



УДК [82(94):741.5]:81'42:82.09

DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2024-2-3>

МУЛЬТИМОДАЛЬНЕ КОНСТРУЮВАННЯ ГРАФІЧНИХ НАРАТИВІВ В АВСТРАЛІЙСЬКОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ (НА МАТЕРІАЛІ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ ПЕТА ҐРАНТА “BLUE”)

Ставенко Олена Вікторівна,

доктор філософії зі спеціальності 035 Філологія,
викладачка кафедри англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова, провідна фахівчиня сектору іншомовної освіти
відділу міжнародних ініціатив та проектної діяльності

Херсонський державний університет

ostavenko@ksu.ks.ua

orcid.org/0000-0003-0857-3359

Наукову розвідку присвячено висвітленню особливостей творення австралійських графічних наративів, орієнтованих на дитячу і юнацьку читацьку аудиторію, що продемонстровано на матеріалі графічного роману Пета Ґранта “Blue”. Дослідження здійснено у контексті сучасної мультимодальної наратології з оперттям на теорію графічного наративу як особливого гібридного типу наративу з візуальним і вербальним планами вираження, у яких історія та її темпоральність розгортається через простір, представлений в окремих панелях, що набувають свого значення лише у секвентивному поєднанні з іншими панелями й епізодами. Графічні наративи, створені в межах австралійської лінгвокультури, вирізняються втіленими візуально-вербально в елементах наративного конструювання смислами. Мета статті полягає в виявленні та характеристиці основних мультимодальних прийомів і засобів конструювання історії австралійських графічних наративів. Відповідно до цього, завданнями є продемонструвати особливості конструювання нарації, творення точки зору фокалізатора, постаті наратора, образів персонажів, а також художнього простору на прикладі графічного наративу Пета Ґранта “Blue”. У статті представлено результати мультимодального наратологічного аналізу конструювання графічних наративів, що характеризується секвентивним поєднанням наративних епізодів та панелей, які мають візуальний і вербальний модули вираження, у єдиний наратив за допомогою особливої візуальної мови, наративних, часто кінематографічних, мультимодальних прийомів і засобів його творення. Виявлено, візуальні та візуально-вербальні засоби творення точки зору фокалізатора, мультимодальні засоби репрезентації наратора, його мовлення, думок і коментарів, особливості інтродукції різних образів персонажів, а також художнього простору, у якому втілюються глибокі імпліцитні смисли. Конструювання австралійських графічних наративів для дітей і юнацтва уможлиблює розуміння читачами складних й амбівалентних тем і значень, представлених мультимодально. Творення художнього простору відбиває етнокультурні особливості австралійської мовної спільноти.

Ключові слова: наратологія, комікси для дитячої та юнацької читацької аудиторії, візуальні та вербальні засоби, імпліцитне значення, наратор, фокалізатор, точка зору, персональний образ, художній простір.

MULTIMODAL CONSTRUING OF GRAPHIC NARRATIVES IN AUSTRALIAN ARTISTIC DISCOURSE (CASE STUDY OF PET GRANT'S GRAPHIC NOVEL “BLUE”)

Stavenko Olena Viktorivna,

PhD in Philology,

Lecturer at the Department of English Philology and World Literature
named after Professor Oleg Mishukov, Senior Specialist at the Foreign Language
Education Office of the International Initiatives and Project Activities Department

Kherson State University

ostavenko@ksu.ks.ua

orcid.org/0000-0003-0857-3359

The article focuses on the features of construing Australian graphic narratives for children and young adults (a case study of Pat Grant's graphic novel “Blue”). The research is carried out in terms of modern multimodal narratology and is based on the graphic narrative theory. Graphic narrative is a special hybrid type of narrative represented visually and verbally in packed panels and gutters, which acquire their meaning only in sequential combination with other panels and episodes and register its temporality spatially. Graphic narratives in Australian artistic discourse are distinguished by the meanings embodied visually and verbally in the elements of narrative construction. The paper aims to identify and characterise the main multimodal techniques and means of constructing the story in Australian graphic narratives.

Accordingly, the tasks are to demonstrate the features of construing narration, the focalizer's point of view, the images of the narrator and characters, and the artistic space in the case study of Pat Grant's graphic narrative "Blue". The article presents the results of a multimodal narratological analysis of the graphic narratives construing, which is characterized by the sequential combination of narrative episodes and panels in their visual and verbal modes into a single narrative through a specific visual language, narrative multimodal techniques and means of its creation. The research reveals visual and visual-verbal means of creating the focalizer's point of view, multimodal techniques of representing the narrator, his speech, thoughts and comments, features of the various characters' introduction, as well as the artistic space in which deep implicit meanings are embodied. Constructing Australian graphic narratives for children and young adults enables readers to understand complex and ambivalent themes and meanings presented multimodally. The specifics of creating artistic space reflect the ethnocultural characteristics of the Australian language and culture.

Key words: narratology, comics for children and young adults, visual and verbal means, implicit meaning, narrator, focalizer, point of view, character image, literary space.

