

ПРОЕКТНЫЕ ЗАДАЧИ В ДИЗАЙНЕ ДЕТСКОЙ КНИЖКИ-ИГРУШКИ

УДК: 769.2
ББК: 85.157

Попова Динара Мансуровна



Оренбургский государственный университет,
г. Оренбург, Россия, e-mail: TuysinaD@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматриваются вопросы состояния современной детской книжки-игрушки. Предлагается рассмотрение детской книжки-игрушки как объекта развивающей предметно-пространственной среды ребенка.

Ключевые слова

детская книжка-игрушка, развивающие игры, игровая предметная среда, дизайн детской книги

Детское книгоиздание в России начала XX века носило централизованный характер, в 30-е годы появились первые негосударственные частные издательства. По подсчетам специалистов, до 90% книжных изданий приходится на столичные издательства [3]. Дефицит детской книжной продукции отразился на развитии сектора детского книгоиздательства, возросло количество наименований детских книг, выпускаемых частными издательствами. Сложившаяся конкуренция в детском книгоиздании способствовала улучшению полиграфического исполнения и оформления книг. На книжных прилавках можно встретить качественно разработанные и художественно оформленные издания для всех возрастных групп. Увеличился ассортимент детских книг, в частности, за счет разнообразия детских книжек-игрушек для дошкольного возраста, но сократилась тиражность, вплоть до создания адресной подарочной книжной продукции.

В своем исследовании М.Е. Порядина приводит данные сборника «Печать Российской Федерации в... году» за 2009 год: «детский сектор составляет 17% в литературно-художественном сегменте и 11% в научно-познавательном. В сегменте художественной литературы оказалось 5,5 тыс. изданий. Из них 2,9 тыс. – больше половины! – предназначены детям дошкольного возраста» [5, С. 67].

Другой фактор, способствующий развитию дизайна книги, – это развитие новых технологий печати и применение различных материалов (ткань, мех, пластик, полиэтилен, металлизированная бумага). В детских книгах приобретает популярность многовариантность использования: теперь книгу не только читают, но и изучают с её помощью окружающий мир. И.Н. Арзамасцева в своих публикациях приводит исследования психологов, которые «показали, что маленькому читателю более, чем взрослому, свойственно действенное воображение, побуждающее не только созерцать читаемое, но и мысленно участвовать в нем. Среди литературных героев у него заводятся друзья, да и сам он нередко перевоплощается в них» [1, С. 15].

Многообразие видов книжной конструкции в детской книжке-игрушке свидетельствует о творческом поиске дизайнеров и конструкторов. Применение различных дополнительных тактильных вставок, игровых элементов, трансформирующихся книжных блоков обогатило игровыми эффектами детскую книжку-игрушку. Если посмотреть в глубину истории, то одна из первых детских книжек-игрушек создана специально для вырезания по контуру изображения на



Рис. 1. Экспозиции ассортимента детских изданий на Международной книжной выставке-ярмарке на ВВЦ осенью 2011 г. (г. Москва). Фото автора

листе и была изготовлена в XVIII в. в технике гравюры на меди. Благодаря этому изобретению ребенок мог теперь работать с ножницами [2]. Работа с ножницами и бумагой развивает моторику и усидчивость ребенка. В настоящее время этот принцип формообразования книжной конструкции можно встретить в книгах с бумажной куклой, где на плотной бумаге нанесены изображения самой куклы и предметов гардероба, аксессуаров, вырезаемых по контуру.

Важно отметить в сюжетных линиях и иллюстративном ряде современных детских книг и книжек-игрушек явное различие изданий для детей по гендерному признаку. Большое количество книжек для мальчиков содержат изображения супергероев и чудовищ, выполненных в агрессивной манере, в контрастном цветовом исполнении. Книжки для девочек чаще показывают «прекрасных героинь» в розовом цвете. Это Принцессы, куклы Винкс, Барби – девушки с идеальными пропорциями и красивыми лицами.

