

ББК 80/83.8  
УДК 8.82.82–3

*У. И. Сафонова, Н. Н. Шлемова  
U. Safonova, N. Shlemova  
г. Челябинск, ЮУрГУ  
Chelyabinsk, SUSU*

**АРТ-КНИГА В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОЙ ДЕТСКОЙ  
ЛИТЕРАТУРЫ: ОПЫТ ЛИТЕРАТУРНОГО ПРОЕКТА ИЗДАТЕЛЬСТВА  
«ЛАБИРИНТ-ПРЕСС»**

**ART-BOOK IN THE CONTEXT OF MODERN CHILDREN'S  
LITERATURE: EXPERIENCE OF THE LITERARY PROJECT OF  
PUBLISHING HOUSE «LABIRINT-PRESS»**

**Аннотация:** Статья посвящена исследованию уникального литературного проекта, представляющего оригинальную форму творческого издательского эксперимента. Авторы статьи изучают принципы создания арт-книги, демонстрирующей способ трансформации художественного произведения за счёт включения игровых, интерактивных элементов, историко-бытовых, литературных, биографических комментариев, а также художественных текстов разных авторов. На материале интерактивных книг серии «Книга+Эпоха» издательства «Лабиринт-Пресс» изучаются жанровые эксперименты в современном детском книготворчестве.

**Ключевые слова:** арт-книга; детская литература; литературный проект; жанровый эксперимент; литературная коммуникация; подарочное издание; издательские стратегии.

**Abstract:** The article is devoted to a unique literary project of representing the original form of creative publishing experiment. The authors study the principles of creating art books, showing a way of transforming artwork through the inclusion of games, interactive elements, historical, literary, biographical reviews, and literary texts of different authors. On the material interactive books series «The Book+Epoch» publishing house «Labirint-Press» examines the genre experiments in modern children's literature.

**Keywords:** art book; children's literature; literary project; genre experiment; literary communication; gift publishing; publishing strategy.

В век бурного развития информационных технологий заинтересовать потенциального читателя чтением книг становится все труднее. Важная роль в современном литературном процессе отводится издательству, что позволяет говорить об особых издательских и литературных стратегиях, рассчитанных на завоевание читательской аудитории. Издательства и авторы проводят разнообразные эксперименты с целью привлечения внимания к книге, популяризации чтения, в результате чего появляются уникальные книжные формы и литературные проекты

(книги-игры, книги в форме мобильных приложений, книги-перевертыши, книги-театры и др.).

Феномен литературного проекта, а также инновационного издательского книжного проекта привлекает особое внимание литературоведов. Изучению этого явления посвящены работы М. Е. Гановой, Л. В. Зиминой, Н. Н. Шлемовой [1, 2, 10, 11] и др. Интерактивные стратегии, активно реализуемые в современном книготворчестве, исследуют такие ученые, как Г. Р. Касимова, Е. П. Исакова, Д. С. Урусиков [3, 4, 5, 9] и др.

Современная детская литература отличается разнообразием уникальных книжных проектов, в которых обнаруживается взаимодействие различных видов искусства, жанровых, дискурсивных начал, реализация интерактивных и игровых стратегий. Анализируя детские книги, исследователи также изучают вопрос о визуализации книжного пространства, дизайнерских решениях (работы Д. М. Поповой, О. В. Поздняковой [7, 8]).

Репрезентативным образцом литературного проекта, созданного в рамках детского книготворчества, являются книги серии «Книга + Эпоха» издательства «Лабиринт-Пресс», представляющие подарочное коллекционное издание, в котором используются интерактивные элементы, усиливаются интертекстуальный и интермедиаальный планы. За счет этого происходит расширение смысловых границ художественных произведений, составляющих основу книг. Анализируемые в данной статье книжные проекты соответствуют особенностям восприятия современного поколения и отвечают запросам времени развития компьютерных технологий и расцвета медиакультуры.

