

7. Lesgaft, P.F. (1952) *Sobranie pedagogicheskikh sochineniy* [Collection of Pedagogical Writings]. Vol. 2. Moscow: Fizkul'tura i sport.

8. Sirotkina, E.I. (2020) *Tanets: opyt ponimaniya. Esse. Znamenitye khoreograficheskie postanovki i performansy. Antologiya tekstov o tantse* [Dance: The Experience of Understanding. Essay. Famous Choreographic Productions and Performances. Anthology of Texts About Dance]. Moscow; St. Petersburg: Boslen; European University at St. Petersburg.

9. Volynskiy, A.L. (2008) *Kniga likovaniy. Azbuka klassicheskogo tantsa* [The Book of Rejoicings. The ABC of Classical Dance]. St. Petersburg: Lan'; Planeta muzyki.

10. Bezuglaya, G.A. (2005) *Kontsertmeister baleta: Muzykal'noe soprovozhdenie uroka klassicheskogo tantsa. Rabota s repertuarom* [Ballet Concertmaster: Musical Accompaniment of a Classical Dance Lesson. Working With the Repertoire]. St. Petersburg: Vaganova Ballet Academy.

УДК 74

DOI: 10.24412/2070-075X-2021-3-24-33

М.А. Работнова, З.Ю. Черная, Т.И. Черный

ТРАНСФОРМАЦИЯ ДИЗАЙН-ФОРМЫ ДЕТСКОЙ КНИГИ В ЭПОХУ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Работа посвящена современным тенденциям к усложнению дизайн-формы детской книги, созданию креативных объемных форм как тренду развития книги в условиях информационных технологий, а также в качестве развивающего интеллектуального объекта предметно-пространственной среды: изучению художественно-проектных методов создания детской книги в контексте современных инноваций, которые в отечественных исследованиях недостаточно глубоко освещены. Дизайн, полиграфия и оригинальная конструкция интерактивной книги – один из способов выживания книги благодаря возможности быстро трансформироваться и изменяться, развивая познавательные способности ребенка, стимулируя его самостоятельную творческую активность и становление личности.

Ключевые слова: детская книга, ребенок, полиграфия, дизайн-форма, трансформация, конструкция, интерактивная книга, проектирование.

Трудно переоценить образовательную роль иллюстрированной книги в социальном, психологическом и эстетическом развитии ребенка. Актуальность данной темы заключается в отсутствии убедительных оценок многообразных видов проектирования дизайн-формы интерактивной книги, которые соответствовали бы современным тенденциям графического дизайна.

Иллюстрированная книга главенствует в эстетическом воспитании, ведь именно она впервые знакомит ребенка с областью визуального искусства. Печатная иллюстрированная книга – это особый вид материального искусства, особенностью которого является то, что ребенок может возвращаться к нему снова и снова. Исследователи подчеркивают возрастающую привлекательность детской книги в качестве изысканного художественного объекта. Можно сказать, что это личная передвижная художественная галерея, которую ребенок может держать в руках и посещать по желанию.

В этой связи наша цель и устремления ориентированы на: поиск и выявление особенностей методов проектирования и конструирования дизайн-формы современных детских интерактивных книг, а также создание уникального проекта книги-трансформера,

на изучение теоретических вопросов иллюстрирования детской художественной книги, анализ трансформации книжной конструкции в креативную дизайн-форму; на определение художественно-проектных методов создания детской книги в контексте современных инноваций, которые в отечественных исследованиях недостаточно глубоко освещены, а также на поиск и выявление определенных методов проектирования и конструирования дизайн-формы современных детских интерактивных книг, таких как:

- аналоговый метод сбора различных книжных дизайн-форм для выявления современных тенденций в полиграфии изделий;
- метод сравнительного анализа дизайнерских инноваций в различных конструкциях интерактивных книг, таких как рор-уп книги, книги-трансформеры, книги-пазлы, авторские книги; художественно-проектный – метод при создании дизайн-проекта книги-трансформера;
- метод моделирования с использованием принципа единства формы и содержания;
- сравнительно-исторический метод на определение логики последовательного развития детской книги, изменение ее культурной и социальной роли;
- хронологический метод для изучения эволюционных процессов в детском книгоиздании во временной последовательности.

