

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет української й іноземної філології та журналістики

Кафедра англійської філології та прикладної лінгвістики

**Мультимодальне конструювання художніх текстів для  
дітей: корпусне дослідження**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти “магістр”

**Виконала:** студентка 09-221 М групи

**Спеціальності:** 035.10 Філологія  
(прикладна лінгвістика)

**Освітньо-професійної програми:**  
«Філологія (Прикладна лінгвістика)»  
Ликова Ілона Ігорівна

**Керівниця:** к. філол.н., доцентка  
Цапів Алла Олексіївна

**Рецензентка:** Гусак Анастасія  
Дмитрівна, стейкхолдер ОПП  
Філологія (Прикладна лінгвістика),  
спеціаліст відділу контекстної  
реклами рекламної агенції групи  
компаній “WEZOM” & “Elit-Web”

**Херсон – 2020**

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження мультимодального моделювання художніх текстів для дітей</b> .....	7
1.1. Мультимодалістика як об’єкт філологічних досліджень.....	7
1.2. Теоретичні основи наратологічного методу аналізування художніх текстів для дітей.....	14
1.3. Художній час та простір у наративному тексті.....	19
1.4. Корпусні дослідження моделювання художніх текстів для дітей.....	22
<b>РОЗДІЛ 2. Корпусне вивчення мультимодальних текстів із доповненою реальністю</b> .....	28
2.1. Мультимодальна наратологія в аспекті корпусних досліджень.....	28
2.2. Моделювання художніх текстів з доповненою реальністю.....	37
2.3. Дигітальні мультимодальні художні тексти для дітей .....	44
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	50
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	53

## ВСТУП

Інтерес до процесів комунікації як мультимодальної діяльності обумовлений тим, що в XXI сторіччі – сторіччі інформаційного суспільства, основою якого виступають комунікаційні та інформаційні технології [30] – питання передачі, обробки та засвоєння інформації набувають особливої актуальності для кожного індивіда. Розгляд явища мультимодальності як невід’ємної особливості природного комунікативного процесу в рамках лінгвістичних досліджень, на думку А. О. Кібрика, неминучий, так як відділення мови від комунікації, мислення та поведінки – штучно та неконструктивно [17].

Сучасна людина щодня потрапляє в різні інформаційні поля. Як правило, це відбувається неусвідомлено. Передача й сприйняття інформації відбувається за допомогою різних систем, здатних створювати значення (мова, колір, міміка, інтонація тощо) [8], які взаємодіють одночасно. Модальність розуміється в даному випадку як психологічний або перцептивний феномен, пов’язаний зі сприйняттям інформації [29]. Як зазначає Т. В. Вдовіна, термін «мультимодальність» має багато спільного з терміном «мультимедійність», так як він «описує формування значень за допомогою різних семіотичних засобів - модусів – і пов’язаних з ними соціокультурних конвенцій» [8]. Більшість продуктів репрезентативної культури суспільства являють собою мультимедійні та мультимодальні тексти, тобто поєднують в собі кілька видів або каналів (візуальні, аудіальні, тактильні, ольфакторні тощо), а також модусів (зображення, письмо, мова тощо) комунікації» [8].

У західній науковій традиції мультимодальність розглядається як один із способів (*mode*) організації семіотичної системи з метою створення смислів та передачі інформації. Однак все частіше термін «мультимодальність» використовується для визначення нового виду жанру, який об’єднує текст, іміджеві або графічні зображення, що часто супроводжуються звуком та/або відео. Це, як правило, симбіоз звичних

модальностей з новими цифровими засобами, які, зазначимо, все частіше використовуються в освітньому середовищі, що є мультимодальним за своєю суттю [65]. Серед вчених, що займалися проблемами мультимодальних досліджень є Г. Кресс [49], А. Гібонс [43], Ч. Форсвіл [41], К. Джуїт [45], А. Кібрик [17], Т. ван Льовен [50], Л. Макарук [23], О. Маріна [26], М. Гаврилова [8], А. Цапів [37] та багато інших.

**Актуальність** дослідження зумовлена тією популярністю, якої набули казки Льюїса Керролла «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі» з оригінальними ілюстраціями Євгенії Гапчинської; значним інтересом до мультимодальних аспектів конструювання художніх текстів з доповненою реальністю, які стали одним із найкращих винаходів в художній дитячій літературі. Такі книжки постають багатовимірним моделюванням мультимодальних текстів, об'ємним зображенням, що може рухатись або відтворювати сюжетні елементи певної казки. На сьогодні доповнена реальність є популярною в усьому світі, та найбільш відома в ігровій та розважальній сферах.

**Мета дипломної роботи** – виявити та схарактеризувати особливості вербального, невербального та дигітально-технологічного конструювання художніх текстів для дітей в аспекті мультимодального та корпусного вивчення.

**Об'єкт дипломної роботи** – вербальні, невербальні засоби, а також сучасні ІТ технології творення мультимодальних художніх текстів для дітей.

**Предмет дипломної роботи** – мультимодальні та корпусні особливості творення художніх текстів із доповненою реальністю та дигітальних відеонаративів для дітей.

**Матеріал дослідження** – казки Льюїса Керролла «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі» з ілюстраціями Євгенії Гапчинської, а також оригінал казки “Alice in Wonderland” у форматі текстів з доповненою реальністю та відео та/або аудіосупровідом.

Поставлена мета вимагає виконання низки **завдань**:

- обґрунтувати теоретичний апарат дослідження та уточнити такі поняття як «мультиmodalність», «мультиmodalістика», «модус», «доповнена реальність», «корпусні дослідження»;
- виявити специфіку наратологічного методу аналізування художніх текстів для дітей;
- з'ясувати особливості художнього часу та простору у наративному мультиmodalному тексті;
- схарактеризувати моделювання художніх текстів для дітей з доповненою реальністю на прикладі казок «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі»;
- розкрити методи корпусного дослідження мультиmodalних художніх текстів для дітей.

**Методи дослідження.** Виконання поставлених завдань передбачає залучення загальнонаукових та конкретнонаукових методів аналізування теоретичних джерел та ілюстративного матеріалу. Методи аналізу та синтезу залучено для аналітичного аналізування теоретико-методологічних наукових робіт з різноаспектного вивчення художніх текстів для дітей. У роботі також використано елементи мультиmodalного та наративного аналізування текстів, творення яких відбувається на перетині інтерсеміотичної взаємодії вербальних та невербальних модусів.

**Практичне значення отриманих результатів.** Отримані результати вивчення мультиmodalного конструювання художніх текстів для дітей в аспекті корпусного дослідження можуть бути використані у викладанні курсів із «Порівняльно-історичного та типологічного мовознавства», «Сучасної літератури країни першої іноземної мови», «Стилістики тексту», «Інтерпретації тексту».

**Апробація роботи.** Результати наукового дослідження було обговорено на засіданнях кафедри англійської філології та прикладної

лінгвістики Херсонського державного університету, які були проведені в формі попереднього захисту; також результати роботи пройшли апробацію на Усеукраїнській науково-практичній конференції «Лінгвістичні студії XXI сторіччя», що проходила у Херсонському державному університеті (25–26 червня 2019 року) та Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі» (16 квітня 2020 року, Херсонський національний технічний університет).

**Публікації.** Теоретико-практичні результати наукового дослідження висвітлено в одноосібній публікації: у матеріалах XI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі».

**Структура роботи.** Наукова робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (65 позицій).

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

### МУЛЬТИМОДАЛЬНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ХУДОЖНІХ

### ТЕКСТІВ ДЛЯ ДІТЕЙ

#### 1.1. Мультимодалістика як об'єкт філологічних досліджень

Розвиток мультимодальності було зумовлено зростанням цифрових технологій, що спричиняють поширення мультимодальних продуктів, які тепер можна легко створити. Зрештою, це епоха Інтернету, гіперфантастики, гаджетів. Дійсно, двадцять перше сторіччя можна сприймати як квінтесенцію мультимодальної епохи [46]. Тому в сучасному світі розгляд мультимодальності в наукових дослідженнях видається ще більш актуальним. Мультимодальність – це співіснування більш ніж одного семіотичного модусу в рамках даного контексту. У більш загальному сенсі мультимодальність – це повсякденна реальність. Це досвід життя, тобто ми переживаємо повсякденне життя в мультимодальних термінах через зір, звук або рухи. Навіть найпростіша бесіда включає в себе мову, інтонацію, жести тощо. Насправді, багато хто з теоретиків визнали, що не існує такого поняття, як мономодальний текст [41].

Практика мультимодальності існує вже давно. Проте мультимодальність як область наукових досліджень все ще знаходиться на етапі розвитку [46].

Оскільки будь-яке визначення мультимодальності ґрунтується на понятті «безлічі модусів», питання про те, що саме означає модус, є важливим. У деяких джерелах вчені намагалися пояснити значення слова «модус» [44], [48], [51], але, як стверджує Чарльз Форсвіл – «Це нелегке завдання, тому що те, що позначається як модус, є комплексом різних факторів» [44], [45]. Спочатку Ч. Форсвілл звертається до сенсорно-

перцептивної системи для категоризації, таким чином, модуси/ресурси пов'язані з кожним з п'яти органів чуття. Для когнітивного підходу це, здається, є підґрунтям для розуміння та ідентифікації модусів, але все-таки існують труднощі, оскільки, як продовжує стверджувати Ч. Форсвіл, виникає «занадто складна категоризація» [44, ст. 382], [45, ст. 22]. Це відбувається тому, що з'єднання модусів «один з одним» з кожним з п'яти органів чуття є занадто узагальнюючим і випускає з уваги принципові відмінності між системами означення. Наприклад, візуальний спосіб визначає як письмову комунікацію (яка є вербальною), так і образотворчу комунікацію (яка є невербальною), і очевидно, що ці дві форми не передають сенс одними і тими ж засобами. Таким чином, питання «Що таке модус?» – це складне питання. Як висловився Г. Кресс, це питання, яке «немає чіткої відповіді» [52].

В області мультимодальних досліджень існують різні значення поняття «модусу/ресурсу». К. Джевітт [48] визначає різницю між трьома центральними підходами до мультимодальності: соціальною семіотикою, дискурсивним аналізом та аналізом взаємодії. В останньому випадку [58] модус не є таким вже ключовим питанням, оскільки жест розуміється як комунікативний модус, а інтерес аналітика полягає в тому, як цей модус використовується. Підхід дискурсивного аналізу, який Джевітт узгоджує з роботами О'Халлорана [60] і О'Тула [62], працює на передумові семіотичних ресурсів, а не модусів. При цьому він приймає дещо ширшу перспективу. Джевітт пояснює: «Семіотичні ресурси складаються з систем значень, які реалізують різні функції, і тому значення є питанням вибору з систем значень, і як ці вибори інтегруються в мультимодальні явища» [48]. З цієї точки зору, мова, наприклад, є семіотичним ресурсом, який може бути реалізований через ряд різних способів, таких як письмовий та усний.

Проблема вивчення гетерогенних (семіотично неоднорідних) текстів в останні два десятиріччя увійшла в ряд найбільш актуальних



дослідницьких завдань міждисциплінарних досліджень. Питанням їх вивчення присвячено велику кількість наукових робіт, серед яких роботи зокрема Г. Кресса, Т. ван Льовена [53]; К. Джевїтта [49]; Ю. Сорокіна, Є. Тарасова [35]; О. Анісімової [2]; В. Чернявської [38]; А. Кібрика [19]; О. Максименко [25]; А. Аріас [3]; М. Гаврилової [9]; В. Омеляненко, О. Ремчукової [32] та багато інших [31].

Аналіз таких текстів пов'язаний з певними методологічними труднощами, так як він вимагає від дослідника великого кола знань і компетенцій, які рідко обмежені рамками однієї дисципліни. Тому поступове вирішення цього завдання проводилося з урахуванням наукових результатів різних дисциплін. Так, в 80-і рр. ХХ ст. в руслі соціальної семіотики, основне завдання якої – вивчення функціонування мовного знака в суспільстві, з'явилися *мультимодальні дослідження*.

Вчені, які стоять біля витоків розвитку теорії мультимодальності, критикуючи своїх попередників, звернули увагу на те, що більшість досліджень, пов'язаних з лінгвістикою, зосереджуються виключно на мові, ігноруючи або применшуючи вклади інших модусів в загальний зміст. Виділяючи головне, відзначимо, що з появою *теорії мультимодальності* руйнується уявлення про загальний стан мови і письма в соціально-семіотичному світі [31].

