

УДК 621:004.031.42

ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ІНТЕРАКТИВНИХ ДРУКОВАНИХ ВИДАНЬ У СВІТІ ТА УКРАЇНІ

О. М. Савченко

*Українська академія друкарства,
вул. Під Голоском, 19, Львів, 79020, Україна*

Подано історію розвитку інтерактивних книг у світі. Наведено характеристики терміна «Рор-уп». Здійснено опис відомих українських рор-уп книг «Іван Богатир», «Раз, два, спи... Перша сонна лічилка», «Факти у трьох вимірах», «Людина», «Винаходи», «Хижак», книга про історію Миколаєва. Наведено перелік українських видавництв, які спеціалізуються на випуску інтерактивних книг.

Ключові слова: інтерактивна книга, дитяча книга, графічний дизайн, друковане видання, електронне видання, рор-уп.

Постановка проблеми. У зв'язку з інтенсивним розвитком новітніх інформаційних технологій (комп'ютерів, планшетів, мобільних телефонів та ін.) суттєво змінилися формотворчі особливості дизайну книги. На зміну звичайному друкованому виданню, що має певну матеріальну конструкцію, приходять електронне, яке віртуалізується. Згідно з лексикографічними джерелами «електронне видання» — це електронний текст, який пройшов редакційно-видавничу обробку, а також може містити графічні, мовні, музичні, відео- й фотофрагменти, що становлять цілісний продукт [1].

Цифровий вік вніс нові форми інтерактивності. Сьогодні юний читач — це якісно новий читацький тип, тому виникає й інша модель дитячого читання. Це зумовлено появою нових уподобань дітей, реструктуризацією пізнавальних і читацьких інтересів, так само як і джерел інформації. Читання з життя дитини не йде, воно стає іншим: більш індивідуальним, прагматичним, інформаційним [2]. Тому проблема полягає в розумінні шляхів розвитку сучасної інтерактивної книги, вивченні процесів її становлення і їх взаємозв'язку з технологічними та історичними аспектами розвитку людської історії загалом.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Тема розвитку і зміни паперової книги протягом всього розвитку людства і в сучасних швидкоплинних умовах привертає увагу дослідників зі всього світу. Зміни в самому принципі сприйняття інформації, що відбуваються під впливом технічних, соціальних та інших зрушень в медіакультурі, ясно показують необхідність розробки інтерактивних видань, що неможливо без розуміння історичних процесів формування таких книг і їх різновидів, аналізу причин появи того чи іншого виду видань. Однак наявні на сьогодні дослідження, особливо у вітчизняній літературі, представлені розробкою інтерактивних електронних видань [1–5]. Праця М. П. Єфімової [1] присвячена вивченню

етапів становлення та перспективи інтерактивних електронних дитячих видань в Україні. Еволюцію інтерактивних книг від паперу до цифри розглядають Т. Гордилова і А. Шарова [2]. Характеристика особливостей функціонування інтерактивних електронних книг на українському ринку видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», «Видавництво Старого Лева», «Glowberry books», «Gutenbergz» наведена у статті [3]. О. Л. Храмова-Баранова та Ю. А. Сікора [4] висвітлити значення впливу дизайну інтерактивних електронних видань на розвиток дошкільної освіти і культури в Україні. У статті [5] визначено основні переваги електронних інтерактивних документів у видавничій справі, а також особливості їх реалізації та розповсюдження. У праці [6] описано технологію виготовлення конструкції книг з використанням замкових елементів. Особливу ланку становлять дослідження інтерактивної та розумної упаковки [7–9]. Вагомий внесок у дослідження інтерактивних видань зробили такі вчені, як І. Г. Абрамова, В. Анохін, В. Балабанова, Ю. Бокарева, Л. Г. Борисова, Н. В. Величко, Л. М. Городенко, М. Доусон, М. П. Єфімова, Д. А. Золотарьов, І. Ключник, Ю. Кузнецова, В. В. Лупенко, С. Моїсєєва, Е. Монтенаро, К. С. Мосюндз, М. Назаркевич, Л. В. Пироженко, О. І. Пометун, Н. Ф. Сбитнева, О. Сторож, Н. М. Фіголь та інші.

