



УДК 821.111-343-93(0.025.2):81'42:004.774  
DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2023-2-5>

## ОСОБЛИВОСТІ ІЛЮСТРОВАНИХ НАРАТИВІВ ДЛЯ ДІТЕЙ ІЗ ДОПОВНЕНОЮ РЕАЛЬНІСТЮ

**Іваненко Діана Олегівна,**  
аспірантка кафедри англійської філології та світової літератури  
імені професора Олега Мішукова  
*Херсонський державний університет*  
dianaivanenko@ukr.net  
orcid.org/0000-0003-1888-8610

*Наукове дослідження присвячено критичному огляду особливостям ілюстрованих художніх текстів для дітей із доповненою реальністю.*

*У своєму дослідженні ми послуговувались теоретичними працями науковців дитячої літератури Martin Salisbury, Daniel Hahn. У дослідженні визначено особливості ілюстрованих художніх текстів для дітей із доповненою реальністю, призначених для наймолодшої читацької аудиторії, з опертям на такі поняття: «ілюстровані тексти», «читач-дитина», «тексти з ілюстраціями», «мультимодальне конструювання», «доповнена реальність»; виявлено основні функції, які виконують ілюстрації у таких типах текстів. Мультимодальні аспекти конструювання художніх текстів з доповненою реальністю стали одним із найкращих винаходів в художній дитячій літературі. Такі книжки постають багатомірним 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. Для визначення функцій ілюстрованих англійськомовних художніх текстів для дітей ми послуговуємось роботами Painter, Martin, & Unsworth (2012), А. Цапів (Цапів, 2020).*

*Метою нашого дослідження є систематизація наукового пошуку про особливості ілюстрованих художніх текстів для дітей із доповненою реальністю, зокрема казкових наративів, адресованих дитячій читацькій аудиторії. Матеріалом нашої розвідки послуговували тексти англійськомовних казок XXI століття, що уможливить з'ясування специфіки їх текстової та мультимодальної структури. Ілюстрації слугують способом нарації та реалізують вираження вербальної нарації, що сприяє кращому усвідомленню тексту читачем-дитиною. У мультимодальних текстах реалізація персонажних образів відбувається через вербальні й невербальні семіотичні модуси, завдяки чому читач-дитина часто себе відчуває частинкою художнього всесвіту. Саме завдяки наративам, які складають символічні сюжети, за якими і класифікується дійсність, здійснюється її розуміння. Відповідно, нами поставлено завдання проаналізувати та систематизувати особливості вербальної та невербальної побудови ілюстрованих текстів для дітей із доповненою реальністю.*

**Ключові слова:** ілюстровані тексти для дітей, тексти з ілюстраціями, мультимодальне конструювання, читач-дитина, доповнена реальність.

## THE PECULIARITIES OF THE ILLUSTRATED NARRATIVES FOR CHILDREN WITH AUGMENTED REALITY

**Ivanenko Diana Olegivna,**  
Postgraduate student at the Department of English Philology and World Literature  
named after Professor Oleg Mishukov  
*Kherson State University*  
dianaivanenko@ukr.net  
orcid 0000-0003-1888-8610

*The research is devoted to a critical review of the peculiarities of the illustrated narratives for children with augmented reality.*

*In our research, we used the theoretical works of the scientists of Children's Literature of Martin Salisbury, Daniel Hahn. In our work we have identified the main features of the peculiarities of the illustrated narratives with augmented reality, addressed to children's readers, based on the following concepts: "illustrated texts for children", "texts with illustrations", "a child reader", "multimodal construction", "augmented reality"; we have revealed the main functions, performed by illustrations in such types of texts. The multimodal aspects of constructing fictional texts with augmented reality have become one of the best inventions in fiction children's literature. Such books appear as multidimensional modeling of multimodal texts, three-dimensional images that can move or reproduce plot elements of a certain fairy tale. Today, augmented reality is popular all over the world, and is best known in the entertainment fields. To determine the peculiarities of the functions of English literary texts for children, we use the works of Painter, Martin, & Unsworth (2012), of A. Tsapiv (Tsapiv, 2020).*