Актуальность исследования обусловлена недостаточным уровнем научного осмысления феномена инновационных литературных проектов, представляющих способ трансформации художественного произведения. В работе впервые проводится целостный анализ серии интерактивных книг издательства «Лабиринт-Пресс», демонстрирующих уникальный жанровый эксперимент в пространстве современной литературы. Понятие «литературный проект» не входит в число канонических. Оно связано с обозначением разнообразных творческих экспериментов в области современной литературы, может использоваться для номинирования «... коммерческих проектов – серийных изданий, рассчитанных на массовый успех и прибыль, а также специфической формы творчества, обладающей синтетической природой, обусловленной включением в творческий процесс нескольких человек» [10, с. 214], например, автора, издателя, дизайнера. Возникновение феномена литературных проектов напрямую связано с коммерциализацией книжного рынка, произошедшей в конце XX века.

В статье мы исследуем поэтику книжных проектов серии «Книга+Эпоха», выявляем механизмы и принципы создания интерактивных книг «Алиса в стране чудес» Л. Кэрролла, «Остров сокровищ» Р. Стивенсона, представляющих собой творческий эксперимент издательства «Лабиринт-Пресс».

Книги представляют собой литературный проект с инновационным замыслом, креативным подходом к публикации классического художественного произведения. «Первое интерактивное комментированное издание одной из самых известных в мире сказок» – так презентуется издание «Алиса в стране чудес»

в интерактивном путеводителе на сайте интернет-магазина «Лабиринт». Цель проекта – привлечение детей к книге, знакомство с исторической эпохой посредством использования игровых и интерактивных стратегий, изографических материалов. Комментарии, написанные доступным языком, оригинальные изображения гравюр, интерактивные элементы, краткие занимательные биографии, настольные игры и прочие элементы, включенные в книги, погружают читателя, с одной стороны, в историческую эпоху (реальный мир), с другой стороны, в мир игры (воображаемое пространство).

Вовлечение в игру с первых страниц книги направлено на активизацию процесса сотворчества, связанного с активным участием читателя в моделировании мира произведения. Роль читателя усложняется: он становится и зрителем, и действующим лицом (героем), и ученым-интеллектуалом, обогащающимся энциклопедическими знаниями. Читателю дается установка на линейное чтение книги, но при этом он самостоятельно решает, как он будет ее читать. Он может решить прочитать сначала только энциклопедические справки, комментарии, включенные в пространство книги, или произведения (стихотворения, прозаические миниатюры), обрамляющие основное содержание.

Обе книги для читателя начинаются с игры. Как только читатель открывает издание «Алисы в стране чудес», он видит прикрепленный к торцу обложки конверт, в котором находится две игры: увлекательная настольная игра «Война алой и белой розы» и карточная игра «Счастливые семейки». Обе игры так или иначе связаны с произведением. Если первая относится непосредственно к сюжету, то вторая игра имеет отсылку к эпохе. На одной из карточек игры «Счастливые семейки» указано, что это популярная карточная игра в Викторианской Англии: «„Счастливые семейки“ – карточная игра, очень популярная в Викторианской Англии. Возможно, что и Алиса, и сам Льюис Кэрролл не раз играли в нее. Считается, что рисунки на картах из этой колоды сделаны самим Джоном Тенниелом» [6]. Отметим, что конверт, в который помещены игры, является интерактивным элементом: он выполнен таким образом, что его можно взять в руки, открыть, как настоящее письмо, что привлекает внимание, активизирует воображение ребенка, погружает в пространство книги с самого начала. Форзац книги «Остров сокровищ» издатели оформили аналогичным способом. Они смоделировали кожаный открывающийся портфельчик, в который поместили дополнительные компоненты: большой постер с устройством шхуны Испальолы, созданный совместно художником и специалистом по судоконструированию; памятка юному моряку (инструкция вязания морских узлов, к которой прилагается веревка для практики); настоящая карта острова сокровищ, нарисованная самим Стивенсоном. Авторы проекта материализуют воображаемый мир – мир произведения или мир эпохи. Ребенок держит в руках настоящее письмо, может управлять настоящим кораблем, как герои произведения. Это способствует погружению в мир эпохи и произведения и расширению смысловых границ произведения.