Мета статті. На основі аналітичного огляду вивчити процес становлення інтерактивної друкованої книги у світовій книжковій історії та виявити тенденції розвитку таких видань з моменту виникнення до наших днів в Україні.

Виклад основного матеріалу дослідження. Книга завжди була важливим засобом, що дає змогу дітям знайомитися з навколишнім світом, із знаннями і цінностями, які переважають в їх культурі. Сучасна книжкова індустрія враховує інтереси «цифрових аборигенів», роблячи видання для молодого покоління дедалі інтерактивнішим, розширюючи при цьому їх функції і можливості.

Потрібно зазначити, що інтерактивність в книзі як елемент взаємодії читача з текстом існувала завжди. Найперші книги, з якими починає знайомитися дитина, — це так звані книжки-іграшки. Вони інтерактивні, оскільки містять ігрові елементи: загадки, наклейки, розмальовки, вирізані рухомі фігурки героїв. Пізніше з'явилися паперові книги з електронними модулями (елементами). Це видання, які, крім традиційного надрукованого тексту, містять звукові кнопки, зменшені копії музичних інструментів і навіть мікрофони. Ця форма передбачає додаткові види діяльності дитини, крім читання, — навчальні ігри, знайомство зі звуками навколишнього світу і навіть музикою, яка отримала назву «поп-ап».

Поп-ап (з англ. «Pop-up» — раптово з'являтися, вискакувати) — це техніка створення об'ємних рухливих ілюстрацій на основі паперових конструкцій. Термін виник в 60–70-і роки в США для опису конструкцій в книгах, ввів його на ринок книговидавництва Blue Ribbon. Важлива особливість всіх механізмів в техніці «поп-ап» — в закритому вигляді вони стають плоскими. На сьогодні конструкції поп-ап застосовуються під час оформлення книг, фотоальбомів, листівок і рекламних буклетів [10].

Перші книги з рухомими елементами з'явилися ще в XIII столітті: перший відомий приклад книги, що вийшов за межі площини аркуша, створив англійський

історик і художник Меттью Періс (1200–1259). Він вклеїв в книгу складну карту, де був відзначений шлях паломників з Англії в Святую Землю і Єрусалим. Крім того, він першим сконструював з паперу схеми, які обертаються, для визначення дат перехідних церковних свят.

Дещо пізніше книгу з рухомими елементами розробив іспанський богослов, письменник і алхімік Раймунд Луллій (1235–1316). Велику увагу у своїх книгах він приділяв ілюструванню свого бачення взаємозв'язків різних частин Всесвіту, для чого використовував спеціально прикріплені до паперу рухомі круги, обертання яких давало змогу графічно зв'язати різні поняття філософії, навколишнього, а також духовного світу і понять моралі (рис. 1). Р. Луллій вважав, що через механічну дію обертання читач найшвидше і повно засвоїть розуміння природи речей.

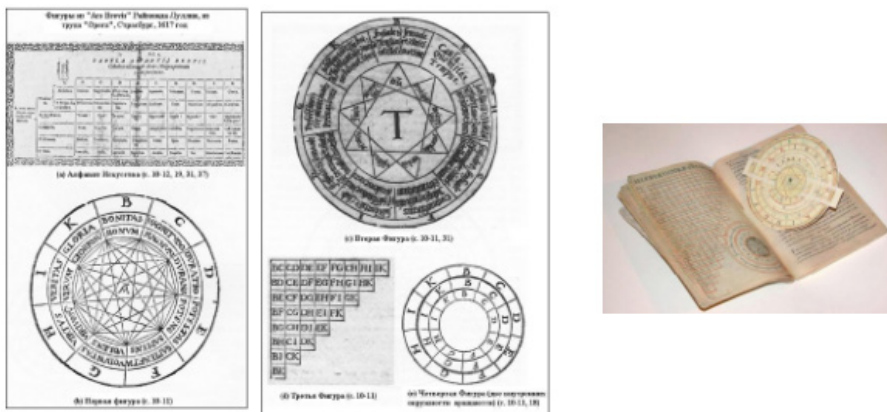


Рис. 1. Книга «Ars Magna Generalis», Раймунд Луллій, XIII ст.

