

Екатерина Васильевна Казейкина
Ekaterina Vasilievna Kazeykina
аспирант, НИУ Высшая школа экономики (Москва, Россия)
PhD student, National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia)
ekaterina.kazeykina@gmail.com

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СО ЗРИТЕЛЕМ/ЧИТАТЕЛЕМ:
ИНТЕРАКТИВНАЯ БУМАЖНАЯ КНИГА
В СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРМЕДИАЛЬНОЙ СРЕДЕ
INTERACTION WITH THE SPECTATOR/READER:
THE INTERACTIVE PAPER BOOK
IN THE CONTEMPORARY INTERMEDIAL ENVIRONMENT**

Интерактивная бумажная, или поп-ап, книга представляет собой книгу, вовлекающую читателя в физическое взаимодействие, в самостоятельное конструирование своего опыта чтения. В последние тридцать лет она набирает популярность не только у детей, их родителей и учителей: с ней начинают работать музейные кураторы и коллекционеры. Это отражает общую тенденцию возвращения к живому, физическому опыту как в повседневной жизни, так и в искусстве. В современной интермедиальной среде художники обращаются к тиражной интерактивной книге в поиске новых форматов работы с широкой аудиторией. Однако теория искусства не рассматривает эту форму ни в рамках разговора об искусстве книги, ни в рамках изучения партиципаторности – искусства соучастия зрителя. В статье ставится задача включить бумажную интерактивную книгу в поле исследования практик взаимодействий в современном искусстве. Это позволяет выявить возможности выстраивания диалога между художником, куратором и зрителем/читателем, которые предоставляет бумажная интерактивная книга сегодня.

Ключевые слова: интерактивная книга, поп-ап, бумажная книга, интерактивное искусство, зритель, читатель, интермедиальная среда

Для цитирования: Казейкина Е.В. Взаимодействие со зрителем/читателем: интерактивная бумажная книга в современной интермедиальной среде // Артикульт. 2024. №4(56). С. 51-62. DOI: 10.28995/2227-6165-2024-4-51-62

The interactive paper, or pop-up, book engages the reader in physical interaction, allowing them to construct their reading experience. Over the past thirty years, it has gained popularity not only among children, their parents, and teachers, but also among museum curators and collectors. This reflects a broader trend of returning to tangible, physical experiences both in everyday life and in art. In the contemporary intermedial environment, artists turn to mass-produced interactive books in search of new formats for engaging with a wide audience. However, art theory does not consider this form within the framework of book art or in the study of participatory art – art that actively involves audience. This article aims to incorporate the paper interactive book into the field of research on interaction practices in contemporary art. This highlights the possibilities for dialogue between the artist, curator, and viewer/reader that the interactive paper book offers today.

Keywords: interactive book, pop-up, paper book, interactive art, viewer, reader, intermedial environment

For citation: Kazeykina E.V. "Interaction with the Spectator/Reader: the Interactive Paper Book in the Contemporary Intermedial Environment." *Articult.* 2024, no. 4(56), pp. 51-62. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2024-4-51-62

Введение

Интерактивная бумажная книга – это книга, которая вовлекает читателя в активное физическое взаимодействие с ней. Перелистывание страниц традиционной книги тоже представляет собой физическое действие, однако в таком случае мы воспроизводим привычную последовательность движений. Эти действия чаще всего не осознаются, одинаково повторяются нами вне зависимости от содержания книги и никак на него не влияют. Наоборот, чтение бумажной интерактивной книги переносит наше внимание на материальность книги как объекта. Такая книга не предполагает заранее заданной последовательности движений, читателю предоставляется свобода взаимодействия с книжной конструкцией, и каждый раз опыт чтения выстраивается по-новому.

Большую часть времени сегодня мы проводим перед экранами, читаем и общаемся в пространстве цифровой среды. На этом фоне, во многом как реакция усталости от засилья экранов, возвращается интерес к печатным книгам, ручной работе, живым встречам и тактильному опыту не только в

E.V. Kazeykina *Interaction with the Spectator/Reader:
the Interactive Paper Book in the Contemporary Intermedial Environment*

повседневной жизни, но и в современном искусстве [Kaitavuori, 2018]. Практики вовлечения зрителя в совместное действие в физическом пространстве получили название «партиципаторное искусство». Термин ввела искусствовед Клэр Бишоп для обозначения искусства «соучастия», которое охватывает не только эстетические качества практик взаимодействий, но и их социальный контекст, так как важнейшим устремлением такого искусства является его сближение с повседневной жизнью [Bishop, 2006]. Встает вопрос, как бумажная интерактивная книга выстраивает отношения со зрителем/читателем и какую роль эти новые отношения играют для теории и практики современного искусства?