Особенность сюжетно-композиционной, архитектурной организации анализируемых книг обусловлена органичным соединением двух планов: плана художественного произведения (авторского) и плана исторического, игрового,

интертекстуального (издательского), созданного за счёт введения разного типа комментариев (историко-бытовых, литературных, биографических), текстов других авторов и игровых (интерактивных) элементов и существенно расширяющего смысловое пространство книги. Это соответствует концепции издания, отраженной в названии серии «Книга+Эпоха». Взаимодействие двух планов (авторского и издательского) обеспечивает уникальность концептуального замысла – расширить сферу читательской деятельности («чтение-разглядывание, чтение-общение, чтение-размышление, чтение-переживание»), что, безусловно, притягивает внимание к книге и формирует особое отношение к ней как к ценности; кроме того, расширить границы художественного произведения, объединить ирреальный, фантастический мир произведения с миром реальным, историческим. Комментарии разного рода иногда необходимы для более глубокого понимания произведения, они обусловлены сюжетом произведения и зависят от него. Книга становится своеобразной энциклопедией: она не только развлекает читателя, но и просвещает его в тех или иных областях. Каждая книга содержит полный текст произведения, который на каждой странице сопровождается комментариями, интерактивными элементами и иллюстрациями. Визуальные элементы вкрапляются в текст, фрагментируя его, или текст включается в картинку.

Особенность изданий в том, что читатель имеет возможность, не отвлекаясь от основного сюжета, параллельно с сюжетом читать комментарии (на полях, на скрытых страницах, в интерактивных элементах), тем самым ликвидировать пробелы в понимании некоторых сюжетных поворотов, в понимании значения некоторых слов. Количество комментариев, содержащихся в книге «Алиса в стране чудес» составило около 120 текстов, которые тесно переплетаются с сюжетом и дополняют его. Если, читая обычное издание «Приключений Алисы в стране чудес», мы погружаемся в необъяснимый мир, наполненный каламбурами, игрой слов и волшебством, то, читая издание «Лабиринта», мы можем приблизить мир страны чудес к миру реальному. Комментарии позволяют трансформировать оригинальное произведение Льюиса Кэрролла в нечто новое, они помещают читателя в пространство, где практически все поддается логическому объяснению. Так, читатель имеет уникальную возможность параллельно с погружением в страну чудес узнать множество интересных фактов о викторианской эпохе, жизни автора и самой Алисы. В то же время может возникнуть дискуссия: а стоит ли делать волшебный мир реальным, узнаваемым, а не противоречит ли задача издателей, воспроизводящих эпоху, задаче автора, погружающего читателя в мир волшебства, не имеющего никаких границ.

В книгах происходит изменение, расширение хронотопа за счет совмещения разных хронотопических уровней: условный, сказочный, ирреальный мир художественного произведения сосуществует с миром реальным, историческим, представленным в комментариях, а также с миром игры, пространством читателя, становящегося действующим лицом, своеобразным героем, пересекающим все уровни пространства и времени книги.

Уникальность книг серии заключается и в своеобразной визуальной организации. Визуальное оформление отличается высоким качеством

полиграфического исполнения, выполняет изобразительную функцию, реализует игровые и коммуникативные стратегии, расширяет пространство художественных произведений. Важнейшим визуальным элементом в книгах является иконический знак, который включает в себя иллюстрации, картинки, гравюры и др. Все графические компоненты визуально сопровождают текст произведения и текст комментариев. Часть иконических знаков визуализирует сюжетную составляющую, а часть показывает то, о чем говорится в комментарии, а иногда иллюстрация сопровождает как текст произведения, так и внесюжетный текст. Все иллюстрации в книгах либо принадлежат авторам произведения (например, в «Алисе» в книгу включены рисунки Джона Тенниела и Льюиса Кэрролла, а в «Острове» издатели создали настоящую карту острова сокровищ, которую нарисовал сам Стивенсон), либо взяты из достоверных банков изображений, архивов, библиотек и музеев, что доказывает факт принадлежности книг к числу качественных изданий и вызывает доверие у разборчивого родителя и ценителей произведений. В книгах текст художественного произведения – основа издания (он задает основной модус прочтения), что заставляет авторов проекта разместить его линейно и последовательно. В то же время издатель грамотно расставляет ловушки для привлечения внимания к текстовым элементам. Некоторые открывающиеся мини-страницы закрывают фрагменты основного текста произведения, что влечет за собой обязательную читательскую реакцию (читатель обязательно если не прочтает скрытый текст, то как минимум его заметит; процент того, что текст будет прочитан, возрастает).