Пізніше формат об'ємних книг застосовували лікарі для анатомічних зображень, а також архітектори, астрономи. Ці видання мали різні форми і хитромудрі конструкції. Варто зазначити, що перші книги у форматі поп-ап були суто науковими, їх створювали зовсім не для дітей. Перші дитячі «живі» казки з'явилися в Англії і Німеччині в XIX столітті. І вже до 30-х років XX століття техніка поп-ап міцно закріпилася в дитячому книговиданні.

У 1540 році Петер Біневіц — німецький механік і астроном — на замовлення імператора Карла V розробив і надрукував книгу з астрономії «Astronomicum Caesareum», де за допомогою паперових конструкцій, які обертаються, зобразив рух Сонця, планет і Місяця (рис. 2).

Історія розважальних інтерактивних книг з рухомими елементами починається приблизно з середини XVIII століття. На цьому етапі розвитку такі книги характеризувалися плоскими двовірними ілюстраціями і організацією простору аркуша, характерною для звичайних друкованих книг. Лідером в цій галузі стає Англія. У 1765 році лондонський книговидавець Роберт Соєр винайшов книжковий стиль «lift-the-flap». Книга складалася з серії паперових клапанів з ілюстраціями, при-

кріплених до сторінки. Піднімаючи і опускаючи клапани, можна було показувати різні картинки, поєднувати різні намальовані сцени.



Рис. 2. Книга «Astronomicum Caesareum», Петер Біневіц, 1540

Тільки в XIX ст. інтерактивні книги стали по-справжньому об'ємними. Хоча методи кріплення об'ємних елементів до розвороту ще не були оптимальними, потребували великої кількості ручної праці, — сам принцип організації сцен і рухомих елементів набув рис, характерних для сучасної інтерактивної тривимірної книги. При цьому об'ємні багаторівневі сцени з прихованими елементами кріплення компонувалися з текстовими блоками за тими ж принципами, що й ілюстрації в звичайній плоскій книзі, зображення супроводжувало текст, а тривимірні елементи слугували лише доповненням до ілюстрації [11].

Мистецтво створення клапанно-рухомих книг у XIX столітті отримало нове життя. На початку 1810 року Уільям Грімальді видав книгу «The Toilet; a book for Young Ladies» («Книга туалетів»; «Книга паперових ляльок») в Лондоні у видавництві «C.&J. Fuller». Механічний її пристрій складався з потаємних клапанів, потягнувши за які можна розкласти книгу різними способами, змінювати задню частину декорації, а також змушувати паперових ляльок в модному одязі початку XIX століття рухатися, з'являтися і зникати. Такий вид інтерактивних видань в зарубіжному книговидаванні отримав назву «peep-show books» (від англ. to peep — підглядати, заглядати). Трохи пізніше видавничий дім Стейсі випустив в тому ж стилі енциклопедію для хлопчиків під назвою «A Suit of Armour for Youth» [12].

Ще одним поширеним видом об'ємних книг стають книги-тунелі, які представляли об'ємну сцену, виконану на декількох планах. Їх можна було наближати або віддаляти, розглядати через спеціальне вічко. У 1847 році в Лондоні була видана книга-тунель з трьома отворами для перегляду, а в 1851 році — з одним отвором для перегляду під назвою «Crystal Palace» (рис. 3) [11].



Рис. 3. Приклади книг-тунелів

Новим кроком у розробці механічних інтерактивних книг стали видання фірми «Dean & Son», заснованої в Лондоні у 1800 році, яка вперше запропонувала принцип «жалюзі» в інтерактивній книзі. У 1850 році Dean & Son випустила книгу з механізмами у вигляді паперових смужок, що урухомлюють персонажів, а в 1856 році випустила серію казок і пригод під назвою «New Scenic Books». Ілюстрації в книзі були створені так, що під час відкривання книги вся сцена розгорталася в просторі (рис. 4). Діяльність видавництва виявилася продуктивною і успішною: в період до 1900 року фірма випустила більше п'ятдесяти інтерактивних книг, на довгий час стала безумовним лідером в цій сфері.