Вступ. Із все більшою популярністю, якої набувають графічні наративи або комікси серед читачів різних вікових категорій збільшується й інтерес до них як до об'єкту наукових розвідок у річищі сучасних філологічних студій (Petersen, 2011). На світовій арені започатковані фундаментальними працями Скотта МакКлауда "*Understanding comics*" (McCloud, 1993) та Віктора Мейра "*Painting and Performance*" (Mair, 1988) дослідження графічних наративів активно розвиваються та переважно мають поліаспектний характер через їхню мультимодальну природу. Зокрема, особливості графічних наративів вивчають на перетині лінгвістики, літературознавства та мультимодальних студій (Chute & DeKoven, 2006; Chute, 2008; Cohn, 2013). Вважають, що зображення й їх послідовність є структурованими подібно до мови та написаними «візуальною мовою», що в графічних наративах поєднується з вербальним текстом (Cohn, 2013). Особливо популярними є дослідження графічних наративів із опертям на здобутки класичної та сучасної наратології (Eisner, 1996; Gardner & Herman, 2011; Herman, 2011; Horskotte & Pedri 2011), що обумовлено розумінням їх як гібридної форми слів та зображень, у якій два наративні треки, вербальний та візуальний, фіксують темпоральність через простір. Графічний наратив розгортається вперед у часі через простір сторінки, на якому у певній послідовності розміщені панелі або фрейми (*packed panels / frames*) з зображеннями та текстом і порожні місця (*gutters*) (Chute, 2008). Різноманіття технік та засобів конструювання графічних наративів викликає науковий інтерес до цього жанру.

На українській науковій ниві натрапляємо на окремі дослідження, як-от канадський графічних романів у контексті літературознавства (Калиновська І., Коляда Е., Калиновська М., 2024), українських і світових графічних наративів як засобів комунікації

у річищі журналістики (Гудошник, 2022), а також англійськомовних американських графічних наративів для дітей з погляду мультимодальної наратології (Цапів, 2020а, 2020б; Tsariv, 2022). Зокрема, ґрунтовною є детальна систематизація й характеристика основних принципів конструювання графічних наративів А. Цапів (Цапів, 2020б: 240-255), якою послуговуємось у нашій роботі. Актуальним вбачаємо подальше вивчення графічних наративів, зокрема в австралійському художньому дискурсі.

Відповідно до світових тенденцій ілюстровані тексти та, зокрема, графічні наративи, або комікси стають все більш популярними серед дитячої та юнацької читацької аудиторії і в Австралії, що обумовлюється особливостями сприйняття інформації дітьми та юнацтвом, а також специфікою вибудовування історій у таких наративах.

Починаючи з 1955 р. в Австралії запроваджується найпрестижніша нагорода в контексті літератури для дітей для ілюстрованих книг – *Children's Book of the Year Award: Picture Book*, проте систематично щороку цю нагороду презентують лише з 1980-х років. Протягом останніх років нагороди, які знаменують визнання цінності та внеску в австралійську літературу для дітей, отримують і графічні романи (у нашому дослідженні – графічні наративи). Наприклад, у 2023 р. вперше за сімдесяти восьмирічну історію нагороду «Найкраща книга для дітей року» отримує графічний роман Тома Тейлора та Джона Соммаріва "*Neverlanders*". За рік до цього у категорії «Визначні книги» (*Notable book*) нагороду здобуває робота Міранди Бартон "*Underground: Marsupial Outlaws and Other Rebels of Australia's War in Vietnam*" (CBCA Book of the Year Award history, 2024). Популярність ілюстрованих книг і графічних наративів обумовлюється їхнім конструюванням, що полягає у викладі складних часто амбівалентних і суперечливих тем за допо-



могою зрозумілих для читацької аудиторії яскравих, лаконічних, подекуди гумористичних й іронічних, мультимодальних форм і засобів. Із огляду на це, вважаємо доцільним висвітлити особливості мультимодального конструювання австралійських графічних наративів, зокрема тих, що адресовані дитячій та юнацькій читацькій аудиторії.

Спираючись на здобутки й методологію сучасних мультимодальних наратологічних студій (Цапів, 2020a, 2020b; Cohn, 2013; Kress & van Leeuwen, 2006; Painter, Martin & Unsworth, 2012; Tsapiv, 2022), у нашій роботі графічний наратив розуміємо як маніфестовану через графічне мистецтво історію, яка містить неанімаційні креативні зображення, що характеризуються секвентивністю (послідовністю епізодів, що утворюють історію) та мають вербальний і візуальний план вираження (Цапів, 2020a: 50).

Метою нашої наукової розвідки є виявити та схарактеризувати основні мультимодальні засоби конструювання історії в австралійському художньому дискурсі. Зокрема, завданнями є продемонструвати особливості конструювання нарації, творення точки зору фокалізатора, постаті наратора, образів персонажів, а також художнього простору на прикладі графічного роману Пета Гранта *“Blue”*.

Матеріалом дослідження слугував графічний роман *“Blue”* австралійського карикатуриста й письменника Пета Гранта, який набув слави «австралійського Марка Твена» (Grant, 2012). Наратив, що розгортається у вигаданому австралійському пляжному містечку Болтон, є частково автобіографічною і частково науково-фантастичною історією про трьох підлітків, які пропускають школу заради серфінгу, але зрештою займаються розслідуванням чуток про тіло, що знаходиться десь на залізничній колії. Через карикатурне зображення одного дня з життя нерозсудливих підлітків розкриваються важливі та болючі теми локалізму, расизму та імміграції в австралійських прибережних громадах, а також культурних відмінностей, страху перед змінами та політичних наслідків цього для сучасної Австралії.

Розділ 1. Мультимодальне конструювання графічного роману П. Гранта *“Blue”*. Історія в досліджуваному нами творі вибудовується відповідно до традиційних принципів конструювання графічних наративів (Цапів, 2020b: 240-255). Домінантним у конструюванні нарації П. Гранта постає розміщення на одній сторінці або розвороті книги низки

панелей, обрамлених у квадрат або прямокутник або таких, що не мають контуру, і набувають свого істинного значення лише у взаємозв'язку з іншими панелями, розміщеними в певній послідовності. Подекуди трапляються сторінки, що містять одне велике зображення. Такі панелі також називають мультифреймами (*multiframe*) та гіперфреймами (*hyperframe*) відповідно (Horskotte & Pedri, 2011: 336). У них містяться виключно малюнки або ж візуальні зображення в поєднанні з вербальним текстом.