The aim of our research is to systematize the scientific research on the peculiarities of the illustrated narratives with augmented reality, in particular fairy-tale narratives, addressed to children's readers. The material of our research – the texts of English-language fairy tales of the XXI century, which will clarify the specifications of their textual and multimodal structure. Illustrations serve as a way of narration and implement the expression of verbal narration, which contributes to a better understanding of the text by the child reader. In multimodal texts, character images are realized through verbal and non-verbal semiotic modes, thanks to which the child reader often feels like a part of the artistic universe. Thanks to the narratives that make up the symbolic plots, according to which reality is classified, that it is understood. Accordingly, we set the task to analyze and systematize the peculiarities of the of verbal and non-verbal construction of illustrated texts for children with augmented reality.

**Key words:** illustrated texts for children, texts with illustrations, a child reader, multimodal construction, augmented reality.

**Вступ.** Для дітей світ – це казка. Тому необхідно, щоб ця казка була гарна та естетична. Особлива увага при створенні дитячої книги полягає в ілюстраціях, у їх стилістиці, оформленні, кольористиці. Ілюстрації не тільки повинні відповідати змісту літератури, а й повинні подобатися юним читачам. Ілюстровані тексти для дітей, на теперішній час, є відносно новим різновидом мистецтва, що занурює дитяче сприйняття у казкову, фантастичну реальність. «*A picture book is text, illustrations, total design; an item of manufacture and a commercial product; a social, cultural, historical document: and foremost an experience for a child. As an art form it hinges on the interdependence of pictures and words, on the simultaneous display of two facing pages, and on the drama of the turning page*» (Martin Salisbury, 2012, p. 75).

Ілюстрація – це візуалізація, яка доповнює текстовий матеріал, вони використовуються для передачі емоційної атмосфери художнього твору, візуалізації образів головних героїв.

Ілюстрації доповнюють текстовий матеріал у дитячому виданні, вони впливають на дітей так само, як спілкування з батьками. Малюнки показують малятам більше, аніж слова та текст. А також гарна ілюстрація дає їм змогу поринути у казковий світ відомих персонажів та зрозуміти сюжет без тексту. Ілюстрації відіграють величезну роль при оформленні дитячого видання. Це те, на що дитина звертає увагу у першу чергу. По-перше, ілюстрації кажуть малятам більше, аніж текст, та це не дивно, бо мало, хто з дітей любить читати, а ось розглядати гарні ілюстрації – інша справа. У енциклопедичних словниках зазначено, що ілюстровані тексти (picture books) – це «*Illustrated books, most often for younger children, usually in a large flat format with relatively few pages (32 is typical). Unlike, say, some illustrated fiction, the artwork is in no way seen as subservient to the text, but part of a balanced, integrated whole*» (Daniel Hahn, 2015). Отже, це тексти, що поєднують вербально та візуально виражену історію про події.

Ілюстрація в книзі – це перша зустріч дітей зі світом образотворчого мистецтва. Доповнюючи і поглиблюючи зміст книги, пробуджуючи в дитині ті почуття і емоції, які викликає у нас дійсно художній твір, і, нарешті, збагачуючи і розвиваючи його зорове сприйняття, книжкова ілюстрація виконує естетичну функцію. Книжкова ілюстрація як особливий вид образотворчого мистецтва має надзвичайний вплив на формування чуттєвого сприйняття світу, розвиває естетичну чутливість у дитини, виражається насамперед у прагненні до прекрасного в усіх його проявах. Ілюстрації слугують способом нарації та реалізують вираження вербальної нарації, що сприяє кращому усвідомленню тексту читачем-дитиною. У мультимодальних текстах реалізація персонажних образів відбувається через вербальні й невербальні семіотичні модуси, завдяки чому читач-дитина часто себе відчуває частинкою художнього всесвіту. Слід погодитися з думкою Г. Кресс і Т. ван Лівен, що всі модуси впливають на значення, формуючи його сутність. Це стосується і засобів (візуальних, мовних, писемних та ін.), використання яких обмежується можливістю окремих каналів зв'язку й тематичною спрямованістю кожного конкретного інформаційного блоку [4, с. 105].