Рис. 4. Книга «New Scenic Books», видавничий дім Dean & Son



Рис. 5. Лотар Меггендорфер «Великий міжнародний цирк», 1887

«Ward & Lock» і «Darton» також займалися створенням механічних книг у Великобританії, але тільки Рафаель Так зміг скласти серйозну конкуренцію компанії «Dean & Son». У 1870 році Рафаель Так і його сини заснували у Лондоні фірму з виробництва і продажу люксових виробів з паперу рідкісних дорогих сортів. Вони випустили інтерактивні книги під загальною назвою «Father Tuck's Mechanical Series». Всю графіку Рафаель Так замовляв в Німеччині, оскільки саме там в другій половині XIX століття розробили вдосконалений варіант техніки кольорового друку (хромолітографія), що давало змогу німецьким майстрам виготовляти на той час найкращі ілюстрації в Європі за тонкістю відтінків і передачею світлотіней [12].

На рубежі XIX–XX століть німецький видавець Ернст Ністер випустив безліч прекрасно ілюстрованих дитячих книжок на різних мовах. Об'ємні сцени в книгах використовували різні методи організації простору, комбінуючи їх між собою. У цей же час в Німеччині Лотар Меггендорфер в книзі «Великий міжнародний цирк» удосконалює самі механізми роботи рухомих книг (рис. 5), винайшовши спеціальні заклепки для багатопланових сцен і переробляючи саму техніку складання, доводячи їх до досконалості.

У 1930-х роках в Чикаго Нью-Йоркський видавець Гарольд Ленц в своєму видавництві «Blue Ribbon Press» великими тиражами видає дитячі інтерактивні книги з рухомими елементами (Міккі Маус та інші герої популярних коміксів). У Європі в 1950-х роках чеський художник і архітектор Войцех Кубашта розробляє безліч прекрасно ілюстрованих дитячих книг з об'ємними сценами [11].

Великий стрибок вперед у галузі дитячих об'ємних книг стався у 1929 році, коли англійський редактор Луї Жиро почав випускати щорічний збірник дитячих оповідань «Daily Express Children's Annual» (1929–1949) [10].

У 1960–1990-х роках відбувся справжній розквіт поп-ап видавництва. Публікувалося безліч дитячих об'ємних книг, а в 1993 році було створено «Movable book society» (Товариство рухомих книг) для обміну інформацією серед книговидавців, художників і колекціонерів [11].

На сьогодні в цій сфері працюють такі відомі дизайнери, як французький художник-ілюстратор Бенжамен Лакомб, що поєднує в своїх книгах оригінальні конструкції

зі стильними ілюстраціями, американський майстер об'ємних ілюстрацій Роберт Сабуда (книга «Аліса в країні Чудес»), американський дизайнер Роберт Кроутер (книга «Автомобілі. Книжка-розкладанка»), американець Девід А. Картер з відомими книгами «Одна червона крапка» (рис. 6), «Жовтий квадрат». Німецький архітектор Пітер Дамен створює кінетичні об'ємні розкладні скульптури з паперу, які мають абстрактний геометричний характер (рис. 7).