Механизмы взаимодействия бумажной интерактивной книги радикальны в своей доступности и простоте, с которой они переворачивают, часто буквально, наше представление о привычном. В книге автор может предложить выстроить новые, нелинейные «маршруты» движения, например, с помощью необычной конструкции объекта или по-новому взглянуть на сам жест перелистывания страницы, сделать из него событие, в результате которого на плоском развороте вырастает объемная «бумажная скульптура» – так называемый поп-ап.

Изначально слово «поп-ап», от английского pop-up – внезапно появляться, выпрыгивать, обозначало технику создания бумажных конструкций, которые становятся объемными при раскрытии разворота и полностью плоскими при закрытии [Franchi, 1998, p. 13]. Термин появился в конце 1920-х годов [Desse, 2014], но во второй половине XX века употребление термина значительно расширилось, и сейчас он применяется по отношению ко всем книгам, «создающим потенциал движения и взаимодействия с помощью бумажных механизмов» [Bluemel, Taylor, 2012, p. 7]. То есть термин «поп-ап» вобрал в себя понятие бумажной интерактивной книги и стал определяться через характеристики, которые важны для искусства, исследующего вопросы взаимодействия. Благодаря своей материалности и тиражности такие книги представили сочетание доступности и радикальной, физической трансформации привычного – то, что является объектом поиска современных художников.

С бумажными интерактивными книгами многие знакомятся в детстве. С 1970-х эту область открывают для себя все больше издателей, библиотекарей, учителей и книжных коллекционеров-исследователей [Rubin, n.d.]. Как отмечает коллекционер и исследователь Жак Десс [Desse, n.d.], поп-ап книга, начиная с 1960-х, вырабатывает свой собственный язык. Об этом языке движения и взаимодействия уже невозможно говорить в рамках одного жанра и декоративно-прикладных качеств, которые являются объектом изучения исследователей искусства традиционной книги. Тем самым интерактивная книга кардинально меняет саму область книги, делает ее активным участником актуального художественного процесса. Одна из главных задач – вскрыть эти изменения и показать их значение не только для области книги, но и для искусства в целом.

Если в повседневной жизни поп-ап книги не редкость, то в художественных и выставочных практиках они набирают популярность только в последние тридцать лет. Бумажной интерактивной книгой начинают интересоваться музеи современного искусства. Например, лондонская галерея Тейт [Pop-up book. Tate shop, n.d.], нью-йоркский МоМА [Kids' books. MoMA Design Store, n.d.], [Pop-up. MoMA Design Store, n.d.] или парижский Центр Помпиду [Jeunesse. Boutique Centre Pompidou, n.d.] издают поп-ап книги в рамках своих издательских программ, выставляют подборки в книжных магазинах. Таким образом поп-ап книги оказываются «соседями» работ современного искусства, в частности интерактивных и кинетических инсталляций. К формату интерактивной книги обращаются междисциплинарные художники: Омер Винер, работающий на стыке компьютерных наук и коммуникационного дизайна, – в работе «Моя клетка и я» [Viner, 2018], или Адриан М и Клэр Б, работающие в области цифровых искусств, театра и перформанса, – в проекте гибридной поп-ап книги с дополненной реальностью «Acqua Alta – Crossing the Mirror» [Bardainne, Mondot, 2022].

Такие «соседства» и практики показывают необходимость рассматривать эти проекты не в рамках отдельных жанров, а в поле пересечения различных медиа – художественных, культурных и социальных, то есть в контексте интермедиальной среды. Такой подход позволит рассмотреть современную проблематику работы со зрителем/читателем в интерактивной книге и в современном искусстве, в пространстве музея и в повседневных практиках.