Специфічною рисою дитячої книжкової графіки є виділення в ілюстрації самого основного, особлива цілісність і чіткість композиції. Загальні закони композиційної побудови виражаються при цьому більш гостро, підкоряючись особливостям дитячого сприйняття, завданням дитячої книги. В залежності від вікової аудиторії, для якої призначене дитяче видання, відрізняється і стиль оформлення ілюстрації, а також сама передача малюнків може бути різною.

**Мета.** Метою нашого дослідження є систематизація наукового пошуку про особливості ілюстрованих художніх текстів для дітей із доповненою реальністю, зокрема казкових наративів, адресованих дитячій читацькій



аудиторії. Саме завдяки наративам, які складають символічні сюжети, за якими і класифікується дійсність, здійснюється її розуміння. Відповідно, нами поставлено **завдання** проаналізувати та систематизувати особливості вербальної та невербальної побудови ілюстрованих текстів із доповненою реальністю.

Бурхливий розвиток новітніх цифрових технологій, їх тотальна інтеграція в процес комунікації порушує питання про мультимодальний характер комунікації. Останнім часом усе частіше увага зосереджується на інтермедіальних або мультимодальних параметрах перебігу комунікації, водночас у комунікативному просторі простежується загальна тенденція до візуалізації різноманітних текстів.

Ілюстровані тексти для дітей визначаються особливим використанням послідовних зображень, як правило, у тандемі з невеликою кількістю слів, щоб передати значення тексту. Кольорове рішення при оформленні дитячих видань має величезну роль. Кольори повинні бути яскраві та приваблювати око людини. Сьогодні все більше і більше ілюстраторів використовують пастельні відтінки для своїх ілюстрацій. Ніжні відтінки (ніжно-рожевий – E5BCCF, лимонний – FFFABC, ніжно-блакитний – CEE8F6 тощо) приємні для ока, вони можуть заспокоювати нервову систему та дають дитині можливість відпочити. Також дуже багато можна зустріти яскраві неонові відтінки, але вони ускладнюють розуміння не тільки ілюстрації, але й текст. Око дуже швидко втомлюється, тому дитина не в змозі довго читати. Дані відтінки використовують вже для більш дорослою дитини. Між пастельними та яскраво-неоновими кольорами є стандартні кольори, які використовує майже кожен графічний дизайнер та ілюстратор – це кольори кольорового режиму RGB (для електронних носіїв) та CMYK (для друкованих видань).

Сьогодні ми, як ніколи, відчуваємо посилений вплив на наше життя інформації, знань та технологій. Використання технології доповненої реальності в освіті збільшить мотивацію до навчання, підвищить рівень засвоєння інформації внаслідок різноманітності та інтерактивності її візуального представлення. Завдяки доповненій реальності, можна розширити можливості сприйняття ще й книжкового світу. Адже віртуальна і доповнена реальність дає змогу відчути максимальний ефект присутності. 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.

Термін «доповнена реальність» (AR – augmented reality) вперше був запропонований в 1992 році дослідником Томом Коделом, який співпрацював з інженерами корпорації «Боїнг». Разом вони працювали над простою прозорою гарнітурою, що мала допомогти інженерам літаків в складних схемах. Мета застосування такої доповненої реальності, полягала в тому, щоб забезпечити зниження витрат та підвищити ефективності в багатьох операціях, пов'язаних з участю людини в авіабудуванні. Також відмітимо, що в якості синонімів використовують терміни «розширена реальність», «поліпшена реальність», «збагачена реальність» [3].

Доповнена реальність (AR) — це внесення віртуальних елементів у реальне середовище, щоб покращити його сприйняття. На відміну від віртуальної, доповнена реальність лише додає ці штучні елементи у наявний світ, а не створює новий. Для доповненої реальності зазвичай достатньо смартфона зі спеціальним застосунком.

Принципи оформлення та ілюстрації книг обумовлені перш за все віковими особливостями сприйняття дітей. Для кожного з вікових етапів, які дитина проходить в своєму розвитку, характерні певні особливості засвоєння інформації, які суттєво впливають на дизайн книги, якість ілюстрацій, рішення типових композицій тощо.