Современные дети получают знания и информацию о мире через визуальные средства: телевидение, кинотеатр, компьютер. Поэтому существует связь детских изданий с мультфильмами, компьютерными играми. Любимыми персонажами в книжках для детей становятся и герои популярных мультфильмов: Смешарики, Маша и Медведь, герои диснеевских мультфильмов и сериалов. Неоспорим тот факт, что некоторые иллюстрации в детских книжках выполняют чисто изобразительную функцию, не отображая содержание книги. Иллюстрация должна дополнять и обогащать литературное произведение, нести эмоциональное удовлетворение. Верны слова В.В. Лебедева о характере детской книги в целом: «Сознательно и с неослабевающей энергией сохранить определенный ритм на протяжении всей книги, то ускоряя, то замедляя его плавными переходами, – вот... едва ли не основное условие. Книжка должна вызывать радостное ощущение, направлять игровое начало на деятельность ребенка и желание побольше узнать» [8, С. 135-136]. В книжках-картинках, книжках-раскрасках или комиксах иллюстрация заполняет книгу на 70-80%, и это накладывает большую долю ответственности на иллюстратора за качество изображения.

Для того чтобы знать, каких детских книг печатают больше, какие издательства и типографии выпускают детскую литературу и какие современные технологии печати применяются при производстве книжной продукции для детей, можно использовать несколько аналитических способов получения статистических данных. Первый – анализ исследований Российской книжной палаты (РПК). Ежегодно публикуется сборник статистических материалов «Печать Российской Федерации в... году», в таблицах которого прослеживается, каких книг стало больше или меньше на рынке. Также представлен рейтинг типографий, выпускающих детскую литературу. Можно другим путем получить представление об ассортименте детских книг – это посещение книжного магазина. На полках книжного магазина представлены издания для всех возрастов детей, поэтому есть возможность наглядно ознакомиться с детскими книгами. Альтернативой служат сайты книжных интернет-магазинов, с помощью которых можно выбрать и заказать доставку детских книг, которых нет на полках в магазинах. На сайтах интернет-магазинов (например, OZON,

АНКЕТА

Имя ТАНЯ
 Возраст ребенка 4 года Пол Ж

1. Чем руководствуетесь при покупке детской книги (что читали сами в детстве или что просит ребенок)?
ТАНЯ САМА ВЫБИРАЕТ КНИГИ

2. Имеет ли значение жанр книжки (сказка, стихи, потешки, загадки)?
 Да Нет

3. На что больше обращаете внимание: на форму книги или ее содержание?
 Форма книги Содержание

4. Какая манера исполнения иллюстраций для Вас предпочтительней: яркое цветовое решение или уравновешенная цветовая гамма?
 Яркое Уравновешенное

5. Какие способности должна развивать книжка-игрушка?
НРАВЯТСЯ МЕХОВЫЕ ВСТАВКИ
ПРИЯТНО ТРОГАТЬ

АНКЕТА

Имя Илья
 Возраст ребенка 7 лет Пол М

1. Чем руководствуетесь при покупке детской книги (что читали сами в детстве или что просит ребенок)?
Акцентно выбираю книгу исходя из своих предпочтений

2. Имеет ли значение жанр книжки (сказка, стихи, потешки, загадки)?
 Да Нет

3. На что больше обращаете внимание: на форму книги или ее содержание?
 Форма книги Содержание

4. Какая манера исполнения иллюстраций для Вас предпочтительней: яркое цветовое решение или уравновешенная цветовая гамма?
 Яркое Уравновешенное

5. Какие способности должна развивать книжка-игрушка?
С помощью книги научиться шуршать, исторгать звук

Рис. 2. Примеры анкет для опроса, 2012. Фото автора

Лабиринт, Библио-глобус, Книжный мир) видна статистика востребованности того или иного книжного издания (его популярности); прослеживается, какие книжки и для какого возраста покупаются лучше остальных. Другой способ познакомиться с новинками в детской литературе и увидеть инновационные технологии в производстве книжного издания – посещение книжных выставок. Преимущества последнего способа: на одной площадке собираются представители издательств и типографий со всех уголков страны. К примеру, в сентябре 2011 года на ВВЦ в Москве проходила ежегодная Международная книжная выставка-ярмарка, которая дала прекрасную возможность познакомиться с новинками в литературе, в издательском деле. Была представлена продукция отечественных типографий (рис. 1).