Передумовами виникнення міждисциплінарних досліджень на перетині семіотики, лінгвістики, філософії мови та соціології стали робота М.Халлідея «Мова як соціальна семіотика: соціальна інтерпретація мови і значення», де домінуючою є теза про реалізацію мовної функції в контексті, а також робота Р. Ходжа і Г. Кресса «Language as Ideology», де розглядаються питання відносин мови і суспільства. Надалі ці ідеї отримали свій розвиток у роботі Тео ван Льовена «Introducing Social Semiotics» [64].

Важливим етапом у розвитку розглянутого напрямку стало створення в 80-і роки Г. Крессом, Т. ван Льовеном, Е. К. Френсіс і

Т. Нітголдом журналу «Соціальна семіотика». З точки зору соціальної семіотики неможливо передати значення за допомогою тільки одного ресурсу семіотичної системи: «слова викликають озвучувані образи, лист є їх зображення; алгебра більш схожа на синтаксис і семантику природної мови» [54]. На перший план виходять невербальні засоби конструювання смислів, нові засоби формування ідентичності. Відповідний «виклик» відомий під назвою *мультимодальності*. Вербальні елементи змішаних текстів виступають у ролі сигналів («репліки») і таким чином обмежують можливі інтерпретації візуальних елементів. Про пріоритет невербальної складової дискурсу говорить й італійський дослідник Д. М. Понтон в роботі «Movements and Meanings: Towards an Integrated Approach to Political Discourse Analysis» (Слова і жести: інтегративний підхід до аналізу політичного дискурсу) [31].

У зарубіжній філософії з кінця ХХ сторіччя йдеться про тенденцію до візуалізації. Явище, коли образотворчі одиниці проникають в соціальні сфери буття людини і визнаються самостійними носіями реальності, позначено як *pictorial turn*, *imagic turn* або *iconic turn* – *іконічний поворот*. Г. Кресс в книзі "Literacy in the New Media Age" (Грамотність в епоху нових медіа) говорить не тільки про перехід від книжкової до екранної грамотності, а й про домінуючу роль зображення над письмовим текстом. Культура рухається від влади слова до влади зображення [50].

Самі терміни «*мультимодальність*» і «*мультимодальний текст*», та основні положення теорії мультимодальності вперше були введені в науковий побут й розроблені вченими Г. Крессом і Тео ван Льоеном в спільній статті «Multimodal discourse» [53].

Як стверджує К. Джуїт, мультимодальність може розумітися як теорія, перспектива, область дослідження («*field of enquiry*») або методологічне застосування («*methodological application*») [49]. На думку російського лінгвіста А. О. Кібрика, поняття мультимодальності відноситься до розмежування між людськими органами чуттів, в першу

чергу – зоровими і слуховими каналами. «В рамках кожного з цих каналів є більш помітні відмінності, які також охоплюються поняттям мультимодальності. Так, в мові, що звучить є сегментний (вербальний) компонент і безліч несегментних (просодичних) параметрів. Візуальний канал включає жестикуляцію, погляд, міміку та інші аспекти «мови тіла». Письмовий дискурс також сприймається візуально, та крім вербального компонента, включає цілий набір графічних параметрів, таких як шрифт, колір, формат та ін. Сучасне поняття мультимодальності включає всі ці властивості» [18].

З одного боку, поняття *мультимодальність* пов'язане з поняттям *модальність* «тип зовнішнього стимулу, що сприймається одним з органів чуття людини, в першу чергу через слух або зір» [18]. З іншого боку, вчені, які слідують теорії соціальної семіотики (Г.Кресс, Тео ван Льовен, Р. Ходж, К. Джуїт, Р. Айдема та ін.), визначають *мультимодальність* через поняття *семіотичного модусу* як виразного засобу дискурсу, яке виробляє певне культурне значення. Сама приставка *мульти* в слові мультимодальність передбачає, що існує цілий ряд модусів, загальнодоступних для відтворення всіма членами спільноти [31]. Г. Кресс визначив *семіотичний модус* («*mode*») як соціально сформований, культурно встановлений семіотичний ресурс формування значення («*socially shaped and culturally given semiotic recourse for making image*») [52]. Зображення, письмо, схеми, макети, жести, міміка, мова, музика, 3D ефекти є прикладами модусів [52].

Сьогодні найбільшими центрами мультимодальних досліджень є об'єднання «Нова лондонська група» на чолі з професором Лондонського університету Г. Кресом і Semiotics Research Group (SRG) в Національному університеті Сінгапуру під керівництвом Кей Л. О'Халлоран [31].

Для аналізу мультимодальних текстів застосовується *мультимодальний дискурс-аналіз*: з'єднання процедур дискурс-аналізу приділяючи увагу немовним елементам повідомлення [53]. Якщо в

дослідженні наукового колективу під керівництвом А. О. Кібрика в центрі уваги саме конвенційний аналіз (ситуація «живого» спілкування як об'єкт спостереження), то для авторів технік мультимодального дискурс-аналізу важлива саме перенасичена невербальними елементами дисплейна реальність. І той, і інший способи аналізу «мови як вона є» (назва роботи А. О. Кібрика) засновані на маргіналізації власне мовного (вербального) елемента в комунікації (як найбільш дослідженого), та приділяють увагу невербальним сторонам комунікації. Так, А. О. Кібрик пропонує складну систему запису дискурсу (жестів, міміки та ін.) для подальшого аналізу комунікативних комплексів, що виникають під час бесіди, багато в чому спираючись на розроблені в західних лабораторіях комунікативістики методи. Кей О'Халлоран надає розширений опис мультимодального дискурс аналізу [61], де в центрі уваги – положення камери, жести, міміка, текст [59]. І в тому, і в іншому випадку ми виявляємо схожість самого підходу: спробу розділити «єдність» на складові частини для виявлення їх особливостей і способів взаємодії. Уявити собі такий розбір великих масивів інформації досить складно (тому в дослідженнях фігурують невеликі фрагменти, обмежені за часом запису [43], [42]). Щоб подолати обмеженість трудомісткого методу, дослідники звернулися до автоматизації цієї роботи і до різних програм, що забезпечують автоматичну метарозмітку текстового, відео, аудіоматеріалу. Корпусний мультимодальний дискурс-аналіз являє собою окрему галузь досліджень у цій сфері; його завдання – вивільнити час дослідників на інтерпретацію отриманих даних, а також обробляти мультимодальні масиви [14].

Слід зазначити, що мультимодальний дискурс-аналіз і його різновиди (наприклад, критичний мультимодальний дискурс-аналіз [56], [57]) спрямовані на інтерпретацію комунікативних практик в аспекті виявлення смислів, що зникають при аналізі окремих аспектів комунікації (наприклад, вираженої тільки у формі запису вербального обміну). Важливо, що обидва напрямки мультимодальних досліджень (як в області

інтерперсональної комунікації, де вивчається семіотика жестів, поглядів, міміки, рухів та ін., так і в області вивчення сучасних повідомлень, що представляють собою єдність образотворчого, текстового, звукового, графічного та ін.) розробляють методи, способи, техніки, що втілюють лінгвістичний підхід в реальність (в рамках «читання образів», виявлення метафор, що пронизують повсякденність, спроб виявляти особливості модальностей, що складають контекст комунікації і наповнюють соціальні інтеракції). У цьому сенсі дослідження в області мультимодальності можна розглядати як споріднені, наприклад, акторно-мережевої теорії Бруно Латура [22], де кожен актор мережі власне є діячем в тому випадку, якщо він хоч якось змінює дії так званого акторського ланцюга. Для Латура важливо було показати, що мова (в його вербально-алфавітно-фонетичному вигляді) не може бути ні виразником всього різноманіття смислів, що формують мережі повсякденності, ні матрицею пізнання: світ вимагає «перезавантаження», здійсненої випробувачем, який створює неупереджений «насичений опис» того, що відбувається перед ним. У цьому описі роль технічних об'єктів, архітектури, матеріалів, використовуваних у виробництві необхідних предметів, форма житла або колір одягу можуть виявитися куди більш значущими, ніж слова. Фактично мультимодальний аналіз прагне до того ж результату – виявити «ядро» комунікації, рух від сенсу до сенсу, які продукуються не тільки словами. Тому лінгвісти, які звернулися до мультимодального аналізу, відкривають можливість інтерпретування за допомогою мультимодального аналізу [14].

Відзначимо, що мультимодальний аналіз тексту є найважливішою складовою при дослідженні будь-якого сучасного медіатексту. Сьогодні об'єктом дослідження стають найрізноманітніші дискурсивні об'єкти і сфери, навіть не зовсім традиційні, такі як сайти різних організацій, демотиватори [6], онлайн-додатки, Інтернет-колекції, написи на автомобілях, опозиційні плакати та інші «лінгвооб'єкти» які можна

вважати свого роду периферією мовного життя сучасного суспільства». Це можна пояснити тим, що «сучасний стиль мислення часто проявляється в різних полікодових комбінаціях», а взаємодія вербальних і візуальних знаків «визначається ментальними операціональними зусиллями створюваної або сприймаючої свідомості» [14].

Автор навчального посібника «Лінгвістика тексту та масова комунікація (на матеріалі креолізованих текстів)» О. Є. Анісімова говорить про те, що «одні невербальні семіотичні ресурси (паралінгвістичні засоби) виступають в якості самостійних носіїв інформації і є самостійними для розкриття змісту тексту, інші – використовуються в якості допоміжних по відношенню до вербальних засобів, і вносять додаткові семантичні експресивні відтінки в його зміст» [2]. Таким чином, мультимодальними слід визнати тільки ті тексти, в яких інформаційно активними є кілька семіотичних модусів, які передають певну інформацію, або ж вносять додаткові відтінки в основний зміст.

## **1.2. Теоретичні основи наратологічного методу аналізування художніх текстів для дітей**

На сьогодні наука про літературу являє собою неоднорідну сферу дослідницьких практик. Художній текст – комплексна структура, описати яку за допомогою однієї моделі практично неможливо. Складність організації тексту робить його предметом вивчення багатьох дисциплін, зокрема – літературознавства, лінгвістики, семіотики, семантики та ін. Одним з найважливіших розділів літературознавства є теорія літератури – в рамках якої активно розробляється наратологія, або теорія оповідання, що склалася як особлива літературознавча дисципліна до середини 60-х років ХХ ст. після перегляду основних концепцій теорії оповідання [26].

Найбільші теоретики наратології розробили ієрархічну модель оповідних інстанцій і рівнів, визначили специфіку відносин між

розповіддю, оповіданням та історією. Особливою сферою теоретичного осмислення став аналіз дискурсу [26].

До базових ідей наратології відносять трактування тексту як акту комунікації, уявлення про художню комунікації як про процес, який реалізується на декількох оповідних рівнях, комплексне трактування проблеми дискурсу.

Основними категоріями понятійного апарату наратології є наратив, наративність, подія, розповідні інстанції (конкретний і абстрактний автор та читач, наратор та наратор, актор), точка зору, фабула, сюжет, дискурс [26].

Під наративами прийнято розуміти розповідні твори будь-якого жанру і функціональності. Термін «нاراتив» походить від латинського слова *gnarus* (знаючий, досвідчений), похідному від індоєвропейського кореня \**gno* (знати). Наратив в цілому виступає в ролі головної форми упорядкування й осмислення навколишнього світу, а в контексті літературознавства – як особливий конструкт, за допомогою якого через розповідь освоюється навколишня дійсність [26].

В. Лабов та Дж. Валетські запропонували схему побудови будь-якого наративу, яка згодом стала класичною і отримала назву «діамантова». Її структурними компонентами є наступні елементи: резюме (підсумовування вихідної ситуації), орієнтування (опис часу, місця, персонажів); ускладнення / конфлікт; оцінка (авторське ставлення); вирішення конфлікту; підсумок (віднесення події до теперішнього часу). Під час аналізу прототипної наративної схеми виявляються два великі класи текстів, класифіковані за принципом наративності / дескриптивності (описовості) [26]:

- 1) наративні (розповідні – роман, розповідь, повість та ін.) та міметичні – (п'єса, кінофільм, балет та ін.);
- 2) описові (нарис, портрет та ін.).