Казки Льюїса Керролла «Аліса в Країні Див» та «Аліса в Задзеркаллі» з оригінальними ілюстраціями Євгенії Гапчинської набули значної популярності. Мультимодальні аспекти конструювання художніх текстів з доповненою реальністю стали одним із найкращих винаходів в художній дитячій літературі. Такі книжки постають багатимірним 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.





Рис. 1. «Alice's Adventures in Wonderland» (Lewis Carroll)

Технологія доповненої реальності дозволила «оживити» сторінки всесвітньовідомої книги Льюїса Керрола «Аліса у Задзеркаллі». Друге видання, що ілюстроване Євгенією Гапчинською, українською художницею-живописцем, переносить маленьких дослідників в казковий світ пригод. Малюнки оживають за допомогою додатка WONDERLAND-AR. 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. Технологія доповненої реальності дозволила «оживити» сторінки всесвітньовідомої книги Льюїса Керрола «Аліса у Задзеркаллі». Друге видання, що ілюстроване Є. Гапчинською, українською художницею-живописцем, переносить маленьких дослідників в казковий світ пригод. Яскраві, барвисті та кумедні малюнки розкажуть про неймовірні пригоди Аліси у Країні Див. Так, поступово від дитячих книжок-розмальовок і книжок-казок з доповненою реальністю технології застосування доповненої реальності поширюються на виготовлення навчальної продукції, тобто поступово переходять від ігрової технології, до технології навчальної. Свідченням затребуваності таких текстів також слугують їхні сучасні екранізації, створення бренду іграшок та аксесуарів для дітей.

Найбільш популярними прикладами використання технології доповненої реальності можна знайти та побачити в таких додатках, як Pokemon GO, Snapchat, HoloLens від Microsoft або казки Льюїса Керрола «Аліса в Країні

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

Чудовим прикладом книжки з доповненою реальністю є «Шармузики: За межами Великої Галявини», авторства українського письменника під псевдонімом Тім Брік. Це пригодницька історія для дітей молодшого шкільного віку. Щоб активувати AR-технології у ній, достатньо мати смартфон зі встановленим застосунком-грою. Дитина наводить екран смартфона на сторінку й отримує анімоване зображення, у якому персонажі махають їй руками та запрошують зіграти в інтерактивні ігри.



Рис. 2. «Charmuziks. Outside the large lawn» (Tim Brik)

У дослідженні стверджується, що головною функцією ілюстрованих текстів для дітей постає регулятивна функція, реалізація якої здійснюється завдяки особливій ігровій моделі творення наративів (Цапів, 2020), а також взаємодії вербального тексту та візуальних зображень. Останні є найбільше сприйнятими для дітей молодшого віку, завдяки техніці їхнього виконання, яка варіюється від мінімалістичної до універсальної та натуралістичної (Painter, Martin, & Unsworth, 2012, p. 34). У досліджуваних текстах зображення виконують такі функції: дублювання тексту, розширення або ампліфікації, деталізації, продовження нарації (у випадках чергування творення історії через вербальні та візуальні засоби). Ілюстровані тексти для дітей із доповненою реальністю дозволяють поринути у справжній казковий світ.

Найкращі ілюстровані тексти постають вічними міні-галереями для дому – поєднання концепції, творів мистецтва, дизайну, що приносить задоволення та стимулює уяву як дітей, так і дорослих. З іншого боку, міні-театральні постановки можуть бути більш доречною аналогією: вони визнають поєднання слова та зображення, яке є ключовим



для ілюстрованих текстів для дітей. ). «... *The picture book, which appears to be the cosiest and most gentle of genres, actually produces the greatest social and aesthetic tensions in the whole field of children's literature*». (Martin Salisbury, 2012, p. 74).

Сучасний формат ілюстрованих текстів для дітей нерідко супроводжується безпосередньою презентацією твору його автором у затишному книжковому магазині, де перед загалом дітей, які є безпосередньо цільовою аудиторією, декламуються тексти, а автор наповнює їх інтонаційним супроводом та власними коментарями. Ілюстровані тексти із доповненою реальністю допомагають читачам бути безпосереднім учасником усіх подій казкового світу та опинитися у центрі дивовижної реальності.