Для всеобщего представления о состоянии рынка детской книги, кроме фотоочета с книжной выставки-ярмарки, автором статьи был проведен социальный опрос. Место для опроса было выбрано в книжном магазине «Буква» в Молл «Армада» города Оренбург. Опрос представлял собой небольшую анкету для покупателей детских книжек (родителей и детей) с фиксацией ответов для последующей обработки. Было опрошено 106 родителей, имеющих детей до семи лет, среди них 40 – мальчиков, 66 – девочек. При выборе книги для ребенка взрослые ориентируются на свой вкус и ищут издания, которые похожи на их детские книжки. Если родители выбирают книжки вместе с детьми, то последнее слово в выборе книги остается за ребенком, непосредственным потребителем. Опрос состоял из ряда вопросов, помогающих определить предпочтения выбора покупки того или иного издания. Вопросы анкеты для родителей представлены ниже (рис. 2):

1. Чем руководствуетесь при покупке детской книги (что читали сами в детстве или что просит ребенок)?
2. Имеет ли значение жанр книжки (сказка, стихи, потешки, загадки)?
3. На что больше обращаете внимание: на форму книги или ее содержание?
4. Какая манера исполнения иллюстраций для Вас предпочтительней: яркое цветовое решение или уравновешенная цветовая гамма?
5. Какие способности должна развивать книжка-игрушка?

В итоге были сделаны следующие выводы. Родители хотели бы покупать книжки, которые



Рис. 3. Книжки-игрушки со шнуровкой и книжки-игрушки с тактильными вставками, 2011 г. Фото автора

сами когда-то читали, но уступают предпочтениям детей в выборе книжного издания. Выбранный жанр произведения чаще зависит от возрастных характеристик: для младших детей выбирают потешки, стишки и произведения в стихотворной форме, помогающие освоить ритм чтения, для детей старшего возраста предпочитают сказки и сюжетные произведения. Родители отмечают тот факт, что интересная по конструктивной форме и иллюстративному ряду книга не всегда несет содержательный текст, поэтому перед покупкой стараются просмотреть содержание книжки. Книга – это не только набор иллюстрированных картинок, но и текстовое сообщение, передача информационного содержания, формирующее нормативные представления.

Для детей иллюстрации и графическое оформление детской книжки являются одним из важных факторов при выборе того или иного издания. Один из опрошенных респондентов обратил внимание на то, что самые яркие и красочные книги, развивающие у ребенка эстетический вкус – переводные. В результате опроса ведущую позицию по выпуску интересных и красочных современных детских книг занимают издательства «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» (например, «Снежная королева» – художник Владислав Ерко), «Ромсэн» (например, «Ладушки» – художник Юрий Васнецов) и др.

Книжки для самых маленьких содержат игровые элементы для развития рецепторов, навыков и способностей ребенка. Из статистики опроса видно, что родители чаще выбирают из представленного разнообразия книжек-игрушек те, которые направлены на развитие мелкой моторики рук (книжки-игрушки со шнуровкой, пуговицами, липучками) и тактильных ощущений (книжки-игрушки с вставками меха, различных тканевых поверхностей и игрушек) (рис. 3). Распространение получили книжки-гармошки (книжки-ширмы) из полиэтилена для купания в ванной или игры на улице.

Все дополнительные игровые элементы вызывают интерес к манипуляциям с книгой, но важно помнить о том, что книга, в первую очередь, несет в себе литературное содержание. Если ребенок, взаимодействуя с книгой, лишь «играет», то книга теряет свою функцию передачи информации. А игровое начало в книжной продукции не сделает книгу полноценной игрушкой. Детская книга как объект развивающий предметно-пространственной среды является лишь частью целостной системы предметов, окружающих ребенка. Поэтому хорошо было бы, чтобы книга проектировалась с учетом межпредметных связей и рассматривалась не только как полиграфическое изделие, а еще как объект развивающей и игровой среды.