В процессе создания художественно-проектного решения книги-трансформера нами были решены следующие задачи:

- рассмотрение исторических аспектов возникновения и формирования детской иллюстрированной книги;
- создание полиграфического издания книги-трансформера;
- изучение основных аспектов иллюстрирования детской книги в условиях современных тенденций полиграфии;
- определение концептуального обоснования идейно-проектного решения.

Методология изучения данного вопроса заключается в трансформации и преобразовании плоскостных элементов в многоскладчатую и многоуровневую конструкцию в сочетании с информационным и иллюстративным видеорядом детской книги-трансформера, основу которой в данной области составили научные труды: Водниц С.С., Грашина А.А., Поздняковой О.В., Поповой Д.М., Столяровой Т.М., Тарасовой О.П., Туйсиной Д.М., давших анализ трансформации книжной конструкции в креативную дизайн-форму детской книги. В теоретико-практическом плане вопросы иллюстрирования детской художественной книги рассматривались в общих работах Алуевой М.А., Антоновой С.Г., Ганкиной Э.З., Герчук Е.Ю., Герчука Ю.Я., Кузнецова Э.Д. Вопросы исторического формирования детской книги, ее функции рассмотрены в трудах Карайченцевой С.А., Поздняковой О.В., Трыковой О.Ю.

Создание традиционной книги до определенного времени было консервативной областью дизайна: кодекс как основная книжная форма, появившись во II веке н.э., на протяжении столетий сохранял свою форму. Однако рост технологий и промышленных возможностей привел к процессам преобразования книжной формы. На современном этапе трансформация конструкции книги-кодекса представлена наиболее широко сектором подарочного и детского издания. Несмотря на то, что детские издания составляют небольшой процент от всех печатающихся в России книг, интерес книгоиздателей к этой сфере постоянен. Все самое новаторское и креативное в полиграфии сконцентрировано именно в дизайне детской книги.

В начале XIX века в России детскую книгу начинают иллюстрировать выдающиеся художники и утверждается традиция издания эстетически привлекательной детской литературы. В конце XIX – начале XX в. высокие достижения в детском книгопечатании позволили считать иллюстрированную книгу произведением искусства. В XIX веке в России впервые печатаются разнообразные формы книжки-игрушки. Этим было положено начало трансформации книги-кодекса, которое приведет в начале XX века к созданию первых дизайнерских книг для детей.

Книжки-трансформеры призваны ставить перед ребенком определенные игровые и развивающие задачи, активно помогая формированию его художественно-образного, объемно-пространственного и конструктивно-логического мышления. В издательской индустрии нашей страны осознается насущная потребность в привлечении дизайнеров-конструкторов к созданию инновационной книжной дизайн-формы и использованию проектных методов ее трансформации, что позволит обогатить книгу современными материалами и технологией.

Расцвет российской детской книги с картинками пришелся на конец XIX – начало XX вв. Именно тогда изменилось отношение к детству. Символисты восприняли «детское» как прапамять, полусон-полуигру. Они стремились создать книгу именно для детей, обращаясь к их чувствам, а не к их рассудку. Символисты полагали, что художник должен через книгу первым войти в жизнь ребенка, так как зрительный опыт детей опережает читательский. Был сделан огромный прорыв в оформлении детской книги – она стала подлинным произведением искусства. Издательские принципы символистов превратили детскую книгу в синтетическое произведение искусства. Особенно это касалось книг, адресованных младшим возрастным группам, где реализовался интерес крупнейших художников «Мира искусства» к фантастической сказочности детского мира.