**Висновки.** Передусім для читачів цікавим є використання новітніх технологій безпосередньо в книжках. У віртуальній і доповненій реальності фізичний і цифровий світ можуть взаємодіяти буквально. Наприклад, читачі можуть спостерігати, як герої книжок оживають, рухаються чи спілкуються, і навіть впливати на сюжет. Особливо популярні такі книжки серед дітей. Адже вони дають змогу сучасній дитині не вибирати гаджет чи книжку, а насолоджуватись новим форматом дозвілля, який об'єднує і те, і інше.

Останнім часом ілюстровані тексти із доповненою реальністю ще більше приваблюють наймолодшу дитячу аудиторію. Встановлений застосунок дає читачам конкретні завдання, щоб познайомитися з героями і стати співучасниками подій, які відбуваються на екрані. Фактично діти одночасно читають історію і проходять гру за щойно прочитаним сюжетом. Крім того, вони можуть ще й робити селфі з героями книжки або записувати відео, де вітаються з одним із персонажів.

Отже, доповнена реальність — це одна з найсучасніших технологій візуалізації навчальної інформації, яка допомагає поринути читачам у справжній дивовижний казковий світ та бути учасником усіх наймовірних подій.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Daniel Hahn, Michael Morpurgo *Children's Literature*. United Kingdom: Oxford University Press, 2015

2. Doonan, J. The Modern picture book. In P. Hunt, & S. Ray (Eds.), *International Companion Encyclopedia of Children's literature* London and New York: Routledge, 1996, pp. 228–238.
3. Caudell T.P., Mizell D.W. Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. *System Sciences*, 1992. Proceedings of the twentyfifth Hawaii international conference on, vol. 2. IEEE, 1992, pp. 659–669.
4. Kress, G. & van Leeuwen, T. *Reading images: The grammar of visual design* (2<sup>nd</sup> ed.). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006
5. Martin Salisbury, Morag Styles *Children's picture books. The art of visual storytelling*. United Kingdom: Oxford University Press, 2012
6. Painter, C., Martin, J., & Unsworth, L. *Reading visual narratives: Image analysis in children's picturebooks*. UK: Equinox Publishing Ltd., 2012
7. Цапів А. Поетика нарративу англійськомовних художніх текстів для дітей: дис. ... д-ра філол. наук: 10.02.04. / Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна. Харків, 2020. 419 с.

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Льюїс Керрол. Аліса в Країні Див. Ілюстрації Євгенії Гапчинської.
2. Тім Брік. Шармузики. За межами Великої галявини.

#### REFERENCES:

1. Daniel Hahn, Michael Morpurgo (2015). *Children's Literature*. United Kingdom: Oxford University Press.
2. Doonan, J. (1996). The Modern picture book. In P. Hunt, & S. Ray (Eds.), *International Companion Encyclopedia of Children's literature* (pp. 228–238). London and New York: Routledge.
3. Caudell T.P., Mizell D.W. Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes // *System Sciences*, 1992. Proceedings of the twentyfifth Hawaii international conference on, vol. 2. IEEE, 1992, pp. 659–669.
4. Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2<sup>nd</sup> ed.). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
5. Martin Salisbury, Morag Styles (2012). *Children's picture books. The art of visual storytelling*. United Kingdom: Oxford University Press.
6. Painter, C., Martin, J., & Unsworth, L. (2012). *Reading visual narratives: Image analysis in children's picturebooks*. UK: Equinox Publishing Ltd.
7. Tsapiv A. (2004) *Poetyka naratyvu anhliiskomovnykh khudozhnikh tekstiv dlia ditei* [Poetics of the narrative of English literary texts for children]: dis. ... Dr. Philol. Science: 10.02.04. / Kharkiv National University named after VN Karazina. Kharkiv, 2020. 419 p. [in Ukrainian].

#### LIST OF SOURCES OF ILLUSTRATIVE MATERIAL

1. Lewis Carroll. *Alice's Adventures in Wonderland*. Illustrations by Evgenia Gapchynska.
2. Tim Brik. *Charmuziks. Outside the large lawn*.