Як зазначено вище, основною характеристикою наративу є наративність – специфічна практика текстоутворюючого способу представлення світу і його фрагмента у вигляді сюжетних висловлювань, в основі яких лежить якась історія (фабула), заломлена крізь призму певної (певних) точки (точок) зору. Будь-яке сюжетне висловлювання являє собою мікроструктуру, в основі якої лежить подія. Як зазначає І. П. Ільїн, під подією прийнято розуміти таку дію, яка, порушуючи деяку норму і відповідні цій нормі очікування читачів і/або персонажів, змінює вихідну ситуацію; якщо порушення не відбувається, то дана дія подією не вважається. Класичною схемою події є схема А. Данто:

- 1)  $x$  is  $F$  at  $t_1$ ;
- 2)  $H$  happens to  $x$  at  $t_2$ ;
- 3)  $x$  is  $G$  at  $t_3$ ,

де  $x$  – суб'єкт,  $F$  – його початковий стан на даний момент  $t_1$ ,  $H$  – певна дія над  $x$  в момент  $t_2$ ,  $G$  – новий стан  $x$  в момент  $t_3$ , тобто подією вважається стан в момент  $t_2$ , якщо вихідний і новий стан є протиставлені [26].

Будучи складною комунікативною структурою, наратив ґрунтується на взаємодії сукупності оповідних інстанцій, під якими розуміється особлива категорія літературного тексту, персоніфікована в функції автора, оповідача та читача. При цьому уявлення про художній твір як комунікативну систему передбачає вирішення питання про співвідношення різнорівневих каналів взаємодії оповідних рівнів [26].

Розповідні рівні – це рівні комунікації, на яких, в специфічній для кожного оповідного рівня формі, взаємодіють один з одним розповідні інстанції відправника і одержувача художньої інформації. При цьому, як зазначає І. П. Ільїн, кожна пара відправника та одержувача інформації конкретного оповідного рівня вступає один з одним в комунікативний зв'язок не прямо, а опосередковано – через опосередковану роль



оповідних інстанцій, які перебувають на іншому, «нижчому» рівні, ієрархічно підпорядкованому першому.

На даний момент дослідники не знайшли єдиної точки зору щодо кількості та якості оповідних інстанцій та рівнів. Наразі виділяють наступні розповідні рівні й відповідні їм інстанції [26]:

1) рівень конкретного автора й читача (конкретна біографічна постать письменника та реципієнта його тексту);

2) рівень абстрактного (імпліцитного) автора та читача (оповідна інстанція, що не втілена в художньому тексті у вигляді персонажа-оповідача і відтворюється читачем в процесі читання як імпліцитний «образ автора», та відповідна цьому образу оповідна інстанція, відповідальна за встановлення тієї «абстрактної комунікативної ситуації», в результаті дії якої літературний текст (як закодоване автором «повідомлення») декодується, розшифровується, тобто сприймається читачем і перетворюється в художній твір, реалізується в змісті того авторського уявлення про одержувача, яке тими чи іншими ініціальними знаками зафіксовано в тексті) [26];

3) рівень фіктивного автора (оповідача) та читача (наратора) – (фіктивна оповідна інстанція, вербально організуюча розповідь й відповідна даному конструкту, одна з оповідних інстанцій внутрішньотекстової комунікації; різновид внутрішнього адресата, дійсного або умовного співрозмовника, до якого звертається наратор);

4) рівень персонажів (акторів) (абстрактна категорія, одна з функцій розповіді або інстанцій акту художньої комунікації, яка виступає в ролі персонажа та / або оповідача) [26].

Відбір певних подій та їх організація шляхом розподілу елементів комунікації за різними рівнями оповідання неможливі без урахування специфіки *точки зору*. *Точка зору, або фокалізація* (термін Ж. Женетта), трактується як [26]:

1) базовий елемент оповідної ситуації (Ф. К. Штанцель);

2) точка перетину оповідних перспектив («модусу» і «голосу» – Ц. Тодоров, Ж. Женетт, М. Бал);

3) співвідношення різних планів оповідання – зовнішнього та внутрішнього (Б. А. Успенський).

Таким чином, під *точкою зору* в сучасній наратології мається на увазі, виявляючий на всіх рівнях тексту, послідовний відбір / невідбір подій, ситуацій, епізодів, оповідних інстанцій, що впливає на структурну та змістову організацію наративу. На думку В. Шміда, точка зору існує в декількох планах [26]:

- 1) просторовому – положення спостерігача в просторі;
- 2) ідеологічному – суб'єктивне ставлення до явища;
- 3) часовому – відстань між початковим та подальшим сприйняттям подій;
- 4) мовному – зміна форми вираження у зв'язку з переглядом плану змісту;
- 5) перцептивному – ступінь інтроспекції в свідомість спостерігача.

Як зазначається, для аналізу специфіки точки зору необхідно відповісти на три питання:

- 1) хто відповідає за відбір наративних одиниць;
- 2) хто є оціночною інстанцією;
- 3) чия мовна особистість визначає стиль певного уривка.

На організацію наративу впливає й співвідношення фабули та сюжету. Фабула визначається як хронологічна послідовність подій, які є протосхемою побудови наративу. Сюжет являє собою художньо перероблену послідовність подій, їх відбір (невідбір) в залежності від специфіки точки зору та системи оповідних інстанцій. Дихотомія фабули й сюжету (історії та дискурсу) – необхідна умова виникнення наративу [26].

Підводячи підсумок, зазначимо, що в даний час теорія оповідання, що володіє великим теоретико-методологічним апаратом, являє собою

перспективну сферу дослідження. Основні напрямки практичного застосування досягнень наратології – це, перш за все, аналіз протосхем побудови літературного тексту (нарративні структури різних жанрових моделей), розробка системи оповідних інстанцій на різному рівні комунікації та пошук способів і прийомів їх маркування в тексті, а також методів наратологічного аналізу та шляхів екстраполяції описових моделей на конкретні тексти [26].

### **1.3. Художній час та простір у нарративному тексті**

Літературна подія й час знаходяться в тісному взаємозв'язку. Де немає події, там немає і часу; так відбувається, наприклад, в описі природи, характеристиці персонажів або філософських роздумах автора [23].

Кожен письменник по-своєму сприймає час і простір, наділяючи їх в творі особливими характеристиками, що відображають світогляд автора. У підсумку художній зміст, створений письменником, унікальний та не схожий на будь-який інший.

М. М. Бахтін термінологічно позначив взаємозв'язок часових та просторових відносин, художньо освоєних у літературі, назвавши її хронотопом. На його думку, час у літературно-художньому хронотопі «згущується, ущільнюється, стає художньо-зримим; а простір інтенсифікується, втягується в рух часу, сюжету, історії». Бахтін відзначав, що в літературному хронотопі час домінує над простором та робить його більш осмисленим й вимірюваним. У літературі хронотоп має найважливіше жанрове значення, так як жанр твору визначається саме хронотопом; хронотоп лежить в основі образів, створених автором в художньому нарративі; хронотоп має сюжетоформує значення [5, с. 234 – 235].

Один з основоположників сучасної наратології Ж. Женетт [13] наголошує на необхідності включення в методику наративного аналізу, дослідження часу нарації. Він зазначає, що цілком можливо розповісти історію без уточнення місця, проте майже неможливо розповісти історію, не прив'язуючи її до якогось часу – теперішнього, минулого або майбутнього.

На цій підставі вчений виділяє чотири типи розповіді: 1) наступний (нарація про минуле); 2) попередній (нарація, яка може відбуватись і в сьогоденні); 3) одночасний (нарація в теперішньому часі, синхронна з дією); 4) включений (між моментами дії) [36].

Звернемо увагу на способи реалізації «художньої зримості» часового континууму в сучасному художньому наративі для дітей. Безсумнівно, самим частотним типом оповіді є наступний тип, в якому для зображення подієво-сюжетного ряду використовується минулий час.

В цілому наратив для дітей, особливо молодшої вікової категорії, будується динамічно, з швидкою зміною подій, підтримуючи таким чином зацікавленість юного читача. У романному наративі, що розрахований на підліткову аудиторію, спостерігається ускладнення часової структури наративу, що дозволяє відображати більш складний набір думок та почуттів оповідача й дійових осіб.

Згідно Лихачову форми художнього часу можуть бути: 1) закритими, тобто без будь-якого зв'язку з історичним часом; 2) відкритими, тобто включеними в більш широкий часовий контекст, пов'язаними з історичним часом [23].

Закриті форми часу наративу для дітей можуть бути обмежені в часі, проведеному в будинку, на вулиці, в школі, в кафе, в дитячому саду, в лікарні, на дачі, в казковому королівстві та ін.

Дослідження художньої дитячої прози початку ХХІ сторіччя свідчить про наявність як хронологічного, так і анахронічного порядку презентації подій в наративі. Причому анахронічний порядок більшою

мірою характерний для художніх творів великого обсягу, призначених для підліткової читацької аудиторії [36].

Художній час являє собою найважливіший компонент наративного аналізу. Жоден сюжет, що складається з ланцюжка подій, неможливо уявити без часової співвіднесеності. У сучасному художньому наративі для дітей переважає саме такий вигляд оповідання; досить часто автори вдаються і до одночасної нарації. Сюжетотворення може бути в стислій або розгорнутій формах, як з авторських позицій, так і з позиції одного або декількох персонажів, які розгортають в творі свою часову послідовність. Порушення хронології подій в наративі призводить до анахронічного порядку їх послідовності, найчастіше в ретроспекції. У художній дитячій прозі присутні і відкриті, і закриті типи художнього часу, виявляючи різноманітність підходів сучасних авторів, які створюють дитячу літературу [36].

На створення наративу впливає ряд соціальних факторів (статусно-рольові, гендерні, ситуативні характеристики), що призводить до необхідності включати в аналіз і дискурс, в якому наратив упередметнюється. Дитячий дискурс відрізняється від дорослого, оскільки дитина знаходиться в стані соціалізації, інтенсивність якої збільшується в міру його дорослішання та пристосування до активної соціальної діяльності. Дитяча картина світу відрізняється від дорослої низкою властивостей. В процесі нарації відбувається моделювання суб'єктивної реальності, тобто продукуюча мова перетворює бачення сюжету, що лежить в основі наративу, в слова, при цьому важливі як когнітивний простір оповідача, так і мотив вибору тих чи інших мовних засобів [36].

Наратив – універсальна стереотипна модель мовлетворення, що описує подію і характеризується сукупністю параметрів. Типове лінгвістичне оформлення дитячого наративу характеризується наступними особливостями: синтактично-граматична побудова (обов'язкова наявність підрядних речень; віднесеність оповіді до

минулого або майбутнього часу); лексична характеристика (маркери орієнтування, тобто опис місця, часу дії, персонажів, а також ускладнення, або конфлікту, модальна лексика, емоційно забарвлена лексика, оказіональні словосполучення); фонетична характеристика (підвищена звуконаслідувальність, звукозображальність), усна або письмова форма. Важливим аспектом для аналізу наративу є його спонтанність або підготовленість [36].

Позиція автора (розповідь від першої або третьої особи) є конститутивною ознакою наративу. Наратив характеризується ціннісною складовою (оцінка, вираження авторського ставлення до подій, вирішення труднощів і коду, тобто завершення розповіді стосовно параметрів «тут» і «зараз»). Когнітивна складова наративу полягає в мовній репрезентації картини світу, пресуппозицій, апеляції до прецедентних феноменів [36].

#### **1.4. Корпусні дослідження моделювання художніх текстів для дітей**

Корпусна лінгвістика є одним з найпопулярніших напрямків лінгвістики. Її завданням є опис мови в тому вигляді, в якому вона представлена в письмовому та/або усному мовленні, що представляється спеціально підібраним корпусом текстів. «Об'єктом дослідження корпусної лінгвістики є корпус текстів, що представляє собою вихідний письмовий мовний матеріал. Предметом дослідження є механізми використання масивів даних, які призначені для досліджень» [28].

Дослідження базуються на корпусах текстів. Мова вивчається з боку писемного мовлення за ознаками, які можуть бути названі об'єктивними, тобто ті, які можна виміряти та опрацювати. Для обробки застосовуються методи ймовірності та математична статистика. Робота

здійснюється з лінгвістичними даними в тому вигляді, в якому вони вживаються в контексті [7].

Корпусна лінгвістика являє собою напрямок прикладної лінгвістики, метою якого є створення та обслуговування (з використанням машинних носіїв й відповідних засобів доступу) великих масивів мовних даних, що називається «корпусом». За допомогою корпусів мовних даних можна не тільки з великою точністю аналізувати окремі факти реалізації й використання різних мовних одиниць, а й виявляти загальні мовні закономірності, уточнюючи та коригуючи раніше вироблені положення різних лінгвістичних дисциплін. При цьому сьогодні не викликає сумнівів той факт, що корпусна лінгвістика сприяє формуванню та відкриттю нових реалій у багатьох областях дослідження [28].