Візуальні зображення та вербальний текст графічного наративу *“Blue”* створено за допомогою лише трьох кольорів: чорного, синього та білого, що відповідає тематиці, назві та особливостям простору й персонажів графічного наративу. Історія вибудовується за рахунок злиття візуальних і вербальних засобів, що кінематографічно представляють події наративу, рухаючись від одного до іншого епізоду, які на перший погляд не є взаємопов'язаними, проте які зрештою завдяки певній секвентивності створюють унікальний її зміст.

Наприклад, першим у наративі є сконструйований візуально-вербально «реалістичний» епізод, що ілюструє тему локалізму австралійських прибережних громад через зображення того, як на березі моря з'являється хлопчик, який бачить трьох інших дітей, зайнятих будівництвом фортеці з піску, і хоче приєднатися до них. Проте діти його не запрошують до себе, оскільки з'ясовують, що він не місцевий житель, а лише приїхав на один день із Сіднею (Рис. 1).

Візуальними засобами творення епізоду є розміщення в окремих панелях зображень персонажів (збоку, по центру або зблизка), вектори їхніх рухів (вперед вздовж берега, вбік вглиб пляжу), емоції, репрезентовані за допомогою конвенціоналізованих пікторіальних символів – еманата у термінах А. Цапів (2020a), наприклад, емоції нерішучості, сорому й смутку хлопчика з Сіднею та неприязні, здивування й гніву місцевих дітей, та кольористика (зокрема, блакитне забарвлення футболки хлопчика). Вербальними засобами вибудовування наративу є короткі діалоги персонажів, представлені в мовних бульбашках: *“You local?”* – «Ти місцевий?»; *“I’m afraid not. We’ve just come down to Bolton for the day. We live in Sydney”* – «Боюсь, що ні. Ми щойно приїхали в Болтон на один день. Ми живемо у Сіднеї»; *“Oh”*, *“That place”* – «О», «Тому місці»; *“So, can I help you?”* – «Тож, чи могу я допомогти вам?»;

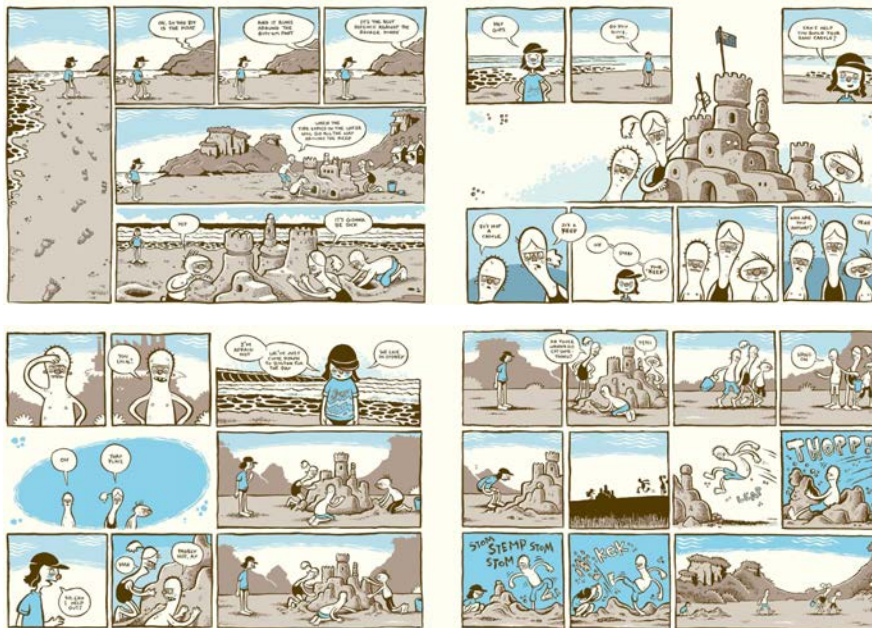


Рис. 1. Перший епізод графічного наративу П. Гранта “Blue”

“Nah.”, “Probably not, ay.” – «Ні», «Напевно що ні» (Grant, 2012), що підтверджують негативізм і неприязнь трьох місцевих дітей, зокрема і через використання ними спрощеної граматики “You local?”, “That place”, сленгу “Nah.”, і вигуку “Probably not, ay.”, що виражає гнів (Grant, 2012). Також в останніх шести панелях епізоду містяться малюнки того, як діти руйнують фортецю з піску, аби немісцевий хлопчик не грався нею, доповнені вербальним текстом, що відтворює звуки дій персонажів (“LEAP”, “THOPP!”, “STOM STEM STOM STOM”, “KEK”).

Наступні кілька сторінок у графічному наративі П. Гранта містять низку панелей, ніби нанизаних на горизонтальну лінію посередині сторінки, що розміщені на білому незаповненому просторі. На малюнках зображені різноманітні місця, характерні для прибережної Австралії, зокрема хвилі, кущі, берег моря з камінням або піском тощо. Залишений пустим простір сторінки, на нашу думку, слугує залученню читача до інтерактивної участі в конструюванні історії, спонукає його до роздумів над попереднім епізодом, а візуальні зображення готують до зміни місця розгортання історії. Слідом за цим, у графічному наративі представлено другий, науково-фантастичний, епізод, сконструйований переважно візуально. Вербальний текст у цьому епізоді міститься лише на знаках і вивісках у зображеннях різних місць. В епізоді візуально представлено подію, що розгортається імовірно в той самий час, проте в іншому

місці – прибуття в результаті кораблетроці фантастичних блакитних створінь на берег біля Болтона, на що вказує знак із назвою міста на одній із панелей (Рис. 2).