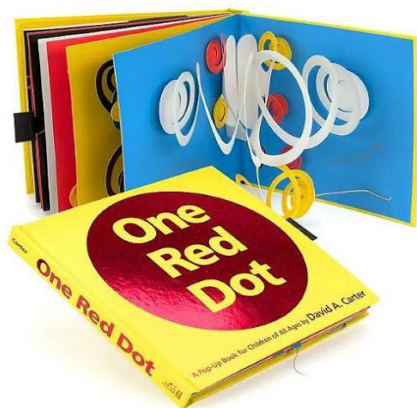


Рис. 6. Книга «One red dot»,
Девід А. Картер, 2005

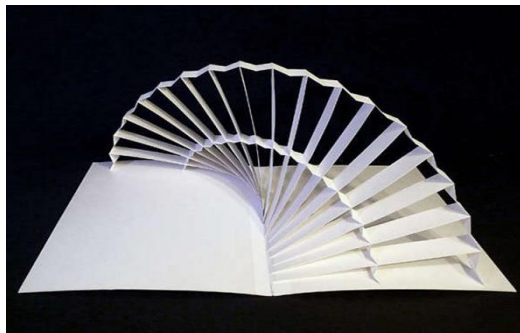


Рис. 7. Пітер Дамен: тривимірні спливаючі
об'єкти з паперу, 2013

Сучасними «королями» поп-ап книжок також є Метью Райнхард, Брюс Фостер, Рай Маршал, Колетт Фу та інші інженери-дизайнери об'ємних зображень. У США існує кілька десятків видавництв, які спеціалізуються на випуску інтерактивних книг. Серед них «Compass Productions», «White Heat», «Van der Meer Paper Design», «Sadie Fields Productions», «Designamation» і багато інших.

Завдяки появі 3D-друку і ріжучих плотерів, удосконаленню офсетного друку та технологій підклеювання, а також характерної для сучасного суспільства тяги до унікальності, персоналізації виробів об'ємна інтерактивна книга продовжує активно розвиватися і в Україні. Відомою українською поп-ап книгою є «Іван Богатир», яка містить 7 великих і 18 малих об'ємних розгорток та понад 200 елементів. Книга «Раз, два, спи... Перша сонна лічилка» складається з 16 сторінок і містить об'ємні елементи та секретні віконця. Для старшої аудиторії видана серія книжок з тривимірними зображеннями — «Факти у трьох вимірах», в якій видавництво «Махаон-Україна» реалізувало український переклад низки книжок видавництва «Templar Publishing» — «Pop-up facts». Посібник «Людина» з тривимірними рухомими зображеннями скелета, серця та інших органів людини може бути цікавим не лише дітям, а й дорослим. Енциклопедія «Винаходи» про геніальні ідеї винахідників безперечно захопить хлопців. Об'ємні картинки з'являються на кожній розгортці в найнесподіванішому місці, а деякі зображення заховані в кумедних віконечках. На сторінках енциклопедії «Хижаки» можна знайти об'ємні зображення тигра, павука, алігатора, білого ведмеда. Історичною в стилі поп-ап є книга

про історію Миколаєва. Українськими видавництвами, які спеціалізуються на випуску поп-ап книг, є «Моя книжкова полиця», «Ранок», «Розумна дитина», «Іліон», «Махаон-Україна», «Artbooks», «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», «Vivat», «Країна мрій» та ін. Автори, що працюють у цьому напрямі, охоплюють як розважальний, так і науково-пізнавальний характер, доповнюючи об'ємні елементи звуковими.