Именно XX век можно назвать Золотым веком детской иллюстрированной литературы. Такой подъем был обусловлен, во-первых, новыми разработками в книгопечатных технологиях, а также появлением целого поколения выдающихся художников. Постепенно и в России побеждает здравый смысл, и восстанавливается преемственность в сфере детской иллюстрированной литературы.

XX век – самый бурный, но и самый насыщенный, глубокий период в истории детской художественной иллюстрированной книги. Начальному этапу развития детской книжной иллюстрации посвящены обстоятельные теоретические труды В.Н. Петрова, Э.З. Ганкиной, Э.Д. Кузнецова. По замечанию М.А. Алуевой, формирование книги как произведения искусства произошло в то время, когда художественная культура признавалась высшим достижением человечества. Во второй половине XX века художественное иллюстрирование детской книги накопило существенные качества жанра, что позволило заявить о себе как самостоятельное художественное явление.

Можно предположить, что ребенок свободным творческим актом сам придает смысл изображению, даже если ему в нем все незнакомо. Это начальный, но очень важный этап в формировании визуального мышления у ребенка: иллюстрированная книга дает возможность его глазам двигаться по страницам, исследуя цвет, форму и силуэт. Важно, что в этом знакомстве с книгой скорость усвоения зависит только от личностных качеств ребенка, а не задается извне, как, например, в том, что ребенок может воспринимать с экрана.

Осознанный в XIX веке феномен «детство» способствовал изучению особенностей восприятия иллюстрированного книжного издания детьми разного возраста. Для дошкольника свойственны фрагментарное восприятие конкретных предметов и вещей, но одновременно эмоциональное сопереживание сюжета. Младшие школьники уже способны обобщать и оценивать и содержание, и иллюстрации в книге. Ребята среднего и старшего школьного возраста способны отслеживать сюжетные взаимосвязи в книге, выявлять мотивы поступков героев. Опытные педагоги и родители стремятся познакомить ребенка с сокровищами мировой и отечественной литературы для детей. В этом процессе знакомства с лучшими образцами искусства слова велика роль взрослого, умеющего подобрать ребенку книгу, соответствующую его возрасту и запросам.

Психологами было доказано, что дошкольный возраст ребенка способен формировать заинтересованность в книге и чтении, в этом возрасте у ребенка складывается привычка читать и слушать книжки. Дошкольный возраст особо благоприятен для развития образного мышления, воображения, познавательной активности. Педагоги знают, что читателем ребенок становится намного раньше, чем обучается грамоте, и само

название «читатель» в применении к нему относительно. Как дошкольник общается с книгой? Во-первых, он слушатель, когда ему читают книгу, во-вторых, он самостоятельный исследователь книги – рассматривает книгу, разглядывает и даже изучает иллюстрации, старается освоить технику чтения. Это предварительное ознакомление ребенка с книгой подготавливает последующее его взаимодействие с ней.

В эпоху электронных технологий перед современными дизайнерами, художниками и конструкторами, работающими в области полиграфии, направленной на детскую аудиторию, стоит важная задача модернизировать стандартные подходы к проектированию книжных дизайн-форм. Несмотря на то, что множество исследователей имеют позитивные взгляды на будущее печатной детской книги, ее дизайн-форма должна будет подвергаться постоянным изменениям для того, чтобы она была конкурентоспособной в борьбе с электронными устройствами за внимание маленького читателя.

Оригинальный дизайн и новаторская конструкция – это один из способов выживания книги во время повального увлечения детей интернетом, так как подрастающее поколение всегда стремится к нестандартным решениям и интересным находкам. Отсюда как ответ на вызов времени рождается интерактивная книга с минимумом текста и оригинальной дизайн-формой.

Интерактивные (или подвижные) книги – это тренд развития книги в современном мире. Получая современную дизайн-форму, книга максимально наделяется динамикой, игровыми моментами, способностью удивлять и привлекать читателя. Книжные страницы приближаются к электронным аналогам благодаря возможности быстро трансформироваться и изменяться.

В XX веке «представленная как сложный поликультурный феномен синтеза произведения искусства, элемента книжного издания и средства эстетического воспитания, иллюстрация в российском книжном детском издании признана крупным художественным явлением в искусстве книги не только нашей страны, но и во всем мире» [2. С. 25].

Исследователь дизайна детской книжки-игрушки Д.М. Попова выделяет в эволюции книжки-игрушки три этапа «развития конструкции книжной дизайн-формы: условно-плоскостная морфология; объемно-пространственная моноконструкция; интерактивная пространственно-временная структура» [8. С. 18]. В основных положениях соглашаясь с классификацией, предложенной Д.М. Поповой, мы не будем касаться вопроса об электронных книгах. Мы исключаем электронные книги для детей из области рассматриваемых нами проблем. С традиционными книгами-кодексами их объединяет немногое: сюжетное разворачивание событий, присутствие текста, но в то же время совершенно разнится природа их изготовления.

Электронная дизайн-форма поддерживается техническими носителями, а содержание напрямую зависит от программного обеспечения, поэтому электронные книги не входят в предмет нашего рассмотрения. Условно-плоскостная морфология в конструкции книжной дизайн-формы, по Д.М. Поповой, включает глиняные книги Месопотамии к. IV в. до н.э. как прообраз будущей книги, затем книгу-кодекс, увраж (фолиант альбомного типа), книжку с вырезками и вырубную. Дизайн-форма с книги-кодекса – это привычная нам форма книги, имеющая свои особенности: в ней появляется пространство листа и даже многих листов, то есть присутствует однородное, но множественное пространство, для освоения которого необходимо время. Плоскость листа способна нести большой, графически зафиксированный объем информации, что способствует развитию воображения и памяти у ребенка при заучивании наизусть (недаром первыми печатными детскими книгами были азбуки). В 1694 г. в России был напечатан замечательный детский увраж (книга альбомного типа с отдельными листами) – первый иллюстрированный букварь Кариона Истомина. У этой книжной формы была необычная конструкция: листы, представлявшие собой совершенную графическую композицию, не были сшиты, что способствовало на материале увража устраивать игры карточного типа с особыми познавательными заданиями.

Еще одной трансформацией книги-кодекса является книжка для вырезания, в которую помещены контурные вкладки с силуэтами фигур. Уже в XVIII веке создавались специальные детские книжки-игрушки для вырезывания по контуру, чтобы дети могли осваивать работу с ножницами. Сейчас эту форму книжной конструкции встречаем в книге с бумажной куклой. Таким образом, проектная методология в дизайне ставит перед собой задачу – развивать фантазию ребенка для создания им своего игрового мира. Можно говорить о развивающем потенциале детской книжки-игрушки, спроектированной по законам современных дизайн-методов формообразования. Дизайн-форма вырубной книги, подчиняясь содержанию и изобразительному декорированию, наделяется соответствующим игровым контуром – бабочки, зайца, машины, цветка и т.п. Это ознаменовало иной тип проектирования: прямоугольная форма книги приняла вид игрушки.

Второй и принципиально новый этап развития книжной формы – появление «объемно-пространственной моноконструкции (разномодульная, книжка-трансформер)». Объемно-образная конструкция формируется посредством сгибания и складывания плоскости листа. Как к примеру разномодульной формы детской книги, можно обратиться к изданию Э. Лисицкого (нач. XX в.), первого книжного конструктора, собравшего книгу как сложный конструкт. Книга «Супрематический сказ про два квадрата» составлена из листов, разных по размеру и форме, что напрямую определялось текстом, который тоже был необычно, экспериментально набран и напечатан. Книга была создана в новой эстетике конструктивизма [7. С. 175].

В XXI веке изменились положение и роль книги как таковой в современном интеллектуальном мире. Несмотря на то, что книга всегда была символом культуры, об изменении роли книги заговорили в эпоху быстро развивающихся информационных технологий. Совершенствование электронных носителей информации и увеличение сферы их влияния ведет сегодня к удалению печатной книги из центра современного культурного пространства. Развернулись горячие споры – что грозит книге и что станет с мировой культурой, потому что книга осознается основой неповторимости европейской цивилизации. Книга настолько привычна как инструмент аккумуляции и ретрансляции информации, что подчас воспринимается безальтернативным глобальным средством передачи.

По теории Д.М. Поповой, «третий период эволюции формообразования (XX в.) – появление дизайн-формы книжек-игрушек полифонической интерактивной пространственно-временной структуры (книга-среда, электронная). Данному периоду свойственны объемно-пространственная трансформация детского книжного издания и переход игрового действия в средовое пространство (реальное и виртуальное)» [8, 9], появляются «объемно-пространственной структуры» (книга – среда) [8, 10]. Дизайн-форма книжек-игрушек трансформируется, выявляется средовое пространство, в которое переходит игровое действие. В детской книге находят выражение все актуальные тенденции в каждую конкретную культурную эпоху. В книгопечатании отражается отношение социума к феномену «детство», и проектная методология дизайна ставит перед собой задачу – развивать фантазию ребенка для создания (проектирования) им своего собственного игрового мира.

Можно говорить о развивающем потенциале детской книжки-игрушки, спроектированной по законам современных дизайн-методов формообразования. Книга-среда представляет собой книжную дизайн-форму, синтезирующую воедино конструктивный, коммуникативный и средовой объект проектирования (книга-домик, книга-кровать, книга-подушка) [4]. Трансформируясь в предметную среду, книжка-игрушка приобретает одновременно ряд функций, а именно – соединение игрового процесса и чтения, активизацию развивающих тенденций и формирование игрового пространства для ребенка. Игровые конструктивные элементы страниц и видоизменяющаяся форма книги в целом

способны увлечь ребенка, стимулируя его самостоятельную творческую активность. Такие игровые процессы активизируют развитие психических и познавательных функций, способствуют становлению личности юного читателя.

Главная причина изменений, произошедших с детской книгой в XXI веке, – это рост технических возможностей полиграфии и проникновение в сферу книгоиздания художественно-проектных методов трансформации детской книги. В исследованиях многократно отмечалось, что детская книга в условиях развития полиграфии имеет способность изменяться в связи с включением игровых технологий (или элементов) в книжную конструкцию [1. С. 17]. Функция передачи информации в такой книге отступает на второй план – главенствующая роль принадлежит игре, рождающей «книжку-игрушку». Книжка-игрушка обязательно имеет необычную конструктивную форму, ее задача – способствовать умственному и эстетическому развитию детей. Оригинальная конструкция книжки-игрушки предполагает возможность обучаться и развиваться одновременно в процессе игровой деятельности. Таким образом, книжка-игрушка имеет одновременно объединяющее начало: и книга для чтения, и игрушка-конструкция. Задача проектирования детской книги – способствовать приобретению ребенком практических жизненных навыков. Являясь компонентом развивающей предметно-пространственной среды, детская книга привлекает ребенка оригинальной формой и красочным графическим исполнением, где новая дизайн-форма интересна нестандартным подходом к художественно-проектному решению книги.

Достоинство книжки-игрушки в том, что она способствует развитию воображения ребенка и дает толчок к самостоятельному сочинению игр. Ребенок учится творческому отношению к форме вещи, умению увидеть в традиционном новое, что так соответствует безграничным полетам фантазии маленького человека, способного играть со щепками, стеклышками и любым другим подручным материалом, превращая все это силой своей фантазии, выдумки в увлекательные предметы для игры. Книжки-игрушки прививают ребенку хороший дизайнерский вкус, дают направление его детской фантазии, развивают конструкторские способности.

С конца XX века детская полиграфия была ориентирована на значительный подъем издания книжной продукции с применением различных материалов, влияющих на тактильное восприятие ребенка, неординарное для книгопечатания. Основанием развития новых художественно-конструктивных решений детской книги явились такие современные в книгоиздании материалы, как пластик, полиэтилен, ткань из натуральных волокон, дизайнерские виды картона и синтетические бумаги. Именно новые материалы и технологии становятся актуальными средствами создания конструктивной формы детской книги.

Опираясь на материал статьи Д.М. Поповой [9. С. 51], можно говорить о двух методах трансформации книжной конструкции:

- метод использования игровых элементов в книгу-кодекс;
- новые конструктивные решения формы книжек-игрушек.

Первый вариант представлен как дополнение к постраничной визуализации в виде раскраски, наклеек, возможности вырезания элементов, притом что сама конструкция детской книги-кодекса не претерпевает изменений. Второй вариант – это преобразование книжной формы в новую конструкцию.

Второй способ – трансформация конструкции книги путем бумагопластики, когда используется свойство жесткости листа бумаги (или картона) для создания выдвижных конструкций. В конструкции книги-панорамы пространственное формообразование осуществляется посредством трансформации плоскости листа бумаги в процессе последовательного сгибания элементов и выход их в рельеф или объем без применения клея. Открыв страницу книги-трансформера, получаем третье измерение – вхождение в глубину конструкции. Замечательный пример сложного конструирования из бумаги пред-

ставляют pop-up books – книги, при развороте страниц которых возникают объемные выдвигаемые конструкции.

Раскроем, например, pop-up-books книгу Джонатана Литтона и Стивена Вотерхуса «Мой объемный атлас городов». Издательство «Мозаика-Синтез», 2014 г. [6]. Это «книга для чтения взрослыми детям», но она будет интересна и в 11–12 лет. Книга предлагает: «Путешествие по городам. Открой для себя 70 самых удивительных городов мира с помощью интерактивного путеводителя с окошками, вкладышами, клапанами и язычками! Тебя ждет замечательное кругосветное путешествие: от Лондона до Парижа, от Нью-Йорка до Токио, от самых жарких и холодных городов до самых маленьких и больших!». Перед нами книга с прекрасными рисунками и великолепно выполненными поднимающимися конструкциями из высококачественного картона: здесь Эйфелева башня, небоскребы Нью-Йорка и канал в Венеции с перекинутыми через него мостами, Стена Плача в Иерусалиме и улица Токио с многочисленными рекламными, исторический центр Лондона, Биг-Бен и Сиднейский оперный театр с мостом Харбор-Бридж. Атлас содержит большое количество информации, но существенный недостаток в том, что прочесть ее иногда сложно: напечатана она очень мелким шрифтом и порой перекрывается поднимающейся конструкцией.

Не все интерактивные элементы книги обнаруживаются сразу: откидные клапаны и окошки «замаскированы» под обычные картинки. Взрослый может помочь ребенку, направляя его поиски: «Проверь, все ли элементы конструкции ты нашел на этой странице?». Ребенку нужно тактильно прощупать страницы, чтобы их отыскать, он должен изучать книгу, тесно контактируя с ней. Такое общение с книгой развивает внимательность и рождает исследовательский интерес у ребенка.

К третьему способу трансформирующихся книжных конструкций целесообразно отнести методику визуального построения формы на основе комбинаторного модульного элемента. Создание дизайн-формы из модульных элементов с помощью разнообразных комбинаций используется в книжках-пазлах. И, наконец, вариативность способа трансформации заключается в использовании новых материалов: ткань, пластик, ПВХ и т.п., что позволяет совершенно изменить форму книжного изделия.

Важно, что игра с современной книжкой-игрушкой осуществляется ребенком в разнообразных ситуациях и не зависит от конкретного окружения. Дизайн-форма книжки-игрушки предлагает ребенку необычный для него вариант, и это мотивирует ребенка: его познавательную деятельность, мыслительный процесс и сам поиск оригинального решения. Награда дизайнера – то вдохновение, которое переживает ребенок, разрешая игровые задачи. Творческое развитие личности ребенка проявляется в новизне открытия, переживаемого им в процессе преобразования ситуации, предложенной дизайн-формой книги [3. С. 156]. Дизайнером, как правило, изобретаются все новые и новые игровые подходы, чтобы моделируя книжную конструкцию, увеличить число игровых вариантов.

Важно, что игра с современной книжкой-игрушкой осуществляется ребенком в разнообразных ситуациях и не зависит от конкретного окружения. Дизайн-форма книжки-игрушки предлагает ребенку необычный для него вариант, и это мотивирует ребенка: его познавательную деятельность, мыслительный процесс и сам поиск оригинального решения. Награда дизайнера – то вдохновение, которое переживает ребенок, разрешая игровые задачи. Творческое развитие личности ребенка проявляется в новизне открытия, переживаемого им в процессе преобразования ситуации, предложенной дизайн-формой книги. Дизайнером, как правило, изобретаются все новые и новые игровые подходы, чтобы моделируя книжную конструкцию, увеличить число игровых вариантов.

Между тем электронные технологии с их яркими картинками, которые быстро открываются и мелькают в тексте, с интерактивной игрой ребенка с персонажами,

безусловно, повлияли на облик современной детской книги. Появилось новое направление в издании детских книг, стремящееся в своей занимательности и оригинальности не отстать от электронных аналогов: огромное место в современной полиграфии занимают развивающие, интерактивные книги и книжки-игрушки. В борьбе с мультимедиа за внимание и любовь ребенка книжка-игрушка становится более смелой в художественном решении полиграфического языка, использует элементы интерактивности, привлекает затейливостью дизайна. Таким образом, книжка-игрушка выполняет важную социальную функцию: закладывает в ребенке желание общаться с печатной книгой, ждать от встречи с ней ярких эмоций и творческого подъема.

Отвечая на вопрос об альтернативном подходе к традиционной книге в эпоху информационных технологий, мы полагаем, что ребенку в его культурном пространстве детская книга нужна именно в своей печатной форме, так как она соответствует физиологии ребенка и способна предохранить его от негативного воздействия цифровых технологий. Приходится признать, что все самое новаторское и креативное в полиграфии сконцентрировано в дизайне детской книги. Детская книга приобретает способность изменяться в связи с включением игровых технологий (или элементов) в книжную конструкцию. Можно отметить тенденцию к усложнению дизайн-формы детской книги и созданию креативных объемных форм. Можно говорить о том, что интересный дизайн и оригинальная конструкция – это один из способов выживания книги во время повального увлечения детей цифровыми технологиями. Как ответ на вызов рождается книжка-игрушка: небольшой текст и оригинальная дизайн-форма – это тренд развития книги в современном мире. Получая современную дизайн-форму, книга максимально наделяется динамикой, игровыми моментами, способностью удивлять и привлекать читателя. Книжные страницы приближаются к электронным аналогам благодаря возможности быстро трансформироваться и изменяться.

Изучение и анализ инновационных детских книжных дизайн-форм и их конструирование является актуальным требованием времени: дизайнерам необходимо иметь четкое и полное представление об уже имеющихся разработках, чтобы прогнозировать развитие книжной дизайн-формы и иметь возможность полноценно работать над трансформацией и созданием креативных книжных конструкций. Для создания современной книжной конструкции характерно использование всех полиграфических возможностей и новых материалов, преобразующих книгу в новую дизайн-форму.

Наше время отмечено стремлением придавать обычным традиционным вещам (столам и стульям, чашкам и светильникам и т.п.) новую, оригинальную дизайн-форму: такие преобразованные дизайнерским подходом вещи становятся более удобными, стильными и привлекательными за счет интересных дизайнерских находок. Книжка-игрушка получила возможность изменяться в связи с включением игровых технологий (или элементов) в книжную конструкцию. Таким образом, мы видим, что наблюдается тенденция к усложнению дизайн-формы детской книги и созданию креативных объемных форм, что позволяет превратить книгу в интересный художественный познавательный объект. Книжка-игрушка стала знаковым изобретением современных технологий и даже, возможно, символом детской книги XXI века.