Детская книжка-игрушка должна стать элементом в системе игра→игровой материал→обучение. Авторы Ж.В. Ледомская и А.В. Ромашин в статье «ПИМ» воспитывает и развлекает» рассматривают развивающую и обучающую среду ребенка и делят ее на группы: «Все, чем играют дети, можно подразделить на три большие группы: то, что можно взять рукой (соразмерно руке), то, на что можно сесть (соразмерно телу), то под что можно

забраться (соразмерно пространству) [4, С. 14]. Но благодаря синтезу игрушки и детской книги, развивающая и обучающая предметно-пространственная среда становится более полноценной. Именно эта взаимосвязь всех составляющих элементов окружающей среды должна учитываться при проектировании книжной дизайн-формы.

Рассмотрим варианты проектирования детской книжки-игрушки на примере курсовых работ студентов Оренбургского государственного университета. Подготовка студентов в региональных вузах на местах решает вопрос дефицита специалистов для полиграфического рынка, книжных издательств и типографий. За годы существования кафедры дизайна (с 1997 года) Оренбургского государственного университета выпустилось около 200 дизайнеров-графиков. Программа учебного процесса на кафедре дизайна по подготовке дизайнеров-графиков включает курс подготовки специалиста по освоению навыков создания игровых и развивающих комплексов. Проектирование предполагает собой практическое преобразование окружающей развивающей среды с использованием полиграфических технологий. Учебное проектирование выходит за рамки практического проектирования на производстве. В курсовом проекте студенты предлагают свою концепцию конструкции и игровых технологий в детской книжке-игрушке, возможные варианты синтеза материалов.

В процессе проектирования детской книги студенты учитывают все возрастные и психологические особенности ребенка. Все функции детской книги можно условно разделить на два больших блока: утилитарные и развивающие. Утилитарные функции книги включают в себя удобство пользования, учет эргономических особенностей ребенка. Развивающие функции книги должны учитывать возрастные особенности ребенка, гендерные различия, психологические особенности.

На первом этапе изучается содержание книги, ее стилистика, манера написания, жанр. В данном случае важен синтез содержания произведения и графическая и формообразующая концепции дизайнера-проектировщика, который предлагает свое представление книжной формы. Идет поиск наиболее эффективных способов решения. Разрабатывается смысловая концепция книжной конструкции, ее художественно-графическое решение. Один из важных аспектов в проектировании детской книжки-игрушки – это изучение особенностей детского восприятия иллюстрации и содержания книги.

Следующим этапом в проектировании является выбор функции книги в зависимости от возрастных и психологических особенностей ребенка. Студенту в процессе проектирования предлагается разыграть ситуации взаимодействия детей с книжкой-игрушкой, представить себя на месте ребенка, т.е. используется принцип «сценарного моделирования». В труде «Средства дизайн-программирования», разработанном сотрудниками ВНИИТЭ, подчеркивается, что «сценарное моделирование» «помогает вообразить и проследить возможные пути проектного преобразования данной ситуации в желаемое состояние, а также определить организованные шаги по претворению найденных возможностей в действительность» [7, С. 69].

В зависимости от поставленной цели, проектируется конструктивная форма детской книжки-игрушки, рассматриваются варианты использования игровых и развивающих технологий. Сама книжка-игрушка подталкивает ребенка к творческой активности, любознательности и познавательному процессу. Подтверждается это высказываниями специалистов: «Мотивация игровой деятельности лежит в самом ее процессе» [6, С. 17]. Это и есть главная цель проектирования. Исходным продуктом проектирования является решение проектных задач, выраженное в понятийной или знаковой форме; конечным продуктом – проект конкретного дизайн-объекта [7]. К примеру, при первом взгляде на книжную конструкцию не всегда видны все составляющие элементы дизайн-формы книги, которые раскрываются лишь при перелистывании страниц.

Проектные задачи дизайна детской книги:

- установить зависимость дизайн-формы от функционального назначения игровой и развивающей детской книги,



Рис. 4. Пример студенческого курсового проекта детской книжки-игрушки «Пальчик-Мальчик». (Выполнила студентка кафедры дизайна ОГУ Спожакина Анна). Фото автора.