Висновки. Інтерактивна паперова книга пройшла довгий шлях становлення і розвитку в контексті загальносвітової культурної традиції, в процесі якого змінювався її характер від наукового і філософського до розважального, ігрового та освітнього. Зміни в розвитку інтерактивної книги були пов'язані як зі змінами в просуспільній свідомості, економічній та соціально-політичній ситуації у світі (наприклад, війни та економічні кризи гальмували розвиток), так і зі змінами в технології виробництва таких видань (здешевлення друку, винахід нових методик кріплення елементів тощо). На сьогодні інтерактивна книга — це книга, яка може жити, рухатись, розкриватись і модифікуватись.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Єфімова М. П. Інтерактивна дитяча книга в Україні: становлення та перспективи. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2013. Вип. 19 (2). С. 259–263. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Uk_msshr_2013_19%282%29__57 (дата звернення: 27.03.2021).
2. Городилова Т. С., Шарова А. А. Эволюция интерактивных книг для детей: от бумаги к цифре. *Научное обозрение*. 2018. № 1. С. 1–9 (дата звернення: 27.03.2021).
3. Побідаш І. Л., Рожанська В. О., Фіголь Н. М. Ринок інтерактивних книг в Україні. *Обрії друкарства*. 2018. № 1 (6). С. 160–169 (дата звернення: 27.03.2021).
4. Храмова-Баранова О. Л., Сікора Ю. А. Дизайн інтерактивних дитячих книжок і його вплив на розвиток дошкільної освіти і культури в Україні. *Гуманітарний вісник*. Число 27. Вип. 11 / Черкас. держ. технол. ун-т. Черкаси : ЧДТУ, 2017. С. 46–54 (дата звернення: 27.03.2021).
5. Слюсаренко Д. Я. Інтерактивні видання: особливості реалізації та розповсюдження. *Молодий вчений*. 2017. № 11. С. 764–768. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2017_11_187 (дата звернення: 28.03.2021).
6. Мізюк О. М. Технологія виготовлення конструкції книг з використанням замкових елементів. *Квалілогія книги*. Львів : ПТВФ «Афіша», 2002. Вип. 5. С. 92–96 (дата звернення: 28.03.2021).
7. Гавенко С. Ф., Савченко О. М. Функціональність та сфери застосування розумного пакування. *Квалілогія книги*. 2009. Вип. 2 (16). С. 73–79 (дата звернення: 29.03.2021).
8. Ганоцька О. В. Інтерактивна упаковка: нові можливості у дизайні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Серія: мистецтвознавство*. Харків : Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 2017. № 3. С. 43–52 (дата звернення: 29.03.2021).
9. Коротка В. О. «Розумне пакування» у світовій пакувальній індустрії. *Квалілогія книги*. 2019. № 1. С. 46–53. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kk_2019_1_7 (дата звернення: 29.03.2021).
10. Корольчук М. Детские книги в формате поп-ап: особенности и секреты создания. URL: <https://learning.ua/blog/201908/dytiachi-knyhy-u-formati-pop-ap-osoblyvosti-ta-sekretystvorennia/ru/> (дата звернення: 30.03.2021).

11. Сбитнева Н. Ф., Величко Н. В. История развития интерактивной бумажной книги. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2017. № 2. С. 23–31. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2017_2_6 (дата звернення: 30.03.2021).
12. Интерактивная книга: история и персоналии. URL: <https://syg.ma/@concepture-club/interaktivnaia-knigha-istoriia-i-piersonalii> (дата звернення: 30.03.2021).

REFERENCES

1. Yefimova, M. P. (2013). Interaktyvna dytiacha knyha v Ukraini: stanovlennia ta perspektyvy: Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku, 19 (2), 259–263. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Uk_msshr_2013_19%282%29__57 (data zvernennia: 27.03.2021) (in Ukrainian).
2. Gorodilova, T. S., & Sharova, A. A. (2018). Jevoljucija interaktivnykh knig dlja detej: ot bumagi k cifre: Nauchnoe obozrenie, 1, 1–9 (data zvernennia: 27.03.2021) (in Russian).
3. Pobidash, I. L., Rozhanska, V. O., & Fihol, N. M. (2018). Rynok interaktyvnykh knyh v Ukraini: Obrii drukarstva, 1 (6), 160–169 (data zvernennia: 27.03.2021) (in Ukrainian).
4. Khramova-Baranova, O. L., & Sikora, Yu. A. (2017). Dyvain interaktyvnykh dytiachykh kny-zhok i yoho vplyv na rozvytok doshkilnoi osvity i kultury v Ukraini: Humanitarnyi visnyk, 27, 11 / Cherkas. derzh. tekhnol. un-t. Cherkasy : ChDTU, 46–54 (data zvernennia: 27.03.2021) (in Ukrainian).
5. Sliusarenko, D. Ya. (2017). Interaktyvni vydannia: osoblyvosti realizatsii ta rozpovsiudzhennia: Molodyi vchenyi, 11, 764–768. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2017_11_187 (data zvernennia: 28.03.2021) (in Ukrainian).
6. Miziuk, O. M. (2002). Tekhnolohiia vyhotovlennia konstruksii knyh z vykorystanniam zamkovykh elementiv: Kvalilohiia knyhy. Lviv : PTVF «Afisha», 5, 92–96 (data zvernennia: 28.03.2021) (in Ukrainian).
7. Havenko, S. F., & Savchenko, O. M. (2009). Funktsionalnist ta sfery zastosuvannia rozumnoho pakuvannia: Kvalilohiia knyhy, 2 (16), 73–79 (data zvernennia: 29.03.2021) (in Ukrainian).
8. Hanotska, O. V. (2017). Interaktyvna upakovka: novi mozhlyvosti u dyzaini: Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv. Seriia: mystetstvoznavstvo. Kharkiv : Kharkivska derzhavna akademiia dyzainu i mystetstv, 3, 43–52 (data zvernennia: 29.03.2021) (in Ukrainian).
9. Korotka, V. O. (2019). «Rozumne pakuvannia» u svitovii pakuvalnii industrii: Kvalilohiia knyhy, 1, 46–53. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kk_2019_1_7 (data zvernennia: 29.03.2021) (in Ukrainian).
10. Korol'chuk, M. Detskie knigi v formate pop-ap: osobennosti i sekrety sozdaniia. Retrieved from <https://learning.ua/blog/201908/dytiachi-knyhy-u-formati-pop-ap-osoblyvosti-ta-sekrety-stvorennia/ru/> (data zvernennia: 30.03.2021) (in Russian).
11. Sbitneva, N. F., & Velichko, N. V. (2017). Istoriia razvitiia interaktivnoj bumazhnoj knigi: Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv, 2, 23–31. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2017_2_6 (data zvernennia: 30.03.2021) (in Russian).
12. Interaktivnaja kniga: istoriia i personalii. Retrieved from <https://syg.ma/@concepture-club/intieraktivnaia-knigha-istoriia-i-piersonalii> (data zvernennia: 30.03.2021) (in Russian).