В нашей статье мы рассмотрели проблему художественного конструирования как метода формообразования детской книги, дали определение понятиям «художественно-проектные методы» проектирования детского издания и раскрыли основные принципы инновационного иллюстрирования детских книг и конструирования интерактивных книжных дизайн-форм. Мы рассмотрели различные взгляды на классификацию интерактивных книг, предложили и убедительно обосновали новую классификацию трансформаций дизайн-формы детской книги.

На российском книжном рынке практически отсутствуют отечественные детские книги инновационных конструкций. В эпоху электронных технологий возрастает роль интерактивной детской книги, и перед современными дизайнерами, художниками и

конструкторами, работающими в области детской полиграфии, стоит важная задача – осваивать инновационные подходы к проектированию книжных дизайн-форм. Результаты нашего исследования раскрывают потенциал новой области полиграфического дизайна, также работа позволит расширить заинтересованность дизайнерского сообщества проблемой создания новых дизайн-форм в полиграфии для детей.

Подводя итог вышесказанному, мы считаем, что интересный дизайн и оригинальная конструкция – это один из способов выживания книги во время повального увлечения детей цифровыми технологиями. Как ответ на вызов рождается книжка-игрушка: небольшой текст и оригинальная дизайн-форма – это тренд развития книги в современном мире. Получая современную дизайн-форму, книга максимально наделяется динамикой, игровыми моментами, способностью удивлять и привлекать читателя. Книжные страницы приближаются к электронным аналогам благодаря возможности быстро трансформироваться и изменяться.

Литература

1. Авдулова Т.П. Игра: ее развитие на современном этапе // Дошкольное воспитание. 2008. № 8. С. 28–33.
2. Алуева М.А. Детская художественная иллюстрированная книга как синтез издания, искусства и средства эстетического воспитания: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Краснодар, 2010. 32 с.
3. Грашин А.А. Дизайн детской развивающей предметной среды. М.: Архитектура-С, 2008. 296 с.
4. Никитина Т.Ю. Особенности иллюстрирования различных типов изданий. Блог школы Bratec Lis School о живописи и иллюстрации 2012. URL: <https://www.bl-school.com/blog/dhndhdhdhdhdhndh-dhdhdhnznnnedhnedhdhdhdhdhn-nedhdhdhdhn/>. Дата обращения: 26.09.21.
5. Карайченцева С.А. Книговедение: Литературно-художественная и детская книга. М.: МГУП, 2004. 435 с.
6. Литтон Д., Вотерхаус С. Мой объемный атлас городов. М.: Мозаика-Синтез, 2014. 8 с.
7. Позднякова О.В. Оформительское решение современной детской книги // Ярославский педагогический вестник (Гуманитарные науки). 2014. № 1. С. 227–229.
8. Попова Д.М. Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2013. 33 с.
9. Попова Д.М. Трансформация книжной конструкции детской книжки-игрушки // Вестник Оренбургского государственного университета. 2015. № 5. С. 50–55.
10. Ганкина Э. Русские художники детской книги. URL: <https://bookskeeper.ru/knigi/iskusstvo-i-jivopis/1192-russkie-hudozhniki-detskoj-knigi.html/> Дата обращения: 26.09.20.

Transformation of the Design Form of a Children’s Book in the Era of Information Technologies

Kul'turnaya zhizn' Yuga Rossii – Cultural Studies of Russian South, 2021, 3 (82), 24–33. DOI: 10.24412/2070-075X-2021-3-24-33

Mariya A. Rabotnova, Belgorod State Institute of Arts and Culture (Belgorod, Russian Federation). E-mail: mariya.rabotnova@gmail.ru

Zoya Yu. Chernaya, Belgorod State Institute of Arts and Culture (Belgorod, Russian Federation). E-mail: zlatalife@yandex.ru

Taras I. Cherny, Belgorod State Institute of Arts and Culture (Belgorod, Russian Federation). E-mail: 41-33-41@mail.ru

Keywords: children’s book, child, printing, design form, transformation, construction, interactive book, designing.