Лінгвістика як наука про природну людську мову взагалі та про всі мови світу як індивідуальних його представників є сама по собі явищем складним та багатогранним. У зв'язку з цим існують різні спроби поділу її на різні напрямки та галузі. Найбільш загальним є поділ на:

- теоретичну лінгвістику (пошук та узагальнення наукових знань про устрій і функціонування мови);
- прикладну лінгвістику (додаток цих знань в нелінгвістичних наукових дисциплінах та в різних сферах практичної діяльності людини, а також теоретичне осмислення такої діяльності).

Корпусна лінгвістика вивчає продукт функціонування мови і приділяє основну увагу побудові мови в процесі комунікації. Даний напрямок виник, як продовження функціонально-комунікативної парадигми, що отримала практично універсальне визнання ще в середині 70-х рр. Успішне функціонування мови як знаряддя спілкування забезпечується взаємодією мовних елементів, форми якого зумовлюються як системою та нормою мови, так і конкретними умовами комунікації [28].

За словами Є. С. Кубрякової, «сучасний стан теоретичної лінгвістики характеризується висуненням в ній двох головних парадигм наукового знання – когнітивної та комунікативної». Пильна увага лінгвістів, націлена на вивчення використання мовних фактів і структур в практиці людського спілкування, в процесі побудови мови проявилася в зверненні до функціонального аспекту мови та послужило підґрунтям для виникнення синтагматичних теорій мови, дискурсивного аналізу й прагматики [28].

Як метод лінгвістичного аналізу корпусна лінгвістика пов'язана з контрастивними дослідженнями, спрямованими на встановлення фактів спільного та відмінного між мовами, діалектами та варіантами мови в ході їх семантичного опису, а також на зіставлення усного і писемного мовлення. На думку Н. Б. Гвішіані «основна мета корпусної лінгвістики – дослідження мовної дійсності, мовного використання в процесі комунікації для найбільш вірного і точного визначення та демонстрації його різних аспектів» [28].

А. В. Зубов зазначає, що корпусні дані можуть бути використані для вирішення наступних лінгвістичних завдань [15]:

- у лексикографії та лексикології – для складання різних словників, визначення значень багатозначних слів, виявлення асоціативних зв'язків слів у тексті, виділення термінів і термінологічних поєднань тощо;

- у граматиці – для визначення частоти вживання граматичних морфем в текстах різного типу, виявлення найбільш вживаних типів словосполучень і пропозицій, визначення значень синонімічних морфологічних одиниць, частоти вживання слів та ін.;

- у лінгвістиці тексту – для диференціації типів тексту, створення конкордансів, виявлення зв'язку між реченнями в абзацах і між абзацами тощо;

- при автоматичному перекладі текстів – для пошуку контекстів слів, що мають кілька перекладних еквівалентів, пошуку перекладних



еквівалентів термінологічних та фразеологічних словосполучень в паралельних текстах та ін.;

– у навчальних цілях – для вибору цитат, окремих фрагментів творів, прикладів, що використовуються в процесі створення підручників та навчальних посібників тощо [15].

Н. Б. Гвішіані (1997) відзначає ще одне використання корпусної лінгвістики – вдосконалення педагогічної практики за трьома основними напрямками:

а) контрастивний аналіз, що дозволяє загострити увагу учнів на важких елементах іноземної мови, які виявляють значущі структурні відмінності з рідною мовою;

б) дискурс-аналіз, що фіксує найбільш частотні, типові та в силу цього «суспільно значущі» риси реального вживання мови;

в) виявлення типових помилок в граматиці та прояви «неідіоматичності» в розгорнутому тексті [10].

Протягом ХХ та ХХІ ст. все більше лінгвістів прийшло до думки, що вивчення мови, аналіз живої мови неможливий без аналізу всіх інших компонентів комунікативної ситуації. Значну частину інформації людина передає за допомогою невербальних засобів, до яких в першу чергу відносяться міміка, жестикуляція, рухи, просодика та ін. Взаємодія зорового та слухового сприйняття забезпечує успішність комунікації, а їх розбіжність або нерозуміння будь-яких невербальних засобів може привести до комунікативної невдачі навіть при повному розумінні вербального компонента [12].

За період мовного розвитку дитині необхідно повністю оволодіти набором невербальних засобів комунікації як з точки зору їх виникнення, так і з точки зору їх сприйняття. Проведені М. Томаселло дослідження показали, що саме невербальні засоби комунікації (жестикуляція і просодика) зіграли важливу роль в еволюції людини та розвитку мови, а також виявляються невід'ємною частиною процесу засвоєння мови

дітьми [12]. Так, відомо, що розуміти і висловлювати різні емоції за допомогою мімичних засобів діти починають вже у ранньому дитячому віці, а вербалізація таких яскравих емоцій, як страх або радість з'являється у віці 2 років. На ранніх етапах розвитку мови, жести не просто доповнюють вербальну інформацію, а компенсують її недосконалість, приймаючи на себе у тому числі й передачу граматичних характеристик висловлювання.

Усвідомлення важливості мультимодальної структури комунікації призвело до появи в останні роки різноманітних мультимодальних корпусів. Науково-дослідна група під керівництвом А. О. Кібрика працює над створенням корпусів усних оповідань – «Розповіді про сновидіння», «Веселі історії з життя», в яких саме невербальному компоненту приділяється найбільша увага [12].

Наприклад, якщо подивитись на те, як діти реагують на казки з відео чи аудіосупровідом, то можна побачити наступне. Був проведений експеримент, де у корпусі дані матеріали представлені в такому вигляді. За допомогою програми субтитрування *Aegisub 3.2.2* був розроблений шаблон для демонстрування дітям фрагмента казки з відеосупровідом, за яким всі отримані тексти були покадрово співвіднесені з описуваною дитиною в даний момент часу ситуацією [12].

У свою чергу за допомогою програми аудіо та відеообробки *ELAN* проводиться анотація мовного сигналу, його просодики й жестикуляції дітей. Отримані формати (вихідний мультфільм з накладеною у вигляді субтитрів розповіддю дитини та сама розповідь в анотованому вигляді) синхронізуються, що дозволяє одночасно спостерігати як процес сприйняття (як швидко дитина реагує на різні дії героїв, які з дій персонажів виявляються досить важливими, щоб знайти своє відображення в усному оповіданні тощо), так і процес виникнення (які вербальні та невербальні засоби використовує для опису даної дії дитина, чи імітує вона жести або міміку персонажів та ін.) [12].

Протягом усього мультфільму персонажі роблять різні жести та демонструють почуття за допомогою міміки. Всі жести та мімічні рухи представлені яскраво і точно, режисер мультфільму акцентує на них увагу глядача, проте далеко не всі діти відображають цей невербальний компонент в своїх оповіданнях.

Пропонований формат синхронізації мультфільму та реакції дитини дозволяє також вивчати процеси сприйняття і наявності або відсутності співпереживання героям у дітей різного віку. Так, наприклад, міміка дітей відображає міміку та переживання персонажа навіть в тих випадках, коли це ніяк не представлено в їх розповідях. У той же час жести відтворюються дітьми в одиничних випадках, і це більше властиво дітям молодшого віку. При цьому відтворений жест може супроводжуватися яскравим емоційним навантаженням інтонаційної структури висловлювання, яку дитина підбирає, ґрунтуючись виключно на міміці й жестах персонажів, оскільки мультфільм демонструвався глядачам в беззвучному режимі [12].

Дослідження процесів засвоєння дітьми невербальних компонентів спілкування та їх зіставлення з ходом формування наративних навичок може стати важливим кроком у вивченні складної мультимодальної структури комунікації.

## РОЗДІЛ 2

### КОРПУСНЕ ВИВЧЕННЯ МУЛЬТИМОДАЛЬНИХ ТЕКСТІВ ІЗ ДОПОВНЕНОЮ РЕАЛЬНІСТЮ

#### 2.1. Мультимодальна наратологія в аспекті корпусних досліджень

У сучасній науці прийнято говорити про три різновиди тексту: лінгвістичний (вербальний), екстралінгвістичний (музичний твір, танець, мова жестів та ін.) та змішаний текст (рекламне повідомлення, карикатура, плакат, графіті та ін.). Для позначення останнього використовується термін *мультимодальний*, що змінив у науковій парадигмі терміни *полікодовий* і *креолізований* [33].

Для визначення змішаного тексту існує кілька термінів. Найбільш вживаним сьогодні є термін *полікодовий*, що змінив у науковій парадигмі термін *креолізований*. У зарубіжній лінгвістиці домінуючим є термін *мультимодальний текст*. Варто також відзначити у лінгвістиці функціонують такі терміни як *контамінований*, *полімодальний*, *лінгво-візуальний*, *відео-вербальний* та багато інших. В області наратології вживають термінологічні словосполучення *мультимодальний наратив*, *візуальний наратив* (*visual narrative*) або *графічний наратив* (*graphic narrative*), що дозволяє враховувати візуальне оформлення (шрифт, ілюстрації тощо) та актуалізує залучення одночасно різних каналів сприйняття інформації [33].

Така велика кількість термінів, що визначають змішані тексти, дозволяє зрозуміти їх значимість, як об'єкт вивчення, в тому числі і в освітній сфері.

З розвитком теорії мультимодальності пов'язаний і той факт, що зміни починають відбуватися не тільки в ЗМІ, на сторінках журналів та коміксів, але й в документації різних корпорацій, університетів, урядових відомств та ін.: вони набувають кольорових ілюстрацій та складних

макетів. Почали змінюватися не тільки масові жанри (кіно та популярна музика), але й мистецтво «високої культури» придбало все більш різноманітних форм та матеріалів, що призводить до рухливості позначених раніше кордонів між різними видами мистецтва [33].

Отже, мультимодальність можна розглядати як сферу вивчення дискурсу. Вчені виділяють наступні основні теоретичні положення мультимодальності [33]:

1. Мультимодальність допускає, що репрезентація та зміст висловлювання завжди ґрунтується на взаємодії модусів. Це конструюється за допомогою аналізу й опису повного спектру засобів для створення значень, якими люди користуються (візуальний, розмовний, жестикуляційний, письмовий, 3D та ін.) в різних контекстах.

2. Мультимодальність передбачає, що існують певні екстралінгвістичні, семіотично неоднорідні ресурси для досягнення певної мети.

3. Мультимодальність допускає, що саме норми та правила, що діють в момент створення значення, є базисом при відборі та конфігурації модусів для створення цього значення [53].

Джей Лемке вводить поняття гіпермодальності (hypermodality) для позначення одного із способів синтезу вербальних, візуальних й звукових значень в гіпермедіа. Гіпермодальність являє собою не просто комбінацію картинки, тексту та звуку, а комплекс імпліцитних та експліцитних взаємозв'язків між ними [55].

З розвитком цифрових технологій з'являються й нові форми комунікації в освітній сфері. Цей принципово новий (третій після усного та письмового) вид комунікації, мережева комунікація, володіє великим дидактичним потенціалом, та найбільш очевидною її ознакою є тексти принципово нового виду, які В. Г. Костомаров визначив як дисплейні тексти [21], або «тексти нової природи», що стали об'єктом дослідження

на VIII міжнародній науково-практичній конференції «Педагогіка тексту» [33].

Мультимодальний (цифровий, мультимедійний) текст принципово відрізняється від друкованих книг, навіть якщо вони переповнені яскравими картинками. Його смисловий діапазон надзвичайно широкий та мінливий; його окремі складові (картинка, звук, відео) можуть доповнювати й посилювати написане буквами повідомлення. Але можуть і конкурувати з ним навіть якщо придати всьому «повідомленню» протилежного значення. За своєю природою мультимодальний текст більш відноситься не до письмових джерел, а до усної комунікації, коли на людину впливають не тільки розмовна мова, але і жести, міміка, фізичні особливості, положення співрозмовника [33].

Таким чином, в лінгвістиці найбільш обґрунтованим терміном для позначення тексту як когерентного цілого, що складається з декількох семіотичних кодів, вважається мультимодальний текст. Однак також зберігається традиція центральної позиції мови та листа. Вітчизняні вчені, досліджуючи вербальну та невербальну складові тексту, говорять про пріоритет мовного семіотичного коду [33]. Зарубіжні дослідники на перший план висувують інші засоби конструювання смислів та називають це «викликом мультимодальності». Як приклад можна привести дослідження значущості інформаційних каналів. Вчений А. О. Кібрик говорить про пріоритет вербального каналу (39%) в порівнянні з візуальним (33%) та просодичним (28%), в той час як результати дослідження, проведеного в кінці ХХ ст. зарубіжними вченими, свідчать на користь візуального (55%) каналу передачі інформації [19].