На візуальних зображеннях у другому епізоді графічного наративу представлено те, як фантастичні блакитні створіння намагаються адаптуватися до місцевого життя – одягають людське вбрання, смакують місцеву їжу, намагаються спілкуватися з людьми, проте безуспішно. Нерозуміння місцевими цих блакитних створінь репрезентовано, зокрема, через вираження їх емоцій на зображеннях, а також через представлення мовлення створінь у мовній бульбашці за допомогою горизонтальних ліній, що вказує на використання ними іншої, невідомої місцевою мови. Тема локалізму також виражена візуально-вербально у панелі із зображенням берега, на який прибули блакитні люди, де є брила із надписом “Locals only” – «Тільки для місцевих». Зрештою епізод завершується тим, що люди викликають санітарно-епідеміологічну службу, яка ловить і забирає блакитних створінь геть (Рис. 3).

Подальше розгортання історії знову уповільнюється за допомогою кількох сторінок із значним незаповненим простором, на яких на синьому тлі на одній сторінці розміщені фотографії персонажів із першого епізоду в підлітковому віці та наведена цитата із книги Девіда Бірса “Blue Sky Dream” про заселення мешканцями своїх нових пустих домівок і їхні сміливі сподівання наповнити їх певними значеннями та сенсом: “Everyone

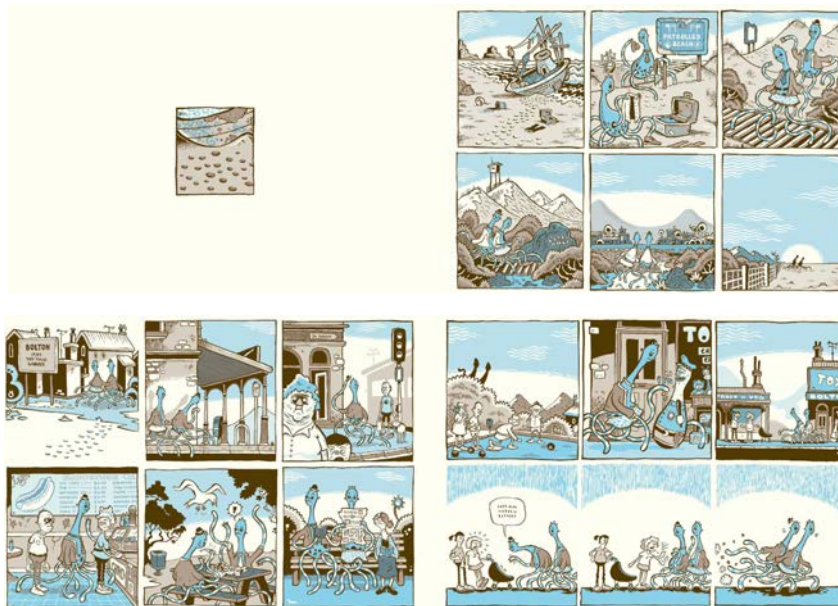


Рис. 2. Другий епізод графічного наративу П. Гранта “Blue”

was arriving with a sense of forward momentum joined. Everyone was taking courage from the sight of another orange moving van pulling next door. A family just like us unloading pole-lamps and cribs <...> Having been given the emptiness longed for, there lay the task of pouring meaning into the vacuum.” (Grant, 2012), а на іншій сторінці представлені фотографії їх дорослими та цитата сумнозвiсного Своренгена про зміни, які змушують людей «танцювати під певну пісню»: “Change ain’t looking for friends... Change calls the tune we dance” (Grant, 2012). У такий спосiб, зокрема за допомогою iнтертекстуальності та візуально-вербальних засобів (Рис. 3), автор спонукає читача до роздумів про зміст попередніх епізодів, про просторово-темпоральні особливості конструювання подальшої історії та до дедуктивних здогадок стосовно того, як історія може розгортатися далі.

У наступному, заключному, епізоді графічного наративу П. Гранта “Blue” йдеться про пригоди трьох підлітків, які вирішують прогуляти школу, щоб позайматися серфінгом, а зрештою вирушають на пошуки місця на залізничній колії, де за чутками хтось загинув. Ці пригоди насправді виявляються спогадами персонажа цього епізоду та наратора історії, про що можна здогадатися лише завдяки iнтерпретації візуальних зображень і вербального тексту в панелях графічного наративу. Графічний наратив не зливає воєдино візуальне та вербальне подання історії, або ілюструє одне за допомогою iншого, а радше подає два модули оповіді несинхронно (Chute, 2008), так, щоб читач самостійно заповнював про-

галини між панелями через процеси читання, споглядання та iнтерпретації сприйнятого, які часто є відокремленими та вимагають повернення до попередніх панелей або сторiнок.

Слідом за А. Цапів (2020b), панелі та епізоди графічних наративів і зокрема твору П. Гранта “Blue”, поєднуються за допомогою наративного монтажу як способу об’єднання їх у секвентивності, що вибудовує загальну історію (Цапів, 2020b: 245). Ключовими постатями у творенні графічних наративів, є наратор і фокалізатор, репрезентовані візуально-вербально через низку кінематографічних прийомів, та які можуть бути єдиними, або змінними, поставати тими чи тими персонажами у ході розгортання історії.