- использовать современные образовательные и развивающие технологии для всеобщего гармоничного развития ребенка,
- трансформировать дизайн-форму с целью получения новых развивающих и познавательных функций книги, учитывая масштабность книги и ребенка,
- найти взаимосвязь внешней формы и книжной конструкции с материалами, из которых изготавливается книга.

Примеры курсового проекта: книжка-игрушка в форме ладошки с дополнительными игровыми элементами (вязаные напальчники) совмещает пальчиковые упражнения, которые влияют на двигательную активность кисти ребенка, и, как следствие, на развитие навыков речи (рис. 4).

Книжка-игрушка «Теремок» рассчитана на развитие логического мышления. Книжка содержит иллюстрации, которые нужно собирать в единую картину из отдельных частей (рис. 5).

Иллюстрации книжки-игрушки «Загадки про зверей» выполнены аппликацией из цветного плотного картона с подвижными элементами (ответ на загадку) (рис. 6).

Сверхзадача проектирования детской книжки-игрушки: она должна в полной мере отображать содержание произведения, способствовать развитию самостоятельных творческих способностей ребенка и гармонично трансформировать игровые функции в развивающую среду ребенка.



Рис.5. Пример студенческого курсового проекта детской книжки-игрушки «Теремок». (Выполнила студентка кафедры дизайна ОГУ Борисова Ольга). Фото автора

Библиография

1. Арзамасцева И.Н. Детская литература: учебник / И.Н. Арзамасцева, С.А. Николаева. – М.: Академия; Высшая школа, 2000. – 472 с.
2. Детская книга вчера и сегодня: по мат. заруб. печати: сб. ст. / авт.-сост. Э.З. Ганкина. – М.: Книга, 1988. – 310 с.
3. Карайченцева С.А. Российское книгоиздание для детей: основные тенденции развития / С.А. Карайченцева // Мир библиографии. – 2002. – № 2. – С. 20-25.
4. Ледомская Ж.В. «ПИМ» воспитывает и развлекает / Ж.В. Ледомская, А.В. Ромашин // Техническая эстетика. – 1992. – № 2. – С. 14-15.
5. Порядина М.Е. Три с половиной вопроса о детской книге / М.Е. Порядина // Библиография. – 2010. № 2. – 160 с.
6. Смирнова Е.О. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек / Е.О. Смирнова, Н.Г. Салмина, Е.А. Абдулаева, И.В. Филиппова, Е.Г. Шеина // Вопросы психологии. Научный журнал. – 2008. – № 1. – 193 с.
7. Средства дизайн-программирования. – М.: ВНИИТЭ, 1987. – 83 с.
8. Художники детской книги о себе и о своем искусстве. Статьи, рассказы, заметки, выступления / авт.-сост. В.И. Глоцер. – М.: Книга, 1987. – С. 135-136.

Статья поступила в редакцию 04.07.2012

DESIGN

DESIGN PROBLEMS IN CHILDREN'S TOY BOOK DESIGN

Popova Dinara M.

Tutor,

Orenburg State University,

Orenburg, Russia, e-mail: TuysinaD@yandex.ru

Abstract

The subject-matter of our study is design problems, including developmental technologies, in children's book design.

The purpose is to develop design problems in children's toy book design, examination and structuring of playing and developmental technologies in children's book design.

The author has used such methods as a survey, comparative analysis, and children's toy book design. The article provides a review of the current market of children's books. Students at the Orenburg State University designed models of children's toy books offering design concepts and playing technologies in children's toy book design with possible variations of materials combination.

The principal conclusions of the study are as follows:

- *The children's book should be perceived as a range of interactions between artistic, semantic, and graphic concepts and technological manufacturing potentialities.*
- *In designing a children's toy book, it is essential to take into account the age of children. Each age group implies its own, individual approach to the design depending on the ability to perceive the design form of a children's toy book, in particular its form, colour, and contents. The book can have a powerful psychological impact on the emotional development of children.*
- *The design problems proposed are aimed at studying the dependence of design form on the functional purpose of the children's toy book.*
- *The specific feature of form generation in the design of children's books in the context of contemporary technologies is that it combines developmental, playing, training and poly-graphic technologies.*

Key words:

children's toy book, developmental games, playing material environment, design problems