Модальність в основному відноситься до комунікаційних каналів та засобів масової інформації, таких як мова, зображення, колір та музика [63]. Інтерактивні анімовані книжки реалізують взаємодію з читачами за допомогою символів та інструментів, таких як текст, зображення, звук, малюнок та рух, які в основному виражаються трьома формами, а саме

зором, слухом та дотиком. Обговорюючи способи вираження мультимодальних явищ, Г. Кресс та ван Льовен досліджували граматику теорії візуального дизайну, що створила теорію аналізу візуального дискурсу [63] на основі репрезентативного, інтерактивного та композиційного.

З точки зору мультимодальності інтерактивних анімованих книжок, репрезентативне значення проявляється як розповідь, яке є реакцією та процесом мов і психології; композиційне значення проявляється як візуальне уявлення, включаючи форму схеми, інформаційну цінність, яку набувають органи зору, та її значимість [63].

На відміну від традиційних паперових анімованих книг, цифрові інтерактивні анімовані книжки беруть участь в різних сценарних факторах, включаючи складне візуальне оповідання, ставлення до подій, формування образу та емоційне уявлення, які складаються з мультимодальних компонентів й демонструються через взаємодію з читачами. Зіткнувшись зі сценою, візуальна граMATика, яка застосовується для аналізу одного зображення, є недостатньою, щоб повністю інтерпретувати інтерактивні анімовані книги. Ідучи назустріч постійно розширюваній мультимодальності візуальних медіа, все більше науковців намагаються модифікувати та вдосконалити візуальну граматику, з яких Painter, Martin & Unsworth підкреслювали, що візуальний наративний фрейм повинен бути в значній мірі зосереджений на аналізі ідеографічної функції зображень та інтерактивних відносин, а також ролі зображень у розвитку наративу, який вважався розвитком та змістом зорової граматики [63].

Факторами візуального дискурсу в традиційних анімованих книжках є переважно текст, схема та малюнок, а для розвитку історії застосовується процес лінійного зображення, тому читачі беруть участь у процесі розповіді через розуміння абстрактного, символічного та неоднозначного або неявного значення. Аналізуючи з семіології,

«наративи можуть складати різні символічні носії, такі як письмова або вербальна мова, візуальний образ, поза і дія, а також поєднання всього вищезазначеного» [63].

Інтерактивні анімовані книжки використовують комбінацію тексту, зображення, звуку, анімації та технології дотику, які представляють мультимодальне зображення, і читач може читати на різних рівнях та розмірах, лінійний наратив дозволяє читачеві зрозуміти анімовані книжки різними способами й отримати досвід читання у дослідженні, відкритті та доповненні.

Читачі читають інтерактивні анімовані книжки, торкаючись електронного екрана, тому представлення змісту анімованих книжок – це динамічний процес, що йде й поглиблюється разом із взаємодією та процесом візуального керівництва й інфільтрації, до якого читачі виявляють більше суб'єктивності та емоційного внеску. Розповідна репрезентація інтерактивних ілюстрованих книг складається з читання, реакції психологічних змін. Розуміння читачем багатомодальних образів становить реакцію, яка потім відображає ставлення учасників образу та формує в кінцевому підсумку психологічні зміни [63].

Інтерактивні ілюстровані книги використовують мультимодальні інструменти для групування інформації відповідно до певного правила кодування, щоб сформувати мультимодальний дискурс, який може показати повний інтерактивний сенс й реалізувати інтерактивний ефект, як і очікувалося, вивчаючи, що показати зі структури історії, ситуаційних факторів та інтерактивної поведінки, а також як показати з оповідної теми образи та наративну перспективу». Під час читання інтерактивних ілюстрованих книг читачі отримують та декодують інформацію, таку як інтерактивний сенс й намір досягти інтерактивних цілей. Використання основних органів чуття для переживання, відчуття і розуміння речей є вродженою здатністю людини, тому мультимодальна взаємодія краще відповідає законам пізнання тонкощів, а різноманітні модальності зору,



слуху й дотику доповнюють та проникають один в одного, спільно проявляючи сюжетні теми і концептуальні смисли [63].

Емоції у візуальних наративах інтерактивних ілюстрованих книг в основному відносяться до емоційної реакції, що генерується читачами при взаємодії з візуальними образами, яка складається з двох репрезентацій, а саме залучення та відчуження. Перша репрезентація відноситься до емоцій, які виникають і супроводжують читача при читанні, друга означає, що читачеві не цікаво й він просто читає об'єктивно.

Формування емоційного механізму відіграє важливу роль у демонстрації інтерактивного сенсу інтерактивних ілюстрованих книжок, що може залучити читачів до максимальної участі завжди відкривати та читати паперові ілюстровані книги [63]. Перш за все, візуальні конструкції можуть бути використані для спрямування та коригування перспектив читачів, щоб досягти емоційної передачі інтерактивних ілюстрованих книг. Відповідно до теорії візуальної граматики, одним з важливих значень взаємодії є контакт, який включає в себе не тільки дії при читанні, але й те, на чому фокусується читач. Просторові наративи інтерактивних ілюстративних книжок більш тимчасові та довільні. Відповідно користувачі також можуть вільно обирати область читання, а саме переживати події через суб'єктивні перспективи ролі в ілюстрованих книгах, суб'єктивні перспективи змушують читачів краще занурюватися в сюжетні лінії, та повністю відчувати сюжет [63].

Згідно з аналізом зображень, модальність відноситься до того, як використовується представлення зображення, яке проявляється кольором, тоном, глибиною, відмінністю, гармонією і деталізацією. Емоційний тон інтерактивних ілюстрованих книжок з картинками також може визначатися системою колірних символів, й координація трьох атрибутів кольору, а саме насиченості, кольору та яскравості, може створювати різну емоційну атмосферу. Дуже насичений свіжий колір

показує тепло й енергію; сірий колір означає депресію та смуток; теплий колір позначає доброту і комфорт; холодний колір вказує на байдужість та відчуження; висока яскравість демонструє близькість, а низька яскравість – дивність та відстань. Відповідно до відмінності в змісті та сюжеті, координація між колірними компонентами може бути використана для створення різних емоційних атмосфер [63].

Емоційна залученість також може бути посилена звуком та діями. Відповідний дубляж та фонові музика можуть значно підсилити сюжетну сцену, а багатовимірне інтерактивне управління – це уявлення емоційної поведінки відповідно до задуму, тому читачі можуть отримати більш глибокий емоційний досвід через інтегровану стимуляцію аудіовізуальних органів й тіла [63].

Що стосується наративного способу, то інтерактивні ілюстровані книги для дітей являють собою ситуативний візуальний вимір, який організовує порядок та логіку зображень за допомогою певної системи візуального вираження, спираючись на еволюцію, час та простір для розповіді історій. Тому візуальний композиційний розподіл інтерактивних ілюстрованих книг має не тільки відмінності в просторі, орієнтації та порядку, але й суворий візуальний контроль у візуальному потоці [63].

Інтерактивні ілюстровані книги мають такі функції, як інтеграція звуку та зображення, 3D-простір, візуальна взаємодія, управління сенсорним екраном тощо, що підсилює емоційний досвід читача та естетичну творчість. Зіткнувшись із значним досвідом сприйняття в зображеннях, він викликав тенденцію дизайну «підкреслювати інтереси, але нехтувати конотаціями» в інтерактивних ілюстрованих книжках. Деякі тонкощі покриваються цифровізацією, що змушує читачів нехтувати культурною конотацією, художністю та естетичною цінністю, які повинні мати інтерактивні ілюстровані книги. Оцифрування – це лише форма представлення інтерактивних книг з малюнками, та лише

взаємодія може бути способом спілкування з читачами. Нові технології дизайну добре працюють над покращенням естетичного та емоційного досвіду читачів [63].

Технологія віртуальної реальності (VR) може імітувати віртуальний тривимірний простір, пропонуючи сенсорні органи дотику та аудіо-візуальні, де читачі можуть доторкнутися до реальних історій, як наче вони побували там через мультисприйняття та інтерактивність. Порівняно з повною віртуальністю (VR), технологія доповненої реальності (AR) може застосовувати віртуальну інформацію в інтерактивних ілюстрованих книгах до реального світу. Реальне середовище й віртуальні образи накладаються на одну і ту ж картинку або простір для співіснування в реальному часі, й взаємодія стає набагато більш природньою [63]. Технологія Mix Reality (MR) об'єднує реальний та віртуальний світи для створення нового візуального середовища для досягнення взаємодії в реальному часі й співіснування фізичних та цифрових об'єктів. Технологія Cinematic Reality (CR) намагається проектувати зображення безпосередньо на сітківку ока читача з різних ракурсів, щоб отримати більш реалістичні та практично невидимі зображення.

Нові технології можуть не тільки зробити віртуальні сцени в інтерактивних ілюстрованих книгах сповненими незвичності та занурення, але й емоційно задовольнити читачів через сенсорний досвід за допомогою органів зору, слуху та чуття. Сучасні пристрої читання не здатні досягти сприйняття на фізичному рівні, але з безперервним прогресом технологій в майбутньому все більше функцій сприйняття, таких як органи запаху та смаку, будуть відображені в інтерактивній ілюстрованій книзі [63].

Лінгвістичний корпус – це великий масив текстів певного типу, який значно спрощує з ними роботу, тобто зараз тенденція до того, що всі книжки знаходяться в цифровому форматі. Тому корпусне дослідження

спрощує роботу лінгвіста і перекладача, тому що такий масив текстів знаходиться в одному місці, та для того щоб знайти або зробити пошук певної лексичної одиниці чи середовища цієї лексичної одиниці, або знайти частотність використання певного слова, або виявити тенденцію до конструювання синтаксичних конструкцій. В художніх текстах для дітей, як правило, наявні саме прості синтаксичні конструкції за розміром та за пунктуаційним оформленням. Корпус допомагає в цьому величезному масиві інформації швидко та оперативно знайти те, що необхідно для лінгвіста, це дуже спрощує його роботу і власне відповідає сучасним тенденціям до творення текстів [20].

Корпус – організована певним чином словесна єдність, елементами якої є тексти або спеціальним чином відібрані уривки з текстів; корпус – це набір лінгвістичних даних з певної мови у формі записаних висловлювань або письмових текстів, доступних для аналізу; корпус – це набір природних текстів будь-якою мовою, усних або письмових, що зберігається в електронному вигляді та дозволяє організувати комп'ютерний пошук; корпус є зібранням уривків текстів в електронній формі, відібраних відповідно до зовнішніх критеріїв, щоб найбільш повно представляти мову або варіацію мови. Функціонує як джерело даних для лінгвістичних досліджень [20].

Прикладами корпусів є тексти конкретного письменника або письменників, тексти конкретного десятиріччя або сторіччя, сучасні тексти певної тематики; сучасні тексти, що адекватно представляють мову або суспільство. Найважливіша властивість корпусу – репрезентативність, тобто, здатність відображати всі властивості проблемної області. Репрезентативність визначається фонетичними, морфологічними, синтаксичними і стильовими параметрами корпусу. Саме репрезентативність відрізняє корпус від простого набору текстів [20].

Отже, спираючись на взаємодію, доповнення та кооперативні відносини між мультимодальними символами, інтерактивні ілюстровані книги сформували значні візуальні дискурси, а візуальна граматики й теорії візуального нарративного аналізу відіграють значну роль в обговоренні правил пізнання за допомогою мультимодальної перспективи, це може не тільки допомогти читачам правильно зрозуміти глибоку конотацію дискурсу в інтерактивних ілюстрованих книгах, але й дозволити їм доторкнутися до емоцій, художніх та естетичних, захованих всередині [63]. Для автора мультимодальна теорія розширила кути та способи мислення спостереження речей, які допомагають показати естетичну цінність й художнє вираження інтерактивних ілюстрованих книг, приводячи інтерактивні ілюстровані книги до активних змін та безперервного розвитку від конотації, форми до інтерактивних функцій.