Розділ 2. Творення точки зору фокалізатора, постаті наратора й образів персонажів. Подiбно до художніх прозових текстів, графічний наратив містить наратора, а також одного чи декількох фокалізаторів, які разом створюють текст, що ми читаємо та споглядаємо (Horskotte & Pedri, 2011: 336). Фокалізатором є iнстанція, чиї погляди направляють наративну перспективу й визначають характер поданої в наративі iнформації (Genett, 1998; Val, 2017), що в графічному наративі вибудовується візуально-вербально. Наратор же творить історію через представлення персонажів, їхніх дій, епізодів і їх розміщення у певній послiдовності в наративі (Genette, 1998), також втілене мультимодально. Слід зазначити, що через свою мультимодальність як нарація, так і фокалізація в графічних наративах є більш складно структурованими, ніж у мономодальних художніх наративах.

Графічний наратив П. Гранта *“Blue”* характеризується змінними фокалізаторами, проте єдиним наратором. Фокалізатором першого епізоду, із огляду на певний план візуальних зображень в панелях наративу – дальній, крупний і загальний (Рис. 1), видається хлопчик у синій футболці, якого не приймають в свою компанію група місцевих підлітків через те, що він немісцевий. У візуальних зображеннях цього персонажа переважає блакитний колір, він з’являється на перших чотирьох панелях, кількісно є зображеним частіше ніж інші персонажі в цьому епізоді, і його погляди й рухи вказують на напрям, у якому розгортаються події в епізоді.

У другому епізоді (Рис. 2) фокалізаторами в окремих панелях через, зокрема маніпулювання планом зображення та творення ефекту присутності, в окремих панелях, постають по чергово то блакитні створіння, то місцеві жителі Болтона. На початку епізоду місця на малюнках зображені з такого ракурсу, з якого їх мали би бачити блакитні люди, тоді як згодом точка зору фокалізатора змінюється й відповідає напрямом поглядів деяких із місцевих мешканців. Зокрема, у останній панелі на сторінці зображено як люди схилились над книгою, яка випала у блакитних створінь, коли їх забирали, а на наступній – візуальне зображення цієї книги крупним планом, представлено ніби згори вниз, крізь точку зору місцевих, що також створює ефект присутності (Рис. 3).

В останньому епізоді фокалізатором є один із трьох дітей підлітків, що також виявляється головним персонажем та наратором графічного наративу. Повна візуально-вербальна інтродукція цього персонажа представлена на початку третього епізоду за допомогою кінематографічно обрамленого у коло зображення та зазначення його імені *CHRISTAIN*, представленого великими блакитними літерами, а також його роздумів, репрезентованих у хмаринках (Рис. 4). На перший погляд, Крістіан видається новим персонажем. Проте, повернувшись до попередньої сторінки графічного наративу, стає зрозумілим, що це один із трьох підлітків з першого епізоду, але в дорослому

віці (Рис. 3). У такий спосіб, дія наративу переноситься вперед у часі. Крістіан, який є наратором історії, у цьому епізоді стає також фокалізатором.

Хід думок Крістіана представлено вербально, наприклад роздуми про те, що зараз у їхньому місті складно знайти австралійців серед мешканців: *“You play ‘Spot the Aussie’ down here these days”* (Grant, 2012), та візуально-вербально, як-от його спогади про день, коли він вперше зустрів блакитних людей, які тепер заповнили все. Цей спогад репрезентовано в кількох панелях текстово: *“Never seen one before in my life and then all of the sudden I see two of em. In the same day. In Bolton!”* – «Ніколи в житті не бачив жодного, а потім раптом бачу таких двох. У той же день. У Болтоні!» (Grant, 2012), та візуально через зображення Крістіана-дитини, що розміщені на порожньому просторі сторінки після наступної панелі з думкою персонажа про те, як давно це було, ще коли він був малим: *“That was ages ago. I was only little”*. Численні візуально репрезентовані синім кольором зображення Крістіана-дитини із дошкою для серфінгу, що супроводжуються також коротким текстом *“I can still remember it though. There was a big swell that day. That’s how come we seen them”* – «Хоча я все ще пам’ятаю. Того дня була велика хвиля. Ось як сталося, що ми їх побачили», імітують його рухи до та під час занять серфінгом, переходять на дві наступні сторінки й, у такий спосіб, переносять розгортання історії у минуле, до того дня, коли він вперше побачив синіх людей.

Нараторські коментарі в графічному наративі можуть бути включені в саме зображення у їх верхній або нижній частині, чи бути розміщеними в прямокутниках та у стрічках поверх малюнку. Зокрема, коментарі наратора трапляються в епізоді флешбеку про історію містечка Болтон.

Домінантні засоби творення інших персонажів графічного наративу П. Гранта *“Blue”* залежать від їх функції в ньому, того, чи є ці персонажі головними або другорядними, а також людьми чи блакитними створіннями. Напри-



Рис. 3. Творення точки зору фокалізатора у графічному наративі П. Гранта *“Blue”*

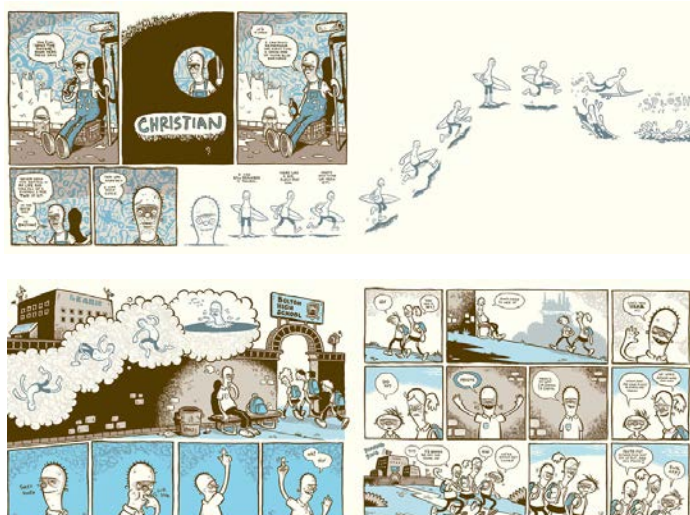


Рис. 4. Інтродукція персонажного образу в графічному наративі П. Гранта “Blue”

