рейтинги. Візитівкою серії є фраза головного героя: «якщо я вже маю вибирати поміж одним злом та іншим, то волю не вибирати зовсім», який, все ж таки, обирає «менше зло». Втім, як адаптована версія, ця серія містить чимало змінених, вилучених або доданих епізодів, а також побічну сюжетну лінію. Через це, на превеликий жаль, вона залишає враження «більшого зла» у порівнянні з оригінальним твором.

А. Кузняна

ОПОВІДАННЯ СТІВЕНА КІНГА «ПОЛЕ БОЮ» В ТЕЛЕВЕРСІЇ РОБА БОУМЕНА

А. Kuzniāna

STEPHEN KING'S SHORT STORY "BATTLEGROUND" IN THE TV VERSION BY ROB BOWMAN

Сюжет оповідання Стівена Кінга «Поле бою» (1972) розгортається навколо Джона Реншоу, професійного кілера, який після успішного виконання чергового замовлення отримує набір іграшкових солдатиків. Оживши, вони перетворюють квартиру на поле бою, де життя кілера опиняється під смертельною загрозою. Ідея карми за скоєні злочини, зокрема, за насильство і жорстокість, набуває особливого значення через іронічний поворот сюжету. Герой, який колись приносив смерть іншим, сам опиняється в ролі жертви безжального полювання.

Кіноадаптація Роба Боумена в першій серії серіалу «Нічні кошмари та фантастичні бачення» (2006) майстерно відтворює основні ідеї та теми, закладені в основі оригінального оповідання. Екранізація дбайливо зберігає сюжетну структуру та визначальні моменти, що формують сюжетну лінію, дозволяючи глядачеві відчувати емоційне й психологічне напруження літературного першоджерела. Водночас в адаптації присутні деякі відмінності, які впливають на інтерпретацію певних аспектів історії та характерів персонажів, підкреслюючи унікальні особливості кінематографічної мови.

У першоджерелі професійна діяльність головного героя згадується лише побіжно, в одному короткому абзаці. Проте кіноадаптація надає цьому аспекту значно більше уваги, виділяючи приблизно 12 хвилин екранного часу. Така деталізація дозволяє показати ставлення Реншоу до своєї професії, підкреслюючи

його невимушеність і байдужість до вбивства. У фільмі це зображено як рутинний, буденний процес, що підкреслює його моральну спустошеність та відсутність внутрішнього конфлікту стосовно своїх дій. Такий підхід не лише створює додаткове напруження, але й глибше розкриває психологічний портрет героя, що дозволяє глядачеві краще зрозуміти його характер і мотивацію.

Відсутність слів і діалогів в оригіналі надає автору змогу передати емоційний стан героя через внутрішні монологи, які слугують ключовим засобом для глибшого розуміння його почуттів і мотивацій. Це дозволяє читачеві проникнути у внутрішній світ персонажа, розкриваючи його емоції та психологічні переживання без додаткових зовнішніх пояснень. Натомість у серіалі, де внутрішній монолог відсутній, глядач змушений покладатися виключно на акторську майстерність для інтерпретації думок і почуттів персонажа. Важливу роль тут відіграє невербальна комунікація, яка дозволяє зрозуміти емоційний стан героя через міміку та жести, що створює іншу динаміку сприйняття персонажа у порівнянні з літературним джерелом.

Події в кіноадаптації розвиваються значно повільніше ніж в оригіналі, що створює відчуття поступового нарощування напруження. Такий підхід дозволяє глядачеві повністю зануритися в створену атмосферу та емоційно підготуватися до кульмінації. На відміну від літературного першоджерела, де сюжет розвивається стрімкіше завдяки компактності тексту і швидкому переходу до основної теми, кіноверсія використовує розтягнутість у часі та зосередженість на деталях для глибшого дослідження внутрішнього світу персонажів та їхніх емоційних трансформацій. Повільний ритм оповіді також слугує підготовкою до драматичної кульмінації, поступово напружуючи атмосферу та створюючи відчуття неминучого розвитку подій. Завдяки цьому забезпечується сильне емоційне залучення глядача в момент пікових сцен.