## 2.2. Моделювання художніх текстів з доповненою реальністю

Другий розділ буде присвячено безпосередньо тим художнім текстам для дітей, які постають мультимодальними. В нашому дослідженні під такими текстами ми будемо розуміти тексти, у яких конструювання смислів або окремих сюжетів, або загалом всього художнього тексту відбувається за допомогою вербальних та невербальних семіотичних модусів, тобто, це – *текст+ілюстрація*. Другим типом текстів будуть *тексти або книжки із доповненою реальністю*. Такі тексти є зараз дуже популярними, зокрема однієї із популярніших і найсучасніших тенденцій, і таких текстів, які видані власне в річищі такої тенденції, є класичні англійські казки Льюїса Керролла в їх українському перекладі із ілюстраціями найвідомішого ілюстратора Євгенії Гапчинської, які зроблені по формату *доповненої реальності*. Це означає, що за допомогою мобільного телефону чи відповідного мобільного додатка, якщо навести на відповідні малюнки у

такому тексті чи книжці, то вони оживають. Тобто, це 3-D моделювання або багатовимірне моделювання мультимодальних текстів, об'ємне зображення, яке може рухатися та відтворювати певні елементи сюжету такої казки.

Наразі доповнена реальність набула досить величезної популярності у всьому світі й найбільш широко відома в ігровій та розважальній індустрії [47].

Хоча застосування технології доповненої реальності звучить дійсно технічно та, можливо, іноді трохи здається чимось надзвичайним, ця концепція вперше була згадана автором книги «Чарівник країни Оз» Лайменом Френком Баумом в 1901 році.

Однак термін доповнена реальність був вперше введений в 1990 році Томом Коделлом і Девідом Мізелом.

Доповнена реальність визначається як технологія, яка включає в себе вхідні дані реального часу з існуючого світу для створення вихідних даних, які об'єднують як реальні дані, так і деякі запрограмовані інтерактивні елементи, які працюють на цих вхідних даних реального світу [47].

Часто люди помилково ототожнюють доповнену реальність з віртуальною реальністю. Доповнена реальність – це *віртуальне доповнення* до реального світу. Вона адаптується до змін без підказки будь-яких команд.

З іншого боку, віртуальна реальність включає в себе імітацію обстановки з віртуальними або сфабрикованими елементами, і користувач в основному ізольований від реального світу. Однак обидві технології мають загальну здатність реагувати на дії користувача та взаємодію з навколишнім середовищем [47].

Найбільш популярними прикладами використання технології доповненої реальності можна знайти та побачити в таких додатках, як *Pokemon GO*, *Snapchat*, *HoloLens* від Microsoft [47] або казки Льюїса

Керролла «*Аліса в Країні Див*» та «*Аліса в Задзеркаллі*» з надзвичайними ілюстраціями Євгенії Гапчинської.

Технологія доповненої реальності набуває значної популярності в усьому світі. Швидкість її розвитку неймовірно велика, оскільки спостерігається та очікується все більше переваг й віддачі від інвестицій.

Технологія AR зазнала успіху не лише в ігрових та розважальних додатках, однак і в інших додатках, які корисні для підвищення продуктивності різних робочих просторів, а також для сприяння технологічного прогресу й підвищення ефективності та зручності реалізації інших аспектів технології [47].

Як і будь-яка інша технологія, відома людині, як UX або *користувальницький досвід* однаково важливі в розробках додатків доповненої реальності.

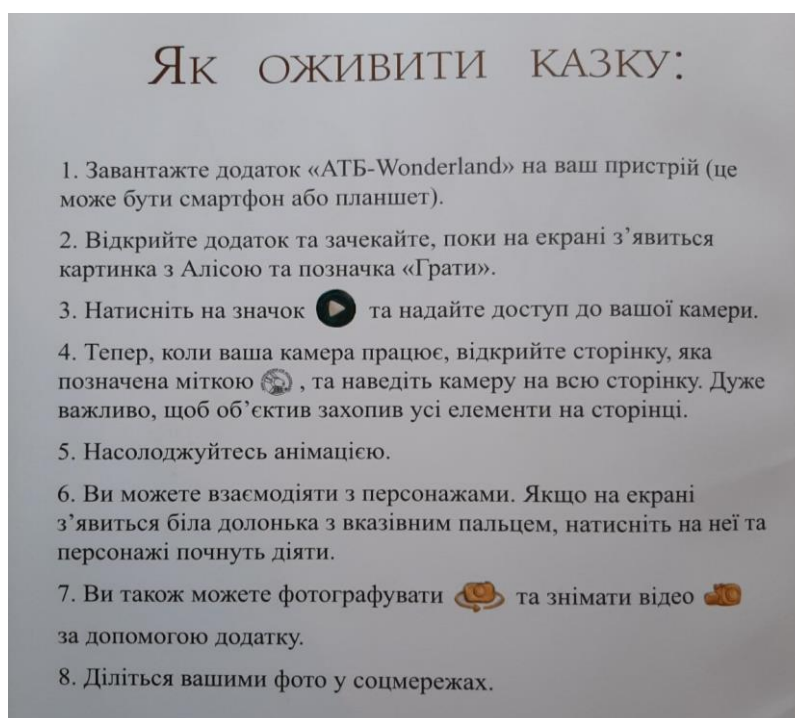
UX орієнтований не тільки на зручність використання продукту. Він також зосереджений на задоволенні, яке продукт повинен давати користувачеві. Для розробників UX вони враховують всі свої вхідні дані, щоб забезпечити задовільний результат AR та не перевантажувати користувачів.

Одне з основних правил при розробці користувальницького інтерфейсу додатку доповненої реальності – це його простота [47].

Казки чи тексти з доповненою реальністю набули популярності саме тим, що вони адаптовані до сучасних тенденцій, до сучасного споживача та сучасних дітей, в яких користування мобільним телефоном стало просто невід'ємною частиною їхнього життя. Тому такі тексти чи казки, які можна прочитати, пограти з ними, а також залучити свої певні інтерактивні навички, дійсно користуються попитом. Ми це можемо стверджувати, адже коли в певній торговельній мережі проходила акція щодо книжок із доповненою реальністю, то такі книжки були вщент розкуплені і навіть була видана друга частина книги «*Аліса в Задзеркаллі*», які також були дуже популярними серед дітей. Тому

пропонуємо розглянути більш детально саме такі казки як «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі», де принцип дії доповненої реальності майже однаковий.

Отже, аби сторінки книжки ожили спочатку треба завантажити спеціальний безкоштовний додаток під назвою **WONDERLAND-AR або АТБ- WONDERLAND**. На перших сторінках книги «Аліса в Країні Див» [17] є так звана інструкція, в якій вказано певний порядок дії, як правильно оживити казку (Рисунок 2.1).



*Рисунок 2.1. Інструкція до використання мобільного додатку, що створює доповнену реальність казки «Аліса в Країні Див»*

Тому після скачування спеціального додатка, ми маємо відкрити його та обрати команду «Грати». На сторінках книжки, на певних картинках є позначки з кроликом і саме ці позначки розпізнає додаток **WONDERLAND-AR**. Принцип цієї дії дуже простий та викликає у дитини-читача або навіть дорослого надзвичайний інтерес, адже на наших очах оживає історія казки, яку ми щойно прочитали. З персонажами можна взаємодіяти, якщо на екрані вашого смартфона з'являється біла



долонька з вказівним пальцем, то це значить, що ви теж залучаетесь в гру, тобто натискаєте і персонаж казки виконує інші певні дії [17]. Головні герої також дуже люблять, коли на них звертають увагу, тому ви з легкістю можете сфотографувати їх або зняти на відео, за допомогою відповідних значків, що розміщені на екрані додатку. Технологія такої гри є доповненням до тексту самої казки, адже події, що розповідаються, відразу доповнюються яскравими та живими ілюстраціями. На рисунку нижче (Рисунок 2.2) [17] можна побачити та порівняти як виглядає картинка без використання додатку і, як вона оживає за допомогою вашого смартфона (Рисунок 2.3).

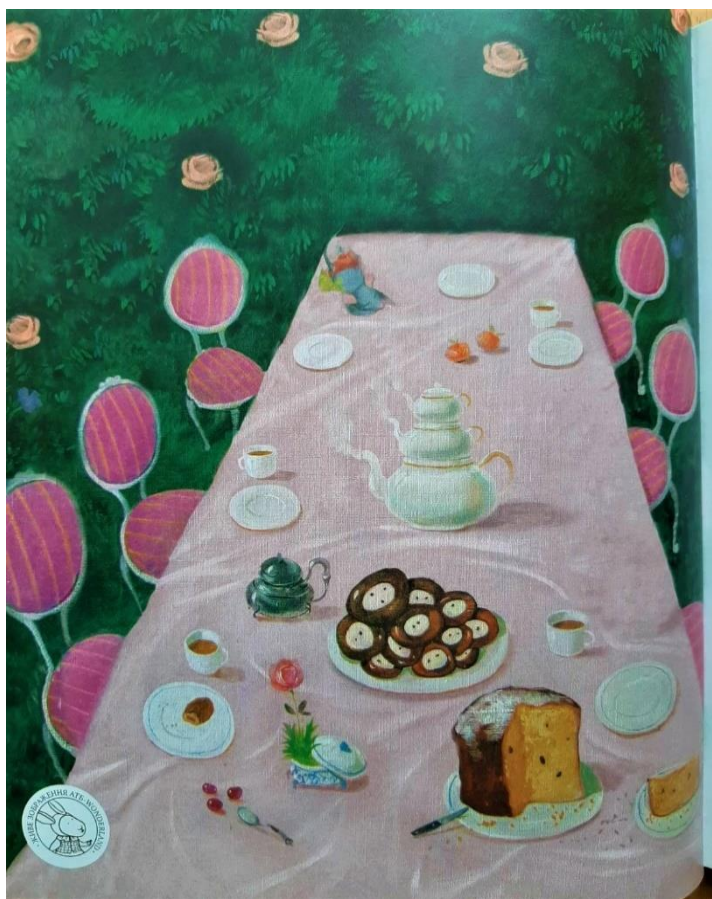


Рисунок 2.2. «Аліса в Країні Див»



*Рисунок 2.3. «Аліса в Країні Див»*

Взаємодія с персонажами викликає неймовірний інтерес, щодо подій, які відбуватимуться далі, адже під час гри всі головні герої оживають, рухаються, бігають, переставляють якісь речі, збільшуються чи зменшуються в розмірі, зникають, стають невидимими, запитують вас про допомогу, якщо на екрані з'явився вказівний палець. Гра має музикальний супровід, тобто весь час на фоні вашого смартфона грає якась мелодія або звуки, що видають наші 3-D персонажі. На мою думку, такий сучасний підхід до читання казок лише збільшує любов сучасного маленького читача до художньої літератури.

Принцип доповненої реальності, що зустрічається в іншій казці «Аліса в Задзеркаллі» такий самий, як і в казці «Аліса у Країні Див». Відрізняється лише сюжетом казки та іншими ілюстраціями. Наприклад, під час читання з додатком *ATB-WONDERLAND* на одній із сторінок читачу пропонується взяти участь в одній грі, а саме потрібно зібрати всі кекси за 180 секунд, поки ви наздоганятимете Алісу [16]. Для цього потрібно керувати кроликом, направляючи його вправо та вліво, а також долати перешкоди у вигляді звичайного гриба. Чим більше назбирається кексів, тим більше балів нарахується знизу в спеціальному віконечку. В кінці гри Аліса вручає кролику приз у вигляді торта, а також на екрані показується результат гри, скільки кексів було зібрано, та пропонують пройти гру ще раз, якщо забажаєте (Рисунок 2.4.) [16]. Це також заохочує до читання, адже ми не просто спостерігаємо за тим, як оживають герої, а вже самі беремо участь в процесі гри.



Рисунок 2.4. «Аліса в Задзеркаллі»

Отже, доповнена реальність – це технологія, яка поєднує віртуальну реальність з теперішнім часом. В останні роки бурхливий розвиток цієї технології викликав підвищену увагу серед всіх користувачів різних гаджетів. Доповнена реальність – це уявлення про реальний, фізичний світ, в якому елементи посилюються комп'ютерним введенням. Ці вхідні сигнали можуть варіюватися від звуку до відео, графіки, накладень GPS та багато чого іншого. Сьогодні доповнена реальність – це реальна річ, а не науково-фантастична концепція [47]. Наразі значної популярності набули казки Льюїса Керролла «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі» з неймовірними ілюстраціями Євгенії Гапчинської. Такі книжки були розкуплені на ринку продаж за лічені хвилини. Нова та цікава тенденція до вивчення художньої літератури не залишається без уваги, адже спонукає дітей до читання та дозволяє на собі відчувати сюжет казки. Доповнена реальність досягається за допомогою різних технологічних інновацій, вони можуть бути реалізовані самостійно або в поєднанні один з одним для створення доповненої реальності.