Е.В. Казейкина *Взаимодействие со зрителем/читателем:
интерактивная бумажная книга в современной интермедиальной среде*

Центры современного искусства только начинают обращать внимание на поп-ап книгу как на новый формат вовлечения более широкой аудитории. Встает вопрос, как работать с книгой в музее, чтобы сохранить тактильность опыта и непосредственное взаимодействие с читателем. Проблема показа интерактивных объектов в выставочном пространстве возникает гораздо раньше – с появлением кинетического искусства. С 1960-х годов художники открывают все новые способы выстраивать отношения с активным зрителем. Но как только кинетическое или интерактивное искусство, предполагающее физический жест, помещают в музей, его стремление вовлечь зрителя в активное действие оказывается нереализованным [Huhtamo, 2008]. Не удастся избежать этой проблемы, и когда художники переходят от взаимодействия с индивидуальным зрителем к взаимодействию социальному (партиципаторному). В книге «Реляционная эстетика» куратор и искусствовед Николя Буррио описывает художественные практики 1990-х годов, суть которых заключается в «выстраивании отношений» между людьми. Буррио отмечает, что эти практики «вновь и вновь критикуются за то, что, лишь изредка покидая стены галерей и центров современного искусства, они тем самым противостоят воле к социальности, определяющей их смысл» [Буррио, 2016]. Формат музейных издательских программ, включающих поп-ап книги, позволяет преодолеть это противоречие. Здесь открывается перспектива для появления новых кураторских подходов, направленных на расширение аудитории и работу с искусством в повседневном опыте.

Так как в книге гораздо легче реализовать взаимодействие со зрителем-читателем, поп-ап книга представляет интерес в контексте исследования стратегий интерактивности в целом: какие возможности дает эта более доступная, более распространенная и открытая форма? Для области тиражной книги изначально свойственны демократичные отношения с читателем-зрителем, но этот опыт не рассматривался теоретиками в контексте партиципаторности. В области интерактивного и партиципаторного искусства спектр стратегий взаимодействий очевидно шире, чем в книге, но возможности реализации в выставочном пространстве остаются ограниченными. Поэтому теоретическая задача заключается в том, чтобы включить интерактивную бумажную книгу в поле исследования современных практик взаимодействий в искусстве.

Для решений этих задач необходимо сначала рассмотреть подходы к определению интерактивной книги и выявить ее специфику по отношению к другим форматам книг.

Проблематика определения понятия интерактивной книги

Само понятие «интерактивная книга» представляет собой проблему: эта область мало изучена, существующие определения разнородны и изолированы друг от друга. Ассоциация первого уровня связана с цифровым мультимедийным контентом и использованием гаджетов, более того, часто термины «интерактивная» и «электронная» (e-book) книга используются как взаимозаменяемые. В первую очередь это связано со смешением понятий интерактивная книга (interactive book) и интерактивная литература (interactive fiction), где второе обозначает компьютерную игру-текст с нелинейной структурой сюжета. Такое понимание термина можно встретить не только в бытовом контексте: например, в авторитетном издании «Справочник по исследованию социального воздействия цифровых медиа», опубликованном международным издательством академической и научной литературы IGI Global, интерактивная книга определяется следующим образом: «Электронная или цифровая книга, включающая активное участие читателя посредством ссылок или встроенных функций, запускаемых читателем» [Hundley & Holbrook, 2016].

Другой взгляд на понятие представляют определения из издательской и книготорговой практики: на сайте Амазон (Amazon – крупнейшая в мире американская компания-платформа электронной коммерции, основанная как интернет-магазин по продаже книг) по запросу «интерактивные книги» (interactive books) наряду с электронными, в основном обучающими, изданиями поиск выдает также развивающие и звуковые книги, раскраски, поп-ап, издания для самых маленьких (книги для ванной, текстильные, тактильные и т. д.), а на сайте издательства Эксмо дается определение: «Интерактивная книга – книга, взаимодействующая с читателем и предлагающая ему иные виды деятельности, кроме

E.V. Kazeykina *Interaction with the Spectator/Reader:
the Interactive Paper Book in the Contemporary Intermedial Environment*

чтения» [Издательская группа Эксмо, н.д.].

Схожее понимание интерактивной книги как формы, которая «предусматривает дополнительные виды деятельности ребенка, помимо чтения», мы встречаем и в академическом контексте: в статье «Эволюция интерактивных книг для детей: от бумаги к цифре» Т. Городилова и А. Шарова [Городилова, Шарова, 2018] ставят знак равенства между интерактивной книгой и книжкой-игрушкой, приводя в пример издания с загадками, наклейками, вырезанными подвижными фигурками или электронными модулями. Авторы отмечают, что интерактивность в книге существовала всегда, но радикально новые ее формы, такие как музыкальные книги, появляются с наступлением цифрового века.

Определение интерактивной книги через специфику опыта взаимодействия с читателем позволяет разграничить электронную книгу и интерактивную электронную книгу. Электронная книга в самой распространенной форме является цифровой копией физической книги, а интерактивная электронная книга предлагает многослойный, мультимедийный опыт нелинейного чтения, который нельзя воспроизвести ни в каком другом формате. Акцент на различиях позволяет издательствам точнее презентовать на рынке создаваемые ими продукты, поэтому такое определение вполне конкретно [Ramuthi, 2023].

Сложнее обстоит дело с отношениями интерактивный текст (то есть нелинейный) – интерактивная книга, потому что здесь мы сталкиваемся с размытием границ между понятиями «книга», «текст», «игра» и «приложение». На первый взгляд кажется, что в этой сфере способ взаимодействия с читателем в цифровой среде и сама практика чтения действительно радикально изменились. Можно ли в данном случае говорить о появлении новой интерактивной книги, явлении принципиально другого характера? Для этого обратимся к работам канадского исследователя, специалиста семиотики и теории чтения Кристиана Вандердорпа. В тексте «Книга и чтение в цифровом мире» [Vanderdorpe, 2008] он рассматривает вопрос чтения в контексте истории носителей и отмечает, что технологии и носители не нейтральны: свиток, кодексы и экран способствуют появлению разных в каждом случае практик взаимодействия с читателем. Исследователь отмечает, что в случае с экраном мы имеем дело скорее с текстами и документами, чем с книгами, и выделяет пять специфических свойств текстов в цифровой среде: 1) вездесущность (*ubiquité*) – текст становится доступен из разных мест, без привязки к одному объекту-носителю, 2) текучесть (*fluidité*) – размытие рамок текста как конечного целого, 3) гипертекстуальность (*hypertextualité*) – нелинейная структура системы гиперссылок, 4) полная индексация (*indexation intégrale*) – возможность быстрого доступа к элементам массива данных с указанием позиции (индекса) нужного элемента, 5) интерактивность и мультимедиа (*interactivité et multimédia*). Классификация Вандердорпа позволяет не только определить специфику цифровых текстов, но и разграничить понятия «текст», «документ», «книга». Эта концепция также подсвечивает новые связи цифрового *текста* и интерактивной *книги*.

Однако являются ли эти пять свойств изобретением исключительно цифровой среды, характерны ли они только для электронной интерактивной книги? Обращаясь к истории бумажной книги, мы находим прототипы трех из пяти свойств в изданиях, которые обычно рассматриваются в других академических контекстах. Например, нелинейная структура гипертекста изначально зародилась в жанре энциклопедий с клапанами, которые известны с XII века, и использовалась задолго до появления компьютеров: в детских книжках-метаморфозах (другие названия – «разрезалки», «арлекинады») и во взрослой художественной литературе, например, в романе 1960-х годов Марка Сапорта «Композиция № 1» [Saporta, 2011], представляющем собой собрание отдельных страниц, которые предлагается читать в любом порядке.

Индексацию, как отмечает сам Вандердорп, как систему поиска и доступа к информации придумали еще в Средние века, в цифровом пространстве меняются лишь способ реализации и охват: индексация становится полной, а ограничения поиска снимаются. Свойства интерактивности и мультимедиа также не являются изобретением цифровой эпохи. Уже в XIX веке можно встретить звуковые механические книги, например, «Книга говорящих картинок» (*Le livre d'images parlantes*, Нюрнберг, 1885 год). Современные музыкальные книги почти полностью воспроизводят этот формат: каждый разворот можно озвучить голосом животного (петуха, коровы, кукушки, козы), изображенного на

Е.В. Казейкина *Взаимодействие со зрителем/читателем:
интерактивная бумажная книга в современной интермедиальной среде*

иллюстрации. В бумажной версии вместо кнопок для этого используются костяные ручки, приводящие в движение язычковые механизмы, спрятанные в отсеке-коробке на задней сторонке книги. Даже наличие коробки, встроенной в переплет, осталось неизменным, только в современных изданиях она стала меньше и прячет электронные модули.

То есть, если говорить об «игровых» детских книгах, включая бумажные, традиционные и механические, вряд ли речь идет о появлении принципиально нового вида интерактивности, так как формы взаимодействия, приемы и даже сюжеты переходят в новый формат из бумажной книги. Из этого следует, что в отношении свойств гипертекстуальности, индексации и мультимедийности уместнее говорить о принципиально новом уровне интерактивности в цифровой среде, а не о другом ее типе по сравнению с бумажными интерактивными книгами. А вот первые два свойства в классификации Вандердорпа: «вездесущность», «текучесть» – определяют специфику электронного формата. Это позволяет сформулировать основные отличия бумажной интерактивной книги: существование в конкретном физическом пространстве, тактильная материалность и единичность опыта.

Даже беглый обзор источников показывает изолированность подходов к определению интерактивной книги в разных областях. Проблема большинства из них заключается в том, что они не учитывают историю развития интерактивной книги в доцифровую эпоху и, соответственно, не рассматривают ее как цельное явление. Сведение понятия интерактивной книги к электронному формату связано с малой изученностью бумажных подвижных книг. При том, что их история насчитывает почти десять веков, интерес со стороны исследователей стал расти только в последние двадцать лет, и связан он в основном с детской книгой [Desse, 2016]. Таким образом, интерактивная книга в контексте истории бумажных книг и интермедиальности среды, в которой она существует сегодня, может быть определена как цельное явление. В нем можно на практике выделить три жанровые подгруппы: 1) цифровые мультимедиа книги, 2) бумажные и гибридные книги с подвижными деталями и механизмами, 3) развивающие книги с заданиями.

Так как общие приемы работы с интерактивностью можно встретить в самых разных книгах: бумажных и цифровых, для детей и взрослых, художественной и нон-фикшн литературе, встает вопрос границ понятия и специфики бумажной интерактивной книги по отношению к книге вообще. В примерах выше предлагается определение термина через «дополнительные виды деятельности, кроме чтения». Но возможно ли разделить опыт книги на чтение и «иные виды деятельности»? Такая концепция сводит роль книги к утилитарной, так как книга воспринимается лишь как инструмент для осуществления определенного вида деятельности – чтения. Причем чтение понимается в узком смысле, как процедура извлечения из текста информации и ее интерпретации. В то время как чтение в широком смысле – это еще и опыт восприятия книги как материального объекта, когда мы трогаем переплет, переворачиваем страницы, взглядом охватываем её целиком. Как отмечает советский книговед Воля Ляхов, книга не является «прибором» для чтения [Ляхов, 2015]. Как объект искусства она создает не только интеллектуальное пространство, но и физическое, визуальное, тактильное. Эти специфические для бумажной книги свойства основательно изучены и описаны для традиционного книжного формата. Но в интерактивной бумажной книге начинают происходить структурные изменения, появляются другие материальные конструкции и механизмы взаимодействия с читателем. Для такой книги уже неприменимы категории декоративно-прикладного искусства, а значит, необходимо переопределить отношение книги к современным художественным практикам с учетом новых интерактивных форматов.

Взаимодействие с книгой как опыт искусства

Тиражная поп-ап книга, которую можно купить в обычном книжном магазине, в первую очередь привлекает художников, ищущих новые способы взаимодействия с широкой аудиторией. Однако такой формат остается за рамками современной теории искусства. Даже в области книги художника устанавливается разделение между массовой поп-ап книгой и книгой художника с интерактивными объемными конструкциями. Тиражная книга по умолчанию считается посредственной и поэтому не представляет особого интереса для исследования искусства книги [Drucker, 2004].

E.V. Kazeykina *Interaction with the Spectator/Reader:
the Interactive Paper Book in the Contemporary Intermedial Environment*

Пренебрежение к тиражным работам в книге – лишь одно из свидетельств изолированности этой области от общего искусствоведческого контекста, где говорить о ценности не-музейного, массового искусства начинают уже в 30-е годы XX века. Одним из первых об этом стал писать Джон Дьюи, философ, педагог и автор эстетической теории, принципы которой изложены в книге «Искусство как опыт» [Dewey, 1963]. Она выходит в 1934 году, но получает широкую известность спустя несколько десятилетий, как раз в то время, когда и в интерактивном/кинетическом искусстве, и в интерактивной бумажной поп-ап книге происходят радикальные изменения, начинают развиваться новые форматы. Определяющей чертой теории Дьюи становится противопоставление традиционной эстетике, которая стремится вознести искусство на пьедестал духовности, а на самом деле низводит его до музеев. При этом Дьюи подчеркивает, что есть много тех, кто протестует против институционализированного «высокого» искусства, заключенного в музеях, но и они присоединяются к заблуждению, которое лежит в основе этой концепции [ibid., p.6].

Для Дьюи очень важна исторически тесная, естественная связь жизни и искусства и создание единого пространства повседневного и эстетического опыта. Дьюи видит корень проблемы в разрыве между искусством и объектами обыденной жизни, он подчеркивает важность рассмотрения вопросов искусства в контексте повседневных популярных практик, которые не признаются как часть «настоящего» искусства. Эти идеи особенно важны для области тиражной интерактивной книги, так как именно из-за повседневности присутствия ее как вещи в доме, из-за ассоциации ее с массовой культурой книга выпадает из поля внимания искусствоведов. И сейчас оказывается, что за пределами этого поля происходят, возможно, самые интересные открытия.

Предубеждение о низком качестве тиражных интерактивных книг в литературе о книге художника часто идет рука об руку с идеей вторичности детского жанра [Drucker, 2006]. Однако в области поп-ап книги за последние 30 лет сформировалось целое направление книг для всех возрастов, которые выпускаются музейными (и не только) издательствами и которые опровергают представление о посредственной незамысловатости детской книги. Изначально они позиционируются как детские, и в магазинах мы найдем их в детских отделах, но взрослые, может быть, даже с большим интересом читают, изучают и взаимодействуют с ними. Один из примеров этого направления – серия американского художника и поп-ап конструктора Дэвида Картера «Про точки» (2005-2009). В ней можно проследить влияния Александра Колдера, Пита Мондриана, современной кинетической скульптуры. Книги этой серии с 2009 года переиздает галерея Тейт (первый издатель – Simon & Schuster). Качества, присущие такой интерактивной книге: включенность в повседневный опыт, внимание к ребенку и практикам совместного чтения, в которых каждый, вне зависимости от возраста, находит что-то важное для себя – всё это выводит ее из тени развлекательного жанра.

Сегодня по-новому звучат идеи многих художников, философов и теоретиков, которые еще в первой половине XX века поднимали вопросы, ставшие актуальными с появлением новых интермедальных форм книги, с расширением границ читательского опыта и взаимодействия с книгой. Особенно явно прослеживается переключки с экспериментами и размышлениями художников авангарда, в частности русских конструктивистов. Например, Эль Лисицкий работает в самых разных жанрах, которые сегодня мы бы назвали дизайном интерактивной книги (В. Маяковский «Для голоса») и инсталляции («Пространство проунов»). В статье «Наша книга» (1927) он пишет, что подобно тому, как «новорожденный театр взрывает старое театральное здание», «избавляется от хлама кулис» и делает главным четвертое измерение – живое движение, новую книгу, которую еще предстоит создать будущим поколениям, взорвет традиционную форму переплетенного тома-кодекса (цит. по: [Лисицкий, 2006]). Такое бурное приветствие грядущих изменений, кажется, как нельзя подходит бумажной интерактивной книге. Пока недооцененная, она нуждается в осознании своих возможностей, в признании «живого движения», которая она привносит в буквальном смысле в книгу.

Искусство книги: актуализация задач с появлением новых форматов

Утверждая, что новая книга «взорвет» традиционную форму, Лисицкий предрекает радикаль-

Е.В. Казейкина *Взаимодействие со зрителем/читателем:
интерактивная бумажная книга в современной интермедиальной среде*

ный разрыв между формой кодекса и книгой с «живым движением». Произошел ли этот разрыв с появлением мультимедийных интерактивных книг? Если так, то понимание книги как формы художественной практики также нуждается в пересмотре. Возможно ли адаптировать теорию традиционной книги к современным интермедиальным форматам? Чтобы ответить на этот вопрос, обратимся к работам одного из основоположников теории искусства книги в России Владимира Фаворского. Художник, теоретик и педагог, в 20-х годах преподававший во ВХУТЕМАСе (Высшие художественно-технические мастерские), а в 30-х годах – в Московском Полиграфическом Институте (сейчас Институт графики и искусства книги в составе Московского Политехнического Университета), разрабатывал целостный подход, рассматривая книгу с эстетических позиций без разделения на форму и содержание, на утилитарную функцию и «дополнительную». Такой взгляд мог бы объединить разнородные явления, относящиеся к понятию «интерактивная книга», на общих основаниях. Однако современные исследователи, развивающие идеи советской школы книговедения, наоборот, по большей части разделяют традиционную книгу и электронную, исключая цифровую форму из разговора об искусстве книги, об эстетических качествах опыта чтения.

В частности, в работах современной исследовательницы, культуролога Ольги Григорьевой, занимающейся книгой как материальным объектом, концепции Фаворского становятся основой для переосмысления традиционных и новых форм книги с культурологических и историко-философских позиций. В статье «Книга как синтез искусств: особенности и возможности традиционной и электронной форм книги» [Григорьева, 2006] дается обзор существующих научных подходов к книге и отмечается их неактуальность применительно к новым форматам книг. В качестве альтернативы Григорьева предлагает структурно-функциональный подход, который основан на текстах Фаворского, и рассматривает книгу через концепцию синтеза искусств. В рамках этой концепции предлагается модель, состоящая из трех взаимодействующих элементов структуры книги: текста, изображения и конструкции. Эта система не устанавливает иерархию, напротив, в каждом из элементов подразумевается синтетическое и равноправное взаимодействие аспектов формы и содержания. Поэтому в статье примеры, в которых конструкция моделирует содержание книги, равнозначны тем, где текст определяет характер иллюстраций и конструкцию книги. Кажется, что именно такая оптика позволяет рассматривать вместе разные формы книги, в том числе книги с конструкциями и механизмами: бумажные, цифровые и с дополненной реальностью. Однако Григорьева выделяет электронную книгу как явление принципиально другого характера, представляющее собой «виртуальное событие», а не структуру «текст – изображение – конструкция». И в этом случае из разговора об искусстве книги оказывается исключенной мультимедийная интерактивная книга, так же как тиражная детская поп-ап книга – из разговора о книге художника.

Обращение к теории Фаворского показывает, что и сегодня можно говорить об общих задачах искусства книги в ее разных формах, не отбрасывая теорию традиционной книги, так как эти задачи не привязаны к технической материальности книги как объекта. Фаворский выделяет и критикует две распространенные тенденции в работе книжного художника: декоративно-прикладную и конструктивистскую [Фаворский, 1986]. В первом случае книга становится одним из жанров прикладного искусства, в котором художнику предназначена роль украшателя. В иллюстрации чаще всего такая тенденция ведет к иллюзионизму, основанному на подавлении материала, и отсутствию чувства материальной формы книги-объекта. Во втором случае конструктивистская тенденция, которая, по мнению Фаворского, заключалась в чистой функциональности, приводит к тому же результату: к декоративности. Поверхностной декоративности, свойственной двум этим тенденциям, он противопоставляет подход, в котором все элементы книги понимаются как специфически изобразительные, не распадаются на технические и художественные, содержательные и формальные, а образуют синтез. В этом подходе заключается настоящая задача художника книги. Интерактивная книга по определению не может быть ни чисто декоративной, ни чисто функциональной, она формирует современную задачу искусства книги как конструирование опыта чтения.

Концепция синтеза Фаворского и ее адаптация к современным формам книг также позволяет

E.V. Kazeykina *Interaction with the Spectator/Reader:
the Interactive Paper Book in the Contemporary Intermedial Environment*

сформулировать более точное определение интерактивной бумажной книги. Фаворский выделяет два вида синтеза в книге: настоящий и ложный. Настоящий синтез он определяет как сочетание двух диалектических свойств: цельности и сложности [там же, с. 105]. В ложном синтезе мы сталкиваемся со сложностью без цельности, в качестве примера Фаворский приводит кучу камней. Также может существовать и обратная ситуация – цельность без сложности, например, в аморфной глине. Любая книга служит не только инструментом для чтения текста, она всегда предлагает различные «виды деятельности». Концепция синтеза помогает определить отличие активного взаимодействия с читателем в новых форматах. Интерактивной книгой можно назвать книгу, которая предлагает взаимодействие-синтез. Это взаимодействие «сложное», так как сочетает разнородные практики, при этом «цельное», потому что его главная задача – вовлечь в активное проживание материального опыта чтения. Если в традиционной книге материальный и тактильный опыт редко осознается: не каждый читатель оценит характер бумаги, переплета, мелкий рельеф напечатанного шрифта на страницах, то в интерактивной книге опыт чтения – это «событие», которое нарушает автоматизм привычных действий. В книге Дэвида Картера «Move!» [Carter, 2024] развороты представляют собой абстрактные композиции с разными «эмоциональными образами» движения. Читателю предлагается потянуть за язычок, покрутить колесико или книгу целиком, чтобы привести в действие объемные конструкции. Главными персонажами книги становятся движение и конструкция. Таким образом, в поп-ап книге художники реализуют современные задачи искусства книги: вместо создания «оформления» предлагают читателю прожить цельный кинетический, визуальный и тактильный опыт.

Диалог между художником и зрителем/читателем

Включение интерактивной книги в более широкий контекст искусства, объединение поисков в области взаимодействия со зрителем не является чем-то абсолютно новым для практики художников. Джордж Рики, американский художник и скульптор-кинетист в статье «Морфология движения: исследование кинетического искусства» пишет о том, что основы кинетического искусства заложены не в работах самых узнаваемых «героев», таких как Александр Колдер, а в проектах конструктивистов Габо, Певзнера, Лисицкого, Татлина и Родченко [Rickey, 1963]. Многие из этих художников работают в жанрах книги, архитектуры и инсталляции. Тем более явным становится запаздывание теории, которая не замечает связь кинетического искусства с книгой, несмотря на многочисленные пересечения в практиках художников.

Тем временем поп-ап книга благодаря своим свойствам демократичности и открытости представляет интерес не только сама по себе, но и в рамках исследования интерактивности в целом. Бумажная интерактивная книга дает богатый материал для изучения способов взаимодействия с читателем/зрителем, так как имеет более длинную историю, чем кинетическая скульптура и тем более цифровые интерактивные проекты. Сегодня чаще всего пространство взаимодействия, возникающее между художником и зрителем, изучается в контексте интерактивных мультимедийных проектов. В статье «Стратегии интерактивного искусства» польский искусствовед Ришард Ключинский [Kluszczyński, 2010] рассматривает работы художников, которые являются не законченными формами, а скорее направляющими – «зарубками» для партиципаторного участия зрителя. Ключинский выделяет универсальные элементы опыта интерактивного искусства и предлагает классификацию восьми «стратегий» на основе различных соотношений этих элементов. В стратегии «Данные» Ключинский приводит пример литературных опытов по комбинаторике, которые до появления персональных компьютеров существовали в форме бумажных интерактивных книг.

Одна из самых известных работ в жанре комбинаторной литературы – это «Сто тысяч миллиардов стихотворений» Раймона Кено [Queneau, 1961]. Она представляет собой книгу с 10 исходными сонетами, в которой каждая строка напечатана на отдельной полоске-язычке. Сам Кено отмечает, что вдохновением для этой работы послужили детские книги: «разрезалки» или «заменяй голову», как их называли во Франции [ibid., p. 7], то есть предшественники поп-ап книги. Структура произведения (все сонеты имеют одинаковые рифмы) и конструкция книги позволяют перелистывать строки в

Е.В. Казейкина *Взаимодействие со зрителем/читателем:
интерактивная бумажная книга в современной интермедиальной среде*

произвольном порядке, получая каждый раз новое стихотворение. Общее количество возможных вариантов составляет заявленное в названии число. Стихотворение, полученное таким образом, с большой вероятностью не было никем до этого прочитано, в том числе самим автором, и возникло в процессе взаимодействия с книгой. Этот пример на пересечении областей взрослой литературы и интерактивной детской книги связывает разговор о культурном, эстетическом и социальном в контексте книги и современного искусства. Ключинский подчеркивает, что теоретической рамкой его работы служат источники, которые не имеют прямого отношения к искусству, тем более к интерактивному искусству. Такое обращение к «третьей», внешней стороне позволяет найти основания для осмысления и систематизации разнородных явлений из фокуса опыта читателя/зрителя, а не формата носителя.

Разнородность практик взаимодействия со зрителем-участником представляет методологическую проблему для изучения партиципаторного искусства. В текстах теоретика партиципаторности Клэр Бишоп рассматриваются проекты, в которых зритель не просто подразумевается как более или менее активный воспринимающий или смотрящий, но в которых он физически задействован в работе так же, как это происходит в опыте чтения бумажной интерактивной книги. В книге «Искусство инсталляции» Бишоп утверждает, что относящиеся к этой форме работы настолько разнородны, что необходим подход, основанный не на теме или материале, а на главном аспекте этого искусства – опыте восприятия зрителя [Bishop, 2022]. Свою теорию Бишоп строит на различных «режимах зрительства», которые она выделяет в зависимости от модели воспринимающего субъекта. Такой подход переносит акцент с автора, который раньше был в центре внимