

## КНИЖКА-ИГРУШКА КАК СРЕДОВОЙ ОБЪЕКТ

Попова Д.М.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург

Пространство, которое окружает человека и включает в себя от архитектурных сооружений до предметов быта, обозначается понятием «среда». Проблема дизайна среды стала актуальной в научных и теоретических кругах (Н. Воронов, О. Генисаретский, А. Лаврентьев, В. Сидоренко, В. Тасалов, Г. Демосфенова, Ю. Назаров и т.д.). В. Шимко даёт следующую характеристику формированию среды, как зрительных образов окружающей нас реальности: «В отличие от архитектурного, средовое произведение нельзя представить как некий стабильно существующий материально-физический объект, данный нам в зрительных ощущениях. Образ среды изначально включает настроение, эмоциональное состояние ее потребителя, эстетическую окраску ее деятельности. Иначе говоря, дизайн среды подразумевает не точное проектное созидание ожидаемого средового ощущения, а проектирование набора условий, необходимого и достаточного для появления комплекса модификаций такого рода ощущений» [1, с. 5]. Появившееся понятие «среда» в дизайне установило, что архитектура не единственный вид пространственного искусства. Историческая роль средового дизайна, по мнению В. Шимко, сделала прямой шаг к синтетическому пониманию задач жизнеустройства.

В исследованиях художественных объектов среды О. Чепуровой говорится о художественном содержании средовых объектов как о синтезе искусств, коммуникаций и функционального требования. Каждый из этих компонентов могут играть доминирующую роль в процессе образования средовых систем. «Жизнь (процессы деятельности, общения, бытовые навыки и пр.), ее течение, нюансы, технологии, социальные и национальные раритеты фиксируются, оформляются, направляются к некоей цели предметно-пространственным комплексом нашего окружения. И каждому слагаемому этого комплекса свойственна своя сфера образных установок. Бытовой, промышленный дизайн отражают содержание технологий, ориентированных на решение частных задач формирования среды. Произведения графического дизайна несут информационные образы, архитектура, арт-дизайн формулируют образы отношения человека (общества) к его жизни и судьбе» [2].

Проектируемый дизайнером предмет выступает, с одной стороны, как оформляемое производством «природное тело», имеющее свою морфологию, пространственную организованность; с другой – как общественно-человеческая (утилитарная, культурная, эстетическая) полезность – значимость, ценность [2]. Окружающая среда человека наполняется предметами среды, которые несут в себе смысловое содержание и образное решение. Многие современные научные и технические достижения включают дизайнерские концепции формообразования и художественное решение идеи.

С появлением новых технологий книга для ребёнка становится значительным средством воспитания его информационной культуры и развития

творческого потенциала. Современное общество предъявляет новые требования к проектным задачам в дизайне и, в частности, к книге. Если рассматривать книгу как объект дизайна, то «продукт дизайна должен соответствовать художественно-образным, композиционным, функциональным, конструкторским, эргономическим, технологическим требованиям» [3]. Но книга имеет специфические особенности, на которые указывает доктор искусствоведения, книговед и теоретик искусства книги В. Ляхов: «Своеобразие книги как предмета, прежде всего духовной культуры не позволяет отождествлять ее со станком, мебелью или прибором, функциональные качества которых сложились в иной, значительно более узкой основе. Но это не исключает возможность использовать те достижения художественного конструирования, которые приводят к осознанию общих принципов творческого мышления, к пониманию путей рационализации творческого поиска, последовательного движения к поставленной цели» [4, с. 89].

Как показывают исследования теоретиков книжного искусства, детское чтение и детская книга сегодня изучаются по значимости текстового содержания, влияния иллюстративного ряда на детское восприятие, эстетическое и нравственное воспитание. Изучение детской книги как объекта предметно-пространственной среды поможет проектировать конструкцию, обладающую способностью «выходить» за рамки книжного разворота в игровое пространство ребёнка.

В процессе взаимодействия с книгой у ребёнка формируются способности зрительного восприятия формы, цвета, фактуры и композиции книжной формы, а дополнительные игровые элементы, с помощью которых происходит трансформация дизайн-формы книги в средовой объект, развивают объёмно-пространственное мышление, конструкторские, комбинаторные, творческие, логические способности и воображение ребёнка. При этом возникает закономерная цепь последовательных действий, позволяющая ребёнку получить определенный результат после их совершения. Все эти принципы восприятия детьми книжной продукции необходимо учитывать при формообразовании дизайн-формы. Так как одной из задач в дизайне, по словам В. Медведева, является «формирование предметной среды как постоянно развиваемого, обновляемого и совершенствуемого мира материально-художественной культуры» [5, с. 39], то окружающему предметному миру вокруг детей, в частности, книжной продукции, характерна постоянная трансформация. До сих пор ведутся дискуссии о путях развития детской книги, что отображено в публикациях исследователей, доказывающих, что восприятие книжной продукции обусловлено закономерностями и процессами развития детского организма и психики.

Книга – результат синтеза конструктивной книжной формы, трансформирующейся в пространство, и художественно-графических средств дизайн-проектирования, удовлетворяющих художественно-образные, композиционные, функциональные, конструкторские, эргономические, технологические требования. Дополнение к полиграфическому книжному изданию игровых элементов и возможность трансформации дизайн-формы в пространство позволяют конкретизировать книжку-игрушку как объект средового дизайна. Современный мно-

гогранный дизайн ориентирован на художественное осмысление предметного мира через его духовное освоение, обладающее художественно-ценностной значимостью для человека и общества. Более того, постоянное обновление предметной среды и возникновение новых культурно-бытовых потребностей общества представляет, с одной стороны, расширение и совершенствование материально-бытовой базы, с другой – совершенствование ценности окружающей предметно-пространственной среды.

В рамках исследования была проведена *реконструкция проектной концепции* детской книжки-игрушки. Рассмотрен один из самых ярких примеров гармоничного сочетания авторского литературного текста для детей с проектированием дизайн-формы детской книжки-игрушки. Выдающийся итальянский дизайнер, архитектор, художник и писатель Бруно Мунари, который работал над детской тематикой, в частности, проектировал детские книги, он изобрел новый подход к проектированию детского книжного издания, заключающийся в комплексном проектировании изделия. Объединяя в одном лице автора текстов, конструктора книжной формы и художника-иллюстратора, он создал цельное произведение и расширил диапазон приемов формообразования книжного издания, используя непривычные для того времени материалы и технологии. В 70-80-е годы Мунари обращается к теме детского творчества, которая перерастает «в предмет собственно проектной и организационной практики» [6, с. 130]. Б. Мунари работал книжным графиком и сотрудничал с известными издательскими домами. Когда у него родился сын Альберто, то дизайнер рассказывал ему сказки, которые сочинял сам. Решив издавать свои книги для детей, Б. Мунари проектировал книжную конструкцию, создавал иллюстрации и подготавливал детские книги к изданию. Как автор детских книг Бруно Мунари удостоился премии Andersen Award.

В 1940-х годах, экспериментируя с цветной бумагой, *он придумал новый подход к оформлению книг*: сочетание разной по фактуре бумаги с прозрачными пластиками позволило создавать многослойность и трехмерность. Им спроектированы «Нечитаемые книги» («одна из них будет издана в количестве 2000 экземпляров в 1968 году Музеем современного искусства в Нью-Йорке» [6, с. 129]) для самых маленьких детей: в них нет текста, а разноцветные страницы выполнены из различного на ощупь материала (бумага и картон разной плотности и фактуры, ткань, пластмасса). Это пример концептуального решения дизайн-формы книжного издания. «Нечитаемые книги» представляют собой конструктор: нужно собрать разноцветную и разнофактурную конструкцию свободной конфигурации. Авторские книжки Мунари «До книг», выпущенные издательством Данизе в 1979 году, представляют собой «12 книжек-знакомств с пространственными, временными, оптическими, цветовыми, тактильными и прочими свойствами» [6, с. 130]. Также очень интересны в конструктивном и графическом исполнении детские книги «Тос Тос» («Тук тук»), «Buona notte a tutti» (Всемирной спокойной ночи).

Наглядным примером может послужить реконструкция проектной концепции, которую ставил перед собой дизайнер Бруно Мунари при работе над детскими книжками-игрушками. Являясь одновременно автором текста сказки

и проектировщиком книги, он синтезирует в единую гармоничную систему ритм произведения, принцип изображения иллюстраций и материалы, из которых создана книга. Ритмичность слога, его слуховое и визуальное исполнение делают акценты на самых важных моментах произведения. Графическое исполнение книжного разворота книжки-игрушки обладает образностью и ассоциативностью. Локальные цветовые силуэты предметов и животных, характер линий и пространство белого фона несут в себе образно-эмоциональные характеристики персонажей. Основным прием формообразования дизайн-формы книжки-игрушки заключен в сочетании разных по форме и фактуре поверхностей материалов.

Предложенный им проектный метод «сгибания-разгибания» позволяет трансформировать пространство разворота, открывая или закрывая подвижные элементы. Мы можем предположить все этапы проектирования детской книжки-игрушки от создания содержания текста до дизайн-формы. Заложенная в дизайн-форму развивающая функция влияет на выбор проектной задачи. Проведенная реконструкция проектной концепции на примере книжки-игрушки Бруно Мунари показывает взаимосвязь развивающей функции детской книги и дизайн-формы. Выбор проектной задачи (только чтение, чтение+игра, чтение+игра+развитие творческих способностей, чтение+игра+развитие логического мышления, чтение+игра+объемно-пространственное мышление, игра, и т.п.) влияет на дальнейшие этапы проектирования.

Детская тематика отразилась на творчестве Б. Мунари при проектировании развивающих игр и конструкторов для детей. В 1960 году Бруно Мунари и Джованни Бельграно разработали игру «Плюс и минус», которая состоит из 72 карточек (белые карточки, картонки с дырками, бумага с папирусной фактурой) и 48 прозрачных карточек с нанесенным графическим изображением (стена, дерево, облако, человек на велосипеде). Всё это представляет собой конструктор: накладываешь карточки и получаешь разные пейзажи с разной сюжетной линией. По желанию можно развивать этот конструктор в зависимости от фантазии и воображения. Игры-конструкторы («АВС с фантазией», «Лабиринт», «Плюс-минус») были переизданы итальянским издательством Corraini в 2008 году к столетию со дня рождения дизайнера. Обращаясь к творчеству детей, Бруно Мунари полагает, что творческое начало является моделью «интеллектуального независимого и подлинно человеческого отношения к миру» [6, с. 130].

Таким образом, проведенная реконструкция проектной концепции детской книжки-игрушки позволяет утверждать о взаимосвязи книжной конструкции от проектной задачи.

Другой пример преобразования пространственной среды с помощью средств графического дизайна можно рассмотреть на примере настенного календаря, разработанного израильским дизайнером Даном Райзингером. Этот календарь был экспонатом Музея современного искусства в Нью-Йорке, и на протяжении десяти лет Музей использовал его для своих презентационных подарков. Календарь Дана Райзингера перестает быть объектом только графического дизайна, а выходит, по словам Бориса Трофимова, в третье измерение, в предметно-пространственную среду, приглашая зрителя в игровой процесс. Он

комбинирует простые элементы и чистые цвета в сложное и насыщенное пространство, которое несет эмоциональную энергетику формы и цвета. Применение сочетаний простых элементов в пространственной системе свидетельствует о креативных возможностях дизайна и его автора. Числа, названия дней недели и месяцев устанавливаются на этом календаре вручную. Каждый может составить свою собственную композицию, характерную для определенного дня и события. Разнообразные простейшие прорези (прямоугольники, треугольники, квадраты и круги разных размеров) на шести пластиковых листах, которые окрашены с двух сторон в разные цвета, позволяют собрать каждый раз новую фигуру. В результате наложения друг на друга листов получаются различные декоративные комбинации фигур и цветов. Здесь применен принцип калейдоскопа. Этот календарь воплощает идею *интерактивности*. Были проведены математические подсчеты: из предложенных шести листов можно создать 46 000 разных сочетаний, что хватит на 126 лет [7]. Такой календарь в детских садах и школах позволит быстро и легко трансформировать предметную среду, изменяя конфигурацию фигур и цветовую гамму; каждый день можно отмечать новой композицией. Воспитатель может наглядно по данному календарю рассказывать о времени, днях и месяцах. Таким образом, каждый предмет, грамотно спроектированный дизайнером, кроме прямой утилитарной функции выполняет еще и воспитательную роль, формируя личность. Поэтому «основной, хотя и завуалированной задачей дизайна является формирование личности» [8, с.12].

Подобный дидактический развивающий конструктор «Панно-календарь» описан доктором искусствоведения, профессором, руководителем отдела ВНИИТЭ А. А. Грашиным в книге «Дизайн детской предметной развивающей среды» [9]. «Панно-календарь, являясь элементом всего интерьера, – пишет А. А. Грашин, – участвует в создании его художественного облика, поэтому дети в процессе создания той или иной композиции начинают заботиться о красоте и гармонии получаемых цветографических сочетаний. Панно-календарь – это развивающий тип конструктора, используемый для развития проектного (комбинаторного) мышления, связанного с созданием эстетически целостной, художественно осмысленной среды, т.к. дети сами могут проектировать и создавать подобные игровые и дидактические объекты с другими наборами цветов, фигур, что будет способствовать, в свою очередь, развитию их представлений о времени, пространстве, красоте, цвете и т.д.» [9, с. 232].

Таким образом, на примере данного календаря показан принцип интерактивности. Синтез конструкции, цвета и геометрических форм даёт возможность создавать множество комбинаций, что позволяет говорить о включении в пропедевтический процесс обучения основам дизайна.

Для некоторых произведений дизайна XX века характерно выразительное, смысловое и эмоциональное содержание. Интересен пример трансформации книжного разворота трехмерного английского алфавита книги дизайнера, фотографа и иллюстратора Мэрион Батэйлл «ABC3D». Каждый разворот состоит из трехмерных букв, которые получаются за счет разного композиционного построения и применения различных фактур и материалов.

Японский дизайнер Юсукэ Сузуки придумал для детей игровую кровать под названием Book Bed. Мягкие страницы книги-кроватьи Book Bed переворачиваются, как и положено страницам в книге, создавая одновременно матрас и одеяло. «Так, днем Book Bed будет игровым полем для детей, чем-то вроде домашнего манежа, а днем и ночью на страничках кровати-книги мягко и сладко засыпать, пока кто-то из родителей негромко читает хорошую сказку» [10].

Другой японский дизайнер Юсукэ Оон представил на выставке You Fab 2012 свой арт-проект «Трехмерная книга 360° book», которая представляет собой сказку о Белоснежке, иллюстрации которой вырезаны лазером на страницах – своеобразный бумажный спектакль.

Таким образом, проектируемый дизайнером предмет выступает, с одной стороны, как оформляемое производством «природное тело», имеющее свою морфологию, пространственную организованность; с другой, как общественно-человеческая (утилитарная, культурная, эстетическая) полезность – значимость, ценность. Приведенные выше примеры дизайна детских книжек-игрушек переходят в разряд средовых объектов, трансформируя окружающую среду.

Способность книжной формы трансформироваться в зависимости от включения в неё тех или иных игровых элементов решает обучающие и воспитательные задачи. В основной своей массе детская книга представляет собой книгу-кодекс. Еще в начале XX века немецкий историк книги, каллиграф, профессиональный типограф А. Капр писал: «При употреблении книга всегда представляется как разворот из двух страниц, группирующихся по бокам сгиба, который воспринимается осью каждой книги. Поэтому книга является органически симметричным образованием, а ее корешок можно сравнить с позвоночником. Такого рода размышление принципиально необходимо для всего проекта в целом, поскольку этой особенностью отличается конструирование книги-кодекса от свитка или от печати отдельных листов» [11, с. 83]. Функциональное и композиционное единство в проектировании книжной конструкции способствует повышению эстетических качеств детской книги. Форма книги несет в себе взаимосвязь смысловой структуры книги, жизненного момента и собственной деятельности ребёнка.