### **2.3. Дигітальні мультимодальні художні тексти для дітей**

В данному підрозділі ми зосереджуємо нашу увагу саме на тих дитячих книжках, що існують у дигітальному просторі та які знаходяться у цифровому середовищі, тобто ті, які знаходяться в мережі Інтернет, це – аудіокнижки, які існують у дигітальному просторі та мають аудіо- чи відеосупровід. Наразі такі книжки є також дуже популярними та специфіка їх полягає власне в тому, що усвідомлення інформації або художнього тексту відбувається за допомогою ольфакторного каналу (або зорового каналу), тобто дитина чи той, хто читає книжку спочатку її читає, при цьому відбувається сприйняття такої інформації на слух. Таким чином це сприяє ще більшому зануренню та зацікавленості читача-дитини у художній простір та художній світ.

Більшість сучасних дітей не дуже люблять книги: для них читання – не задоволення, а справа, що відриває від перегляду телевізора або комп'ютерних ігор. Але навряд чи знайдеться дитина, яка не любить, коли їй читають вголос [4].

Історія аудіокниг бере свій початок в США в 1931 році. Тоді в Конгресі США була розроблена та схвалена програма «Книги для сліпих». Одним з пунктів програми було створення аудіокниг та безкоштовне поширення їх серед населення з поганим зором. У сучасних людей інші причини для їх використання: нам необхідно зменшити навантаження на очі, адже з середини минулого століття воно дуже сильно збільшилось [4].

Сучасні користувачі багато часу приділяють комп'ютеру та телевізору. Важливим та корисним умінням для маленького читача є здатність сприймання інформації на слух, а також зосереджувати свою увагу конкретно на якомусь занятті. Ця навичка стане корисною і під час навчання, і в майбутньому житті. Художні дитячі аудіокниги привчають дітей до зосередженого слухання, оскільки текст зазвичай начитується повільно, без можливості «перескочити» через кілька речень [4].

Втім, через яскраву образність дитячих аудіокниг нудьгувати все одно не доведеться. Найважливішою перевагою цього способу «читання» виступає особливе, більш глибоке сприйняття додаткового інформаційного наповнення, подати яке в традиційній книзі просто неможливо. Музичний супровід, шуми, фонові звуки на аудіозаписі, інтонація персонажів, дикція – все це формує яскраві образи у свідомості та сприяє посиленню глибини сприйняття книги.

Поєднання прослуховування аудіокниги одночасно з читанням друкованої є ще одним не менш важливим компонентом. Під час такого виду діяльності відбувається сприймання інформації на слух і візуально. Це досить добре допомагає дитині-читачу подолати труднощі з одним із

видів сприйняття інформації, якщо вони наявні. Також ця методика є корисною та зручною у вивченні іноземних мов [4].

Аудіокниги також гарні для закріплення вже знайомої інформації, тому традиційно використовуються в програмі курсів іноземної мови. Вони дозволяють звикнути до незнайомої мови, тембру, вимови, та активізують слухову пам'ять. Навіть відволікаючись від прослуховування аудіокниги (або просто заснувши), людина продовжує отримувати інформацію, автоматично її засвоює на рівні підсвідомості.

Навіть при прослуховуванні аудіофайлів рідною мовою маленькі читачі отримують величезну користь, адже у авторів, які озвучують дитячі аудіокниги, наявна правильна вимова та добре поставлена дикція. Беручи з них приклад, дитина навчиться правильно формулювати власні думки та правильно висловлюватись. Більш за все, під час прослуховування аудіокниг збільшується словниковий запас дитини-читача [4].

Більш детально можна розглянути принцип дії дитячих книг з аудіо- та відеосупроводом на прикладі книги «*Alice in Wonderland*» Льюїса Керолла. В наш час досить легко знайти книгу для читання на будь-який смак на просторах Інтернету. Отже, яку інформацію отримує дитина при перегляді книги з відео- та аудіосупроводом? На початку відео ми можемо побачити заставку з назвою казки, в нашому випадку це «*Alice in Wonderland*», а також головних героїв, країну в якій відбуваються події та всі інші деталі (Рисунок 2.5) [40].



Рисунок 2.5. ‘‘Alice in Wonderland’’

Тобто, на відміну від книжок, в яких наявний лише аудіосупровід, в данному випадку в дитини-читача вже склалося перше враження про те, як виглядають головні герої та де відбуватимуться подальші події. Наступним слайдом є сам текст казки, тобто так звані «субтитри» (Рисунок 2.6) [40]. При цьому відбувається аудіосупровід й автор, що озвучує текст, дотримується правильної вимови, різної інтонації, зокрема тієї, що притамана для дитячих казок, використовує підвищений тон тощо. Під час цього процесу в маленького читача залучені зоровий та слухові канали. Відбувається сприйняття інформації на слух та візуально [40]. Також такий метод можна залучити до вивчення іноземних мов, адже дитина сприймає інформацію іноземною мовою, запам’ятовує й вразі труднощів може поглянути на екран та прочитати незнайомі слова.

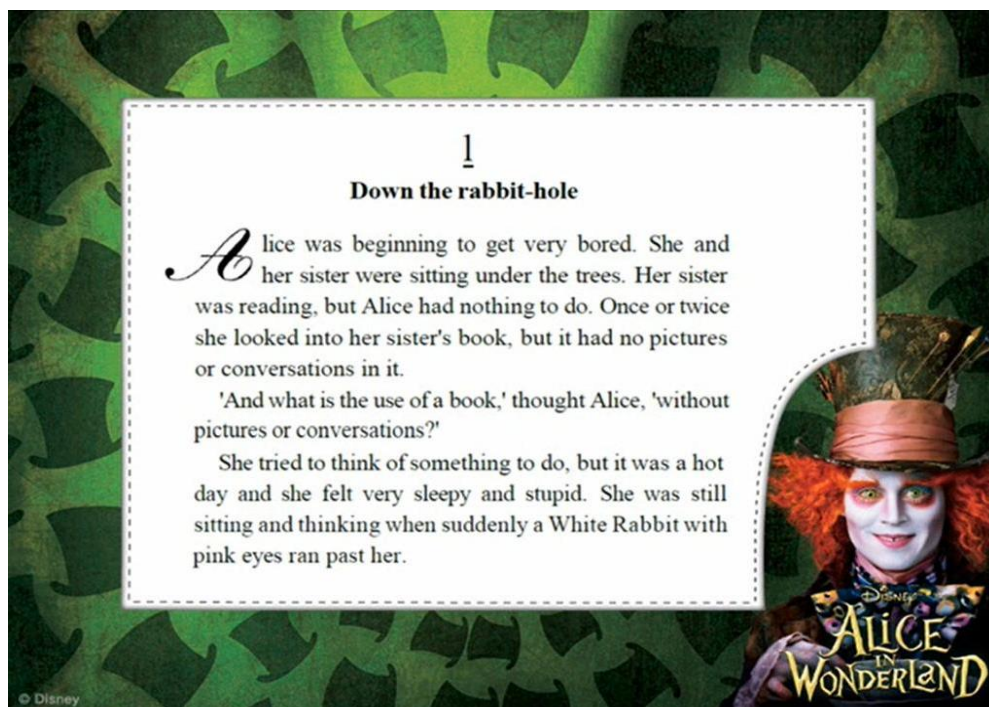


Рисунок 2.6. “Alice in Wonderland”

При подальшому читанні відсутні будь-які картинки з образами героїв, Країни Див чи інші підказки, тому у дитини-читача розвивається уява – вона починає створювати в голові власних персонажів та інші деталі, посилаючись лише на голос автора, що озвучує текст, його тембр чи інтонацію. Але, як ми вже зазначали, що в наш час досить легко знайти будь-яку казку, яка має властивість відрізнитись від інших [40]. Якщо ми візьмемо будь-який інший варіант аудіо чи відеокниги англійського варіанту казки «Аліса в Країні Див», то побачимо зовсім інший принцип дії. Наприклад, на рисунку нижче, (Рисунок 2.7) зображена також одна із версій тексту з аудіо та відеосупроводом [39]. Але в цьому випадку наявна зовсім інша інтонація, постійний фон на якому зображені герої казки, відсутній текст чи субтитри, присутні різні фонові звуки, шум, музика, що ще більше заохочує до прочитання чи прослуховування книги та, на мою думку, більше розвиває уяву в порівнянні з попереднім варіантом.





*Рисунок 2. 7. ‘Alice in Wonderland’*

Отже підводячи підсумки, можна сказати, що під час читання дигітальних книг у дитини-читача насамперед залучається зоровий та слуховий канали, розвивається уява та навички сприймання інформації на слух. Читаючи популярні англійські казки, діти легше розуміють зміст й підсвідомо розуміють значення незнайомих слів та виразів. Дивовижний сюжет, яскраві образи, мораль казки та можливість обговорення змісту – все це сприяє залученню уваги дитини, ведення активного діалогу, що сприяє розвитку усного мовлення.

Маленькі читачі краще сприймають матеріал представлений у формі казки, в результаті чого в них виникає власний інтерес та прагнення до прочитання тексту. Під час прочитання англійської художньої літератури, дитина-читач одночасно може вивчати культуру та традиції інших народів чи країн, розрізняє й відчуває тонкощі різних мов, що дає змогу розвинути лінгвістичні здібності та розширити коло знань.

## ВИСНОВКИ

Проблема мультимодальності є однією з ключових у невербальній семіотиці. Основними аспектами мультимодальності є дослідження вербальних, невербальних, фізичних компонентів знакової комунікації та створення моделей вербальної, невербальної, змішаної поведінки. Модальність – це перцептивний або психологічний феномен, пов'язаний зі сприйняттям інформації. Термін «модальність» запозичений з психології та використовується для позначення сенсорних каналів сприйняття. У когнітивній лінгвістиці термін визначається як один з кодів інформації, включений в поняття змішаного тексту.

У психолінгвістиці модальність – це приналежність до певної сенсорної системи, модальність позначає характеристики відчуттів, сигналів, стимулів, інформації, рецепторів. Модальність має соціокультурну зумовленість і має свою традицію моделювання та передачу інформації в суспільстві.

Отже, мультимодальність полягає у формуванні значень за допомогою різних семіотичних засобів – модусів (письмо, мова, зображення) – відповідних соціокультурних конвенцій. Мультимодальність розуміється як опис загальних законів і правил взаємодії в комунікативному акті вербальних та невербальних знаків. Під мультимодальністю розуміється опис загальних законів і конкретних правил взаємодії в усному комунікативному акті вербальних або невербальних знаків.

Г. Кресс вважає мультимодальними явищами взаємодії між вербальними текстами і зображеннями, відео, мовою та жестами, розміром та кольором тексту. Ми вважаємо, що мультимодальним є будь-який текст, що поєднує в собі різні семіотичні коди, вимагає актуалізації відразу декількох перцептивних каналів, візуального та аудіального. У дискурс-аналізі використання декількох засобів або каналів передачі

інформації прийнято називати мультимодальністю. Мультимодальність описує комунікацію з точки зору текстових, аудіовізуальних, лінгвістичних й просторових модусів, які задіюються для складання та передачі повідомлення.

Основна мета даної роботи полягала у дослідження мультимодального моделювання художніх текстів для дітей. Також на меті було схарактеризувати особливості вербальних та невербальних конструювань художньої дитячої літератури в аспекті мультимодальних та корпусних досліджень. Виявлено, що книжки з доповненою реальністю набули значної популярності та є відомими по всьому світі. Ця тенденція набирає ще більших обертів та прагне до вдосконалення й розвитку. Під доповненою реальністю, ми розуміємо такі книжки, що оживають за допомогою сучасних гаджетів, в нашому випадку саме з використанням мобільного смартфона та додатку АТБ-Wonderland. Такі книжки слугують навчальним матеріалом для дітей молодшого віку, адже відбувається залучення одночасно слухового та візуального каналів, сприймання інформації на слух. Матеріали таких книжок адаптовані під сучасну дитячу аудиторію, для яких гаджети є невід'ємною частиною життя. Матеріалом дослідження слугували казки відомого американського письменника Льюїса Керролла «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі» з ілюстраціями Євгенії Гапчинської.

У науковому доробку розглянуто дигітальні книжки, тобто книги, що знаходяться в мережі Інтернет та мають аудіо та/або відеосупровід. Принцип дії дигітальних книжок було розглянуто на прикладі англомовної версії казки Льюїса Керролла "Alice in Wonderland". Такий вид казок застосовують при вивченні іноземних мов, адже під час прослуховування чи перегляду такої книги, дитина-читач сприймає інформацію на слух, запам'ятовує нові слова, звикає до правильної вимови, вивчає граматику другої мови. Мультимодальне конструювання сприяє інтерактивній участі читача у художньому тексті та апелює до

всіх його сенсорних каналів – зорових, слухових, вербальних каналів, тобто відбувається повне занурення.