Расположение иконических знаков в книге зависит от того, о чем нам сообщает текст художественного произведения. Важной деталью визуального облика книги и расположения всех внесюжетных элементов (в том числе текстовых, интерактивных и графических) является наличие полей шириной приблизительно равной 8–12 см. в обеих книгах. На некоторых страницах поля четко обозначены, комментарии и изображения либо не выходят за их пределы, либо нарушения границ незначительны. Граница может отсутствовать, если на странице появляется особый интерактивный элемент, иллюстрация или комментарий. Для каждого издания разработан набор индивидуальных шрифтов, что также свидетельствует об уникальности проекта.

Подводя итог, отметим, что анализируемые книги представляют уникальный проект, обладающий синтетической природой, демонстрирующий оригинальную модель литературной коммуникации.

*Статья выполнена в рамках реализации проекта «Книго- и арт-терапия как эффективная форма детской и молодежной коммуникации», поддержанного ЮУрГУ по результатам конкурса научно-исследовательских проектов «Твой старт в науку–2016»*

### **Библиографический список**

1. Ганова, М. Е. Издательский проект в современном отечественном книгоиздании: типология, особенности моделирования : дис. ... канд. филол. наук / М. Е. Ганова. – М., 2015. – 260 с.

2. Зими́на, Л. В. Современные издательские стратегии: От традиционного книгоиздания до сетевых технологий культурной памяти / Л. В. Зими́на. – М. : Наука, 2004. – 274 с.
3. Исакова, Е. П. Роман-игра как разновидность жанровых трансформаций современной массовой литературы / Е. П. Исакова // Пушкинские чтения. – 2013. – № XVIII. – С. 72–79.
4. Касимова, Г. Р. Жанровые особенности интерактивного романа второй половины XX века / Г. Р. Касимова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 1 (55). Ч. 1. – С. 27–32.
5. Касимова, Г. Р. Компьютерная эстетика в интерактивном романе (на материале триптиха «Мушка» Милорада Павича) / Г. Р. Касимова // XXVII Пуришевские чтения. «Зарубежная литература XXI века: проблемы и тенденции». – М. : Сам полиграфист. – 2015. – С. 46–47.
6. Кэрролл, Л. Приключения Алисы в Стране чудес / Л. Кэрролл ; пер. с англ. Нины Михайловны Демуровой ; ил. Л. Кэрролла, Дж. Тенниела. – М. : Лабиринт Пресс, 2016. – 110 с. : ил. – (Книга + Эпоха).
7. Позднякова, О. В. Дизайн современной детской книги как искусство / О. В. Позднякова // Вестник ТГУ. Серия: Гуманитарные науки. – 2013. – Вып. 2 (117). – № 5(14). – С. 206–211.
8. Попова, Д. М. Использование новых материалов в дизайн-проектировании детской книжки игрушки / Д. М. Попова // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2011. – № 9. – С. 96–105.
9. Урусиков, Д. С. Эволюция жанра «interactive fiction»: от нелинейного романа к текстовому квесту / Д. С. Урусиков // Жанрологический сборник. – 2004. – Вып. 1. – Елец. – С. 132–138. – <http://www.hqlib.ru/st.php?n=57> (дата обращения : 03.02.2017)
10. Шлемова, Н. Н. Книги А. Бильжо как литературные проекты / Н. Н. Шлемова // Уральский филологический вестник. – 2015. – № 2. – С. 214–221.
11. Шлемова, Н. Н. Сборник «Пустынные герои» (серия «Репортерская проза») как литературный проект журнала «Русский пионер» / Н. Н. Шлемова // Наука ЮУрГУ : материалы 67-й научной конференции Секции социально-гуманитарных наук. – Челябинск : Изд-во ЮУрГУ, 2015. – С. 498–502.