Емоційне напруження в екранізації значно підсилюється шляхом додавання нових елементів, які загострюють ситуацію героя та підвищують драматизм сцени. Один із яскравих прикладів цього методу — епізод, коли герой виявляється змушеним рятуватися, вибираючись на зовнішній карниз свого помешкання, розташованого на 40-му поверсі. В оригіналі ця сцена також викликає напруження, але герой досить швидко долає цей етап, і сюжет рухається далі. Проте режисер адаптації вирішив збільшити рівень загрози та емоційного напруження, додавши новий елемент — іграшковий гелікоптер із гострими та реалістичними лопастями, який значно ускладнює становище персонажа. Цей гелікоптер не лише додає небезпеки, але й створює постійне відчуття загрози, оскільки він кружляє навколо героя, поступово наближаючись. Герой змушений балансувати на вузькому карнизі, ухиляючись від лопастей, які можуть його травмувати або навіть змусити впасти. Завдяки такому доповненню сцена стає динамічнішою, а глядач відчуває гостріші емоції та глибше співпереживає персонажу. Такий режисерський підхід демонструє, як адаптація може трансформувати оригінал, наголошуючи на екстремальних обставинах і напруженій атмосфері, що підсилює загальну драматургію твору.

Розглянута кіноадаптація зберігає основний задум першоджерела, водночас розширюючи його через акцент на психології персонажа, уповільнення темпу оповіді та підсилення емоційного напруження. Основні відмінності між двома форматами полягають у методах передачі емоцій та ідей. Оповідання вирізняється інтимністю завдяки постійним внутрішнім монологам головного героя і стислості вираження,

тоді як фільм додає глибини завдяки візуальній деталізації та створенню особливої атмосфери.

Екранізація дозволяє краще зрозуміти внутрішній світ Реншоу через його дії, хоча втрачає частину інтимності, притаманної літературному тексту. Візуальні ефекти та акцент на рутинності власної роботи підсилюють символізм покарання, яке його наздоганяє. У результаті обидва твори висвітлюють спільну ідею різними шляхами, пропонуючи читачеві та глядачеві унікальні перспективи, які взаємно збагачують загальне сприйняття історії.

Л. Осипова

**«ДРАКУЛА»: РОМАН БРЕМА СТОКЕРА
ТА КІНОПРОЕКЦІЯ ТОДА БРОУНІНГА**

L. Osypova

**“DRACULA”: BRAM STOKER’S NOVEL
AND TOD BROWNING’S MOVIE PROJECTION**

Роман ірландського письменника Брема Стокера «Дракула» (1897) вважається класикою готичної літератури, а його головний герой — архетипом вампіра. Трансільванський граф Дракула, придбавши невелике абатство в Англії, починає полювати на людей: висмоктує кров своїх жертв і перетворює деяких із них на вампірів. Протистояти йому береться професор Ван Гелсінг, який разом зі своїми однодумцями змушує графа повернутися до рідного краю, де його знищують разом із примарними сестрами. Роман має численні адаптації, інтерпретації та продовження — як літературні, так і театральні, кінематографічні, архітектурні, анімаційні тощо.

Екранізації роману, які почалися ще у 1921 р. й тривають донині, охоплюють період понад століття. Одним із найвідоміших творів у цьому ряду стала перша звукова кіноадаптація «Дракули» (1931), створена американським режисером Тодом Броунінгом. Утім, через обмеженість фінансування сценарій фільму був заснований не на романі, а на однойменній п’єсі ірландського драматурга Гамільтона Діна (1924) та її бродвейській адаптації американського письменника Джона Балдерстона (1927). Головну роль у бродвейській постановці та фільмі майстерно виконав американський актор угорського походження Бела Лутоші. Хоча кінематографічна версія Броунінга здобула широку популярність, вона містить чимало розбіжностей із літературним оригіналом.

З оригінальної зовнішності Дракули до фільму потрапили (риси подано за українськими виданнями):

- обличчя — надто вольове, енергійне, оригінальне, непересічне, надзвичайно бліде;
- чоло — благородне, гордовите, високе;
- волосся — густе, рідке на скронях;
- вуста — владні, доволі жорсткі;
- вуха — білі, сильно загострені вгорі.

Проте залишились в романі:

- ніс — тонкий, орлиний, із високим переніссям;
- ніздрі — особливо широкі, нетипові, дивної форми;