Детская книга является средством саморазвития для ребёнка и способом взаимодействия с внешним миром, своеобразной «сенсорной культурой». Авторы книги «Формальная композиция» подчеркивают, что «сенсорная культура», противопоставляемая традиционной, должна рассматриваться как основа дизайна будущего, где вещи будут связаны с более глубокими аспектами наших антропологических отношений с миром» [12, с. 107].

Предметы окружающей среды находят отражение через художественно-образное решение, которое предлагает проектировщик, «однако не стоит забывать, что художественный образ, создаваемый дизайнером, не просто адекватное или зеркальное отражение действительности. Это обобщенное отражение, являющееся духовной пищей для ума и чувств, способное вызвать различные ассоциации» [12, с. 108].

Таким образом, проведенная реконструкция проектных задач (на примере книжки-игрушки Бруно Мунари) показывает взаимосвязь развивающей функ-

ции детской книги и дизайн-формы. Выбор проектной задачи (только чтение, чтение+игра, чтение+игра+развитие творческих способностей, чтение+игра+развитие логического мышления, чтение+игра+объемно-пространственное мышление, игра, и т.п.) влияет на дальнейшие этапы проектирования. Синтез игры и творчества в книжном издании помогает решать многие задачи педагогам, психологам в развитии ребёнка.

#### Список литературы

1. **Шимко, В. Т.** Комплексное формирование архитектурной среды. Книга 1. «Основы теории» / В. Т. Шимко. – М. : МАРХИ, СПЦ – принт, 2000. – 108 с.
2. **Чепурова, О. Б.** Художественный образ в дизайн-проектировании объектов культурно-бытовой среды / О. Б. Чепурова // Дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.06 Москва, 2004. – 179 с.
3. **Алуева, М. А.** Детская художественная иллюстрированная книга как синтез издания, искусства и средства эстетического воспитания / М. А. Алуева // Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 05.25.03 – Библиотековедение, библиографоведение и книговедение. – Краснодар, 2010. – 157 с.
4. **Ляхов, В. Н.** Искусство книги : Иллюстрация, книга, графика [Текст] / В. Н. Ляхов. – М., «Книга», 1978. – 282 с.
5. **Медведев, В. Ю.** Сущность дизайна: теоретические основы дизайна : учеб. пособие. – 3-е изд., испр. и доп. / В. Ю. Медведев. – СПб. : СПГУТД, 2009. – 110 с. ISBN 978-5-7937-0460-1
6. **Сто дизайнеров запада.** Библиотека дизайнера. – М. : ВНИИТЭ, 1994. – 216 с. (Серия «Зарубежный дизайн»).
7. **Серов, С. И.** Дан [Электронный ресурс] / С. И. Серов; журнал «Как». Режим доступа: [www.kak.ru/columns/serov](http://www.kak.ru/columns/serov)
8. **Воронов, Н. В.** О сегодняшнем понимании дизайна / Н. В. Воронов // Дизайн. Сборник научных трудов. – Вып. IV - М. : НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств, 1996. – С. 3-13.
9. **Грашин, А. А.** Дизайн детской развивающей предметной среды : Учеб. пособие / А. А. Грашин. – М. : «Архитектура-С», 2008. – 296 с.
10. Пусть детишки любят книжки. Необычная детская кровать-книжка Book Bed [Электронный ресурс] / novate; Режим доступа: [www.novate.ru/blogs](http://www.novate.ru/blogs)
11. **Карр, А.** Buchgestaltung. Dresden, 1963, S. 83.
12. **Формальная композиция.** Творческий практикум по основам дизайна : учебное пособие / Е. В. Жердев, О. Б. Чепурова, С. Г. Шлеюк, Т. А. Мазурина. – Оренбург : ИПК ГОУ ОГУ, 2009. – 255 с. ISBN 978-5-7410-0889-8