В науковій роботі виявлено специфіку наратологічного методу аналізування художніх текстів для дітей та з'ясовано особливості художнього часу та простору у наративному тексті. У дослідженні розкрито такі поняття як «мультимодальність», «мультимодалістика», «модус», «доповнена реальність», «корпусні дослідження», а також описано моделювання художніх текстів для дітей з доповненою реальністю на прикладі казок Льюїса Керролла «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі».

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Амиева А. М., Филимонов В. В., Сергеев А. П., Тарасов Д. А. Инструменты корпусной лингвистики. URL: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/36257/1/ittsm-2016-34.pdf> (дата звернення: 01.11.2020).
2. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креализованных текстов): учеб. пособ. М.: Издательский центр «Академия», 2003. 128 с.
3. Ариас А. М. Поликодовый текст: теоретические и прикладные аспекты: учеб. пособ. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского университета управления и экономики, 2015. 126 с.
4. Аудиокниги для детей: о плюсах и минусах. URL: <http://www.kalyakimalyaki.ru/paper387.html> (дата звернення: 24.10.2020).
5. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике. Вопросы литературы и эстетики. Москва: Художественная литература, 1975. С. 234 – 407.
6. Бугаева И. В. Демотиваторы как новый жанр в интернет-коммуникации: жанровые признаки, функции, структура, стилистика. 2011. № 11-1. С. 23 – 27.
7. Введение в корпусную лингвистику. URL: <http://www.myshared.ru/slide/472948/> (дата звернення: 25. 10. 2020).
8. Вдовина Т. В. Дискурс-анализ: методологический анализ и перспективы применения социологических исследований: автореферат дис. ...канд. социол. наук. М: Российский университет дружбы народов, 2012. 23 с.
9. Гаврилова М. В. Социальная семиотика: теоретические основания и принципы анализа мультимодальных текстов. *Политическая наука*. 2016. №3. С. 101–117.
10. Гвишиани Н. Т. Корпусная лингвистика в изучении английского языка. *Вестник МГУ. Серия 9. Филология*. 1997. № 1.

11. Добровольська Д. М. Полікодовість соціальної реклами: перекладацький аспект. *Одеський лінгвістичний вісник*. 2015. URL: <http://www.oljournal.in.ua/v5/15.pdf> (дата звернення: 23.09.2020).
12. Эйсмонт П. М. Мультиmodalность в корпусе устных детских текстов «кондуит». URL: [https://events.spbu.ru/eventsContent/events/2019/corpora/corp\\_sborn.pdf](https://events.spbu.ru/eventsContent/events/2019/corpora/corp_sborn.pdf) (дата звернення: 01.11.2020).
13. Женетт Ж. Фигуры: в 2-х томах. Москва: Сабашниковых. 1998. 944 с.
14. Загидуллина М.В. Мультиmodalность: к вопросу о терминологической определенности. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/multimodalnost-k-voprosu-o-terminologicheskoy-opredelennosti/viewer> (дата звернення: 01.11. 2020).
15. Зубов А. В. Информационные технологии в лингвистике. М.: Академия. 2004. 208 с.
16. Керролл Л. Аліса в Задзеркаллі: казкова повість : для серед. Шк. віку; пер. з англ. В.Панченко; худож. Є.Гапчинська. Київ : ТОВ «АРТ НЕЙШН». 2018. 144 с.
17. Керролл Льюїс. Аліса в Країні Див : казкова повість : для серед. шк. віку; пер. з англ. Володимир Панченко; худож. Євгенія Гапчинська. К.: ТОВ «Лагота». 2018. 144 с.
18. Кибрик А. А. Мультиmodalная лингвистика. *Когнитивные исследования*. 2010. № 4. С. 134 – 152.
19. Кибрик А. А. Мультиmodalная лингвистика. *Когнитивные исследования: сборник научных трудов*. Вып. 4. М.: Ин-т психологии РАН. 2010. С. 134–152.
20. Корпусная лингвистика. URL: <http://lab314.brsu.by/kmp-lite/kmp-video/CL/CorporeLingva.pdf> (дата звернення: 01.11.2020).
21. Костомаров В. Г. Дисплейный текст как форма сетевого общения. *Russian Language Journal*. 2010. С. 141–147.

22. Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию / пер. с англ. И. Полонской; под ред. С. Гавриленко; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 384 с.
23. Лихачев Д. С. Поэтика древнерусской литературы. Москва: Наука, 1979. 360 с.
24. Макарук Л. Мультиmodalність сучасної англomовної масмедійної писемної комунікації. Луцьк. Вежа-Друк. 2008. 424 с.
25. Максименко О. И. Поликодовый vs. креолизованный текст: проблема терминологии. *Вестник РУДН. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика*. 2012. № 2. С. 93 – 102.
26. Мамуркина О. В. Теория нарратива в современном литературоведении. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoriya-narrativa-v-sovremennom-literaturovedenii/viewer> (дата звернення 12.09.2020).
27. Марина О. Поетичні форми як мультиmodalні конструкції: на межі різновидів категоризації. URL: <https://rgf.vnu.edu.ua/index.php/rgf/article/view/85> (дата звернення 12.09.2020).
28. Место корпусной лингвистики в системе языковых дисциплин URL: <http://91.222.128.30/bitstream/Uchebnye-izdaniya/Zhanr-i-korpus-sovremennye-podhody-k-izucheniu-i-prepodavaniyu-yazyka-Elektronny-resursmonografiya-73330/1/Толстова%20Т.В.%20%20Жанр%20и%20корпус%202018.pdf> (дата звернення: 01.11.2020).
29. Мичурин Д. С. Прецедентный поликодовый текст в вербально-изобразительной коммуникации интернет-сообществ (на материале русскоязычных имидж-форумов): дис. ...канд. филол. наук. Тверь: Московский государственный лингвистический университет, 2014. 162 с.
30. Мозговой С. Коммуникационный менеджмент и мусульманское сообщество в России. Москва. 2007. URL:

<http://www.portal-credo.ru/site/print.php?act=fresh&id=703> (Дата звернення 14.07.2020).

31. Омеляненко В. А. Мультимодальні способи репрезентації іміджа Росії в текстах національно-орієнтованої реклами. URL: <https://www.dissercat.com/content/multimodalnye-sposoby-reprezentatsii-imidzha-rossii-v-tekstakh-natsionalno-orientirovannoi> (дата звернення: 01.11.2020).

32. Омеляненко В. А., Ремчукова Е.Н. Полікодовий текст в аспекте теорії мультимодальності. *Комунікативні дослідження*. 2018. Том 17. № 3. С. 66 – 78.

33. Омеляненко В. А., Ремчукова Е. Н. Полікодові тексти в аспекте теорії мультимодальності. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/polikodovye-teksty-v-aspekte-teorii-multimodalnosti/viewer> (дата звернення: 22.10.2020).

34. Солощук Л. Вербальні та невербальні аспекти дискурсивної взаємодії як відображення полікодової природи комунікативного процесу. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філологічні науки. Мовознавство*. 2013. № 19. С. 233 – 237.

35. Сорокин Ю. А. Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. Оптимизация речевого воздействия / Оптимизация речевого воздействия. М.: Ин-т языкознания РАН, 1990. С. 180 – 186.

36. Художественное время в русской детской прозе XXI века: нарративный анализ. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennoe-vremya-v-russkoy-detskoy-proze-xxi-veka-narrativnyy-analiz/viewer> (дата звернення: 20.09.2020).

37. Цапів А.О. Поетика нарративу англійськомовних художніх текстів для дітей. URL: [http://ekhnuir.univer.kharkov.ua/bitstream/123456789/15833/2/Цапів%20А.О.\\_Дисертація.pdf](http://ekhnuir.univer.kharkov.ua/bitstream/123456789/15833/2/Цапів%20А.О._Дисертація.pdf) (дата звернення: 12.10.2020).



38. Чернявская В. Е. Лингвистика текста: поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность. М.: Либроком. 2009. 248 с.
39. Alice In Wonderland Full Audio Book Online - Storynory - Free Audio Stories for kids. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YC6j57PDhKE> (дата звернения: 28.10.2020).
40. Audio book -Alice in Wonderland-improve your listening and reading. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uUcJSTpMavA> (дата звернения: 28.10.2020).
41. Baldry A., Thibault P. J. Multimodal Transcription and Text Analysis: A Multimedia Toolkit and Coursebook. London: Equinox. 2006. 58 p.
42. Bateman J., Wilfeuer J., Hippala T. Multimodality. Foundations, Research and Analysis: A Problem-Oriented Introduction. London: De Gruyter Mouton. 2017. 424 p.
43. Bateman J. A. Using Multimodal Corpora for Empirical Research. The Routledge Handbook of Multimodal Analysis / C. Jewitt (ed.). London: Routledge. 2014. P. 238 – 252. URL: <https://doi.org/10.1080/17405904.2013.813770>.
44. Forceville C. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research, in Kristiansen G., Achard M., Dirren R. and Ibáñez F. J. R. d. M. (eds.) Cognitive Linguistics: Current Applications and Future Perspectives, Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2006. P. 379 – 402.
45. Forceville C. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research, in Forceville C. and Urios-Aparisi E. (eds.) Multimodal Metaphor, Berlin; New York: Mouton de Gruyter. 2009. P.19–42.
46. Gibbons A. Multimodality, Cognition, and Experimental Literature. London; New York. 2012. P. 8–9.

47. Important UX Design Factors For Augmented Reality Apps. URL: <https://digitalagencynetwork.com/important-ux-design-factors-for-augmented-reality-apps/> (дата звернення: 24.10.2020).
48. Jewitt C. An introduction to multimodality. The Routledge Handbook to Multimodal Analysis. London; New York: Routledge, 2009. P. 14–27.
49. Jewitt C. Handbook of Multimodal Analysis. London: Routledge. 2009. 340 p.
50. Kress G. Literacy in the New Media Age. London, New York: Routledge. 2003. 251 p.
51. Kress G. What is mode? in Jewitt C. (ed.) The Routledge Handbook to Multimodal Analysis. London; New York: Routledge, 2009. P. 54–67.
52. Kress G. Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication. London; New York: Routledge, 2010. 212 p.
53. Kress G., van Leeuwen T. Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication. London: Edward Arnold, 2001. 152 p.
54. Lemke, J.L. Multimedia Genres for Science Education and Scientific Literacy. *Developing Advanced Literacy in First and Second Languages* / Ed. by Schleppegrell, Mary J. and M. Cecilia Colombi. 2002. URL: <http://www.jaylemke.com/storage/MultimediaGenres-Science-2002.pdf>
55. Lemke J.L. Travels in Hypermodality. Visual Communication. Vol. 1. № 3. 2002b. P. 299-325. DOI: 10.1177/147035720200100303.
56. Machin D., Mayr A. How to Do Critical Discourse Analysis: A Multimodal Introduction. London: SAGE Publications. 2012. 240 p.
57. Machin D. What is multimodal critical discourse studies? *Critical Discourse Studies*. 2013. N 10 (4). P. 347–355.
58. Norris S. Multimodal density and modal configurations: Multimodal actions, in Jewitt C. (ed.) The Routledge Handbook to Multimodal Analysis. London; New York: Routledge. 2009. P. 78–90.

59. O'Halloran K. L. Introduction. *Multimodal Discourse Analysis: systemic functional perspectives* / K. L. O'Halloran (ed.). London: Continuum. 2004. P. 1–7.
60. O'Halloran K. L. *Mathematical Discourse: Language, Symbolism, and Visual Images*. London: Continuum. 2005. 240 p.
61. O'Halloran K. L. *Multimodal Discourse Analysis. Companion to Discourse* / K. Hyland and B. Paltridge (eds.). London and New York: Bloomsbury Publishing, 2011. P. 120 – 137.
62. O'Toole M. *The Language of Displayed Art*, London: Leicester University Press. 1994. 295 p.
63. Research on Multimodal Visual Narrative of Digital Interactive Picture Books URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/be60/e77ed3e8c1cdd52e534b2c8b870ffde2a188.pdf> (дата звернення: 17.09.2020).
64. Van Leeuwen T. *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge. 2005. 297 p.
65. Vorvilas G., Karalis T., Ravanis K. Applying Multimodal Discourse Analysis to Learning Objects' User Interface. *Contemporary Educational Technology*. 2010. № 1 (3). P. 255–266.