doi: 10.32403/2411-3611-2021-1-39-26-35

HISTORY OF DEVELOPMENT OF INTERACTIVE PRINTED PUBLICATIONS IN THE WORLD AND UKRAINE

O. M. Savchenko

*Ukrainian Academy of Printing,
19, Pid Holoskom St., Lviv, 79020, Ukraine
solia0611@gmail.com*

The characteristic of the term “Pop-up” is given. The history of the development of interactive books in the world is presented, including the creation of the first book with moving elements in the XIII century by the English historian and artist Matthew Paris. The work of the famous Spanish theologian, writer and alchemist Raymond Lulli, German mechanic and astronomer Peter Binewitz, London publisher Robert Sawyer is described as well as the art of creating valve-moving books in the XIX century by William Grimaldi on the basis of the book “The Toilet; a book for Young Ladies ”(Book of Toilets; Book of Dolls), published in London by S. & J Fuller ». The types of interactive books are given: books-tunnels, mechanisms in the form of paper strips that move the characters, the principle of “blinds” in the interactive book. The editions of illustrated children’s books by German publishers Ernst Nister and Lothar Meggendorfer at the turn of the XIX-XX centuries are presented. The works by French illustrator Benjamin Lacombe, American three-dimensional illustrator Robert Sabuda, American designer Robert Crowther, American David A. Carter, and German architect Peter Damen are described. Modern engineers-designers of pop-up books are presented: Matthew Reinhard, Bruce Foster, Ray Marshall, Colette Fu. These American publishers specialize in the production of interactive books: “Compass Productions”, “White Heat”, “Van der Meer Paper Design”, “Sadie Fields Productions”, “Designamation”. The description of the well-known Ukrainian pop-up books “Ivan Bogatyr”, “Once, twice, sleep ... The first sleepy counter”, “Facts in three dimensions”, the book about the history of Nikolaev, “Man”, “Inventions”, “Hee-jacks », about history of Nikolaev is done. The list of Ukrainian publishers specializing in the production of interactive books include “My bookshelf”, “Morning”, “Smart child”, “Ilion”, “Mahaon-Ukraine”, “Artbooks”, “A-BA- BA-HA-LA-MA-HA”, “Vivat “,” Dreamland “and others.

Keywords: *interactive book, children’s book, graphic design, printed edition, electronic edition, pop-up.*

Стаття надійшла до редакції 07.04.2021.

Received 07.04.2021.