клад, образи персонажів друзів Крістіана сконструйовано візуально-вербально за допомогою їх зображень у панелях, а також в інтродукції разом із головним персонажем Крістіаном, де розміщені їхні фото у різному віці, через візуальні прояви їх емоцій та мовлення, представлене у мовних бульбашках. Образи ж другорядних персонажів мешканців міста творяться лише візуально. Так само візуально є сконструйованими образи персонажів блакитних людей, у яких алегорично втілюються уявлення про представників інших громад, рас, або іммігрантів в Австралії жителів прибережних територій. Важливе значення у їх зображеннях відіграють конвенційні пікторальні символи та знаки, що допомагають представити їхні емоції, реакції та поведінку, а також колористика й імплікативні смисли, що у ній закладені. Вважаємо, що блакитний колір шкіри персонажів автор обрав для втілення семантики мрії й сподівань на краще майбутнє, що ними сповнені люди, які прибувають до Австралії з тих чи тих причин. Цей колір має особливе значення й у творенні художнього простору графічного наративу.

Розділ 3. Мультимодальне конструювання простору в графічному наративі. Як зазначає сам автор, місця, пейзажі й їх кольорова гама в наративі узяті з просторів Австралії. У графічному наративі, незважаючи на карикатурний стиль зображення, легко впізнаваними є прибережні території континенту. Блакитний колір відбиває колір хвиль, які є наскрізним образом, експлікованим на обкладинці книги візуально та в кожному епізоді графічного наративу візуально-вербально. Зокрема, у другому епізоді

саме сильні хвилі спричинили корабельну аварію й прибили блакитних іноземців до берегу містечка, що також представлено в роздумах Крістіана на початку третього епізоду, де зазначається, що день, коли він з друзями вперше зустрів одного з них, запам'ятався сильними хвилями, які візуально представлені чорним кольором, а не блакитним на відміну від обкладинки. Саме через них діти зрештою так і не позаймалися серфінгом, а натомість вирушили на пошуки місця трагедії (Рис. 5).

Наприкінці графічного наративу у візуально-вербальних зображеннях у панелях представлено наслідки хвиль того дня та зазначено в коментарях наратора, що це була легендарна хвиля, яка змила цілі пляжі й принесла блакитних людей: *“That swell was legendary. <...> Entire beaches got washed away and replaced by tangles of rotting seaweed. And that swell was what brought the blue people in their homemade boats.”* (Grant, 2012). У такий спосіб, у зображеннях художнього простору також втілено страх перед океаном і великими хвилями австралійців. Також хвиля, або наплив, є метафоричним образом у графічному наративі, оскільки саме це було причиною прибуття іноземних людей і послужило тригером численних змін, які відбулися з містечком.

Важливим у творенні художнього простору графічного наративу також є візуальне зображення міста Болтона, що значно змінюється у різних епізодах. На початку третього епізоду, коли Крістіан представлений дорослим, місто зображено занедбаним, засміченим, із численними блакитними графіті на стінах будівель, які він намагається зафарбувати. Надалі, коли Крістіан пригадує своє дитин-

ство, місто візуально представлено значно охайнішим, проте у низці панелей зображено як діти кидають сміття на вулицях і ламають різноманітні предмети (світлофор, знаки, будівлі).

У подальшому розгортанні нарративу міститься епізод флешбеку про створення міста, що зображає часи його планування, будівництва та первинний вигляд ще до основних подій графічного нарративу (Рис. 6). Наративні панелі флешбеку виокремленого за допомогою використання специфічних візуально-вербальних засобів, а саме: кольорової гами, у якій переважають чорно-білі тони з лише двома блакитними зображеннями в наративних панелях – плану майбутнього містечка Болтон та оголошення про продаж будинків у ньому; коментарі наратора, що нетипово представлені в чорних прямокутниках шрифтом білого кольору;

і риторичне запитання наратора, розташоване на стрічці блакитного кольору: “*What can be more appealing to a couple of hardworking Bogans than a whole town smelled like fresh white paint?*” – «Що може бути привабливішим для пари працюючих «боганів», ніж місто, що усе пахне свіжою білою фарбою?» (Grant, 2012). Термін *bogan* є австралійським і новозеландським сленгом, який використовують для опису особи з робочого класу. Це риторичне запитання спонукає до висновку, що таке місто було мрією для людей робітничого класу. Вважаємо, що блакитний колір зображень плану містечка й оголошення про продаж будинків теж має імпліцитне значення мрії про житло та місто, у якому все охайно, люди мають роботу, а жінки народжують, проте мрії недосяжної, про яку і йшлося в цитаті з книги Девіда Бірса “*Blue Sky Dream*” (Рис. 6).

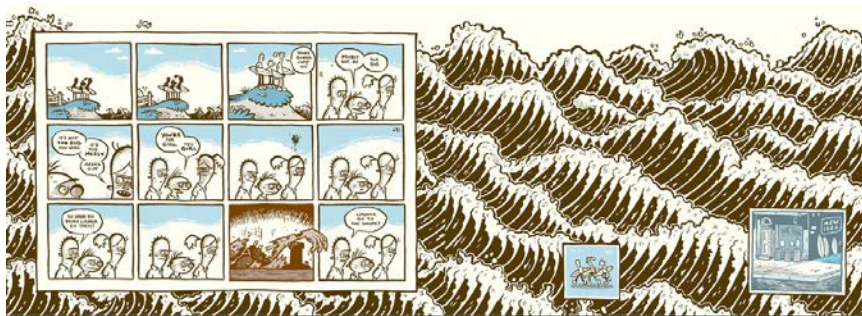


Рис. 5. Мультимодальне творення образу хвиль в графічному наративі П. Гранта “Blue”

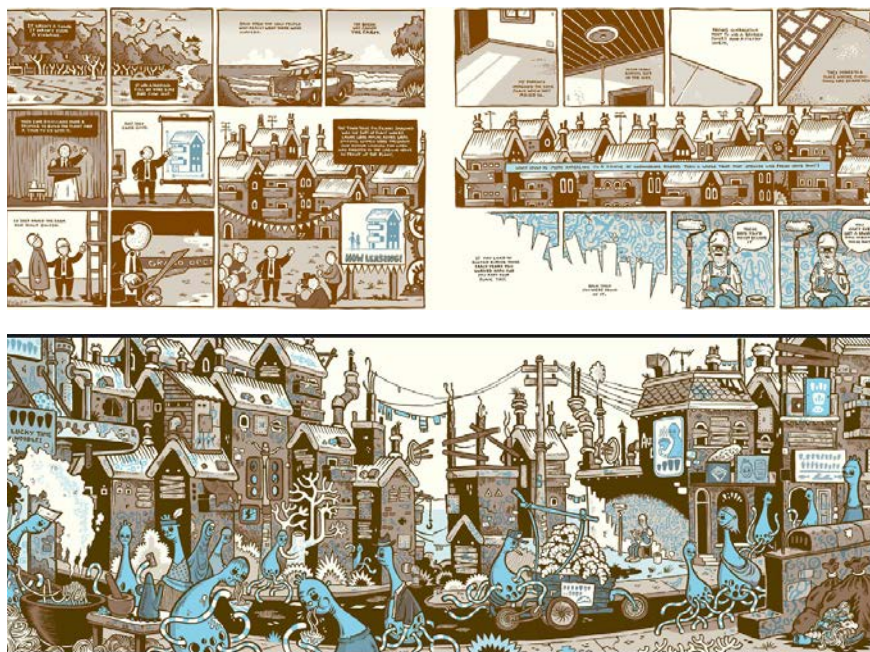


Рис. 6. Конструювання художнього простору містечка Болтон у графічному наративі П. Гранта “Blue”



Одразу після панелей флешбеку нарація рухається у майбутнє – теперішній художній час, коли Крістіан вже дорослий сидить у містечку й розмірковує над тим, як сильно воно змінилось. За панелями з зображеннями Крістіана, слідує гіперфрейм – малюнок, й у якому представлено брудне й занедбане місто, що заповнили іноземні блакитні створіння, крізь призму сприйняття цього персонажа. Із його розповіді, на перший погляд, здається, що причиною регресії в місті є нові його мешканці, проте подальше розгортання графічного нарративу в художньому часі, коли персонаж є дитиною, ілюструє справжню її причину – неохайність, невихованість, нетолерантність і небажання знаходити шляхи комунікації з представниками інших громад, культур і рас місцевих жителів Болтона. У такий спосіб, за допомогою поєднання нарративних епізодів у секвентивності та різноманітних візуальних і візуально-вербальних засобів творення нарації, точки зору фокалізатора, образів персонажів і художнього простору в графічному нарративі для юнацької читацької аудиторії П. Гранта “*Blue*” втілюються глибокі смисли та реалізуються важливі для австралійського суспільства теми.

Висновки. Конструювання австралійських графічних нарративів відбувається за основними принципами побудови таких типів текстів. Домінантними є секвентивність нарративних епізодів та панелей, що знаходяться між собою у нерозривному зв'язку, який уможлиблює творення певних, закладених автором значень, кінематографічність розгортання історії, мультимодальна репрезентація наратора й персонажів, зміна візуальних планів зображень, залежно від фокалізатора та його точки зору й реалізація темпоральності через просторовість в наративі. Вирізняє ж австралійські графічні наративи їх фокус на етнокультурно специфічних категоріях. Перспективним вбачаємо подальше дослідження австралійських графічних нарративів для різних вікових категорій та виявлення їх унікальних особливостей.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Гудошник О. Военний комікс як медіа: українські та світові графічні наративи. *Медіанаративи: колективна монографія*. 2022. С. 43-58.
2. Калиновська І. М., Коляда Е. К., Калиновська М. В. Історична пам'ять та травма в канадських графічних романах: аналіз авторських нарративних засобів. *Закарпатська філологічні студії*. 2024. Вип. 35. С. 264-268.

- URL: <http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/35/48.pdf>
3. Цапів А. О. Конструювання графічних нарративів (коміксів) (на матеріалі графічних текстів циклу *Fables*). *Science and Education a New Dimension. Philology*. 2020a. VIII(68). Вип. 226. С. 50-55.
 4. Цапів А. О. Поетика нарративу англійськомовних художніх текстів для дітей: дис. ... д-ра філол. наук : 10.02.04. Харків, (2020b). 419 с
 5. Bal M. *Narratology: Introduction to the theory of narrative* (4th ed.) University of Toronto Press, 2017. 228 p.
 6. CBCA Book of the Year Award history. Children's Book Council of Australia. 2024 URL: <https://cbca.org.au/previous-winners/>
 7. Chute H. Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA / Publications of the Modern Language Association of America*. 2008. № 123(2). P. 452-465. doi:10.1632/pmla.2008.123.2.452
 8. Chute H., DeKoven M. Introduction: Graphic Narrative. *Modern Fiction Studies*. 2006. № 52.4. P. 767-782.
 9. Cohn N. *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury. 2013. 221 p.
 10. Eisner W. *Graphic Storytelling & Visual Narrative*. Tamarac, FL: Poorhouse, 1996.
 11. Gardner J., Herman D. Graphic Narratives and Narrative Theory: Introduction. *SubStance*. 2011. № 40(1). P. 3-13. URL: <http://www.jstor.org/stable/41300185>
 12. Genette G. *Narrative Discourse Revisited* (translated by Jane E. Lewin). Ithaca, NY: Cornell Univ. Press, 1988. 278 p.
 13. Grant, Pat. *Blue*. Giramondo Publishing. 2012. 96 p.
 14. Herman D. Storyworld/Umwelt: Nonhuman Experiences in Graphic Narratives. *SubStance*. 2011. № 40. P. 156-181. 10.1353/sub.2011.0000.
 15. Horstkotte S., Pedri N. Focalization in Graphic Narrative. *Narrative*. 2011. № 19(3). P. 330-357. URL: <http://www.jstor.org/stable/41289308>
 16. Kress G., & van Leeuwen T. *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006. 310 p.
 17. Mair V. *Painting and Performance: Chinese Picture Recitation and Its Indian Genesis*, Vol. 58. University of Hawaii Press, 1988. 278 p.
 18. McCloud S. *Understanding comics. The Invisible Art*. NY: Harper Perennial, 1993. 251 p.
 19. Painter, C., Martin, J. & Unsworth, L. *Reading visual narratives: image analysis in children's picturebooks*. UK: Equinox Publishing Ltd, 2012. 181 p.
 20. Petersen, R. S. *Comics, and Manga, graphic novels: a history of graphic narratives*. Greenwood publishing group, 2011. 274 p.
 21. Tsapiv, A. Multimodal imagery in picture books for children. *Cognition, communication, discourse*. 2022. № 25. P. 80-88 <https://doi.org/10.26565/2218-2926-2022-25-06>

REFERENCES:

1. Hudoshnyk, O. (2022). Voienni komiks yak media: ukrainiski ta svitovi hrafichni naratyvy [War comics as media: Ukrainian and world graphic narratives]. *Medianaratyvy : collective monograph*. P. 43-58. [in Ukrainian].
2. Kalynovska, I. M., Koliada, E. K., & Kalynovska, M. V. (2024). Istorychna pamiat ta travma v kanadskykh

- hrafichnykh romanakh: analiz avtorskykh naratyvnykh zasobiv [Historical Memory and Trauma in Canadian Graphic Novels: An Analysis of Author's Narrative Means]. *Zakarpatski filolohichni studii* [Transcarpathian Philological Studies], 35, 264-268. URL: <http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/35/48.pdf> [in Ukrainian].
3. Tsapiv, A.O. (2020a). Konstruiuvannia hrafichnykh naratyviv (komiksiv) (na materialy hrafichnykh tekstiv tsykladu Fables). [Construing of the graphic narratives (comics) (a case study of graphic texts Fables)]. *Science and Education a New Dimension. Philology*. VIII(68). Issue. 226, 50-55. [in Ukrainian].
 4. Tsapiv A. O. (2020b). Poetyka naratyvu anhliiskomovnykh khudozhnikh tekstiv dlia ditei [Poetics of Narrative of the Anglophone Literary Texts for Children]: dys. ... d-ra filol. nauk : 10.02.04. Kharkiv. [in Ukrainian].
 5. Bal, M. (2017). *Narratology: Introduction to the theory of narrative* (4th ed.). University of Toronto Press.
 6. CBCA Book of the Year Award history. (2024). Children's Book Council of Australia. URL: <https://cbca.org.au/previous-winners/>
 7. Chute, H. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA / Publications of the Modern Language Association of America*, 123(2), 452-465. doi:10.1632/pmla.2008.123.2.452
 8. Chute, H., & DeKoven M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. *Modern Fiction Studies*, 52.4, 767-782.
 9. Cohn, N. (2013). *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury.
 10. Eisner, W. (1996). *Graphic Storytelling & Visual Narrative*. Tamarac, FL: Poorhouse.
 11. Gardner, J., & Herman, D. (2011). Graphic Narratives and Narrative Theory: Introduction. *SubStance*, 40(1), 3-13. URL: <http://www.jstor.org/stable/41300185>
 12. Genette, G. (1988). *Narrative Discourse Revisited* (translated by Jane E.) Lewin. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press.
 13. Grant, P. (2012). *Blue*. Giramondo Publishing.
 14. Herman, D. (2011). Storyworld/Umwelt: Nonhuman Experiences in Graphic Narratives. *SubStance*, 40, 156-181. 10.1353/sub.2011.0000
 15. Horstkotte, S., & Pedri, N. (2011). Focalization in Graphic Narrative. *Narrative*, 19(3), 330-357. URL: <http://www.jstor.org/stable/41289308>
 16. Kress G., & van Leeuwen T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
 17. Mair, V. (1988). *Painting and Performance: Chinese Picture Recitation and Its Indian Genesis*, Vol. 58. University of Hawaii Press.
 18. McCloud, S. (1993). *Understanding comics. The Invisible Art*. NY: Harper Perennial.
 19. Painter, C., Martin, J. & Unsworth, L. (2012). *Reading visual narratives: image analysis in children's picturebooks*. UK: Equinox Publishing Ltd.
 20. Petersen, R. S. (2011). *Comics, and Manga, graphic novels: a history of graphic narratives*. Greenwood publishing group.
 21. Tsapiv, A. (2022). Multimodal imagery in picture books for children. *Cognition, communication, discourse*, 25, 80-88. <https://doi.org/10.26565/2218-2926-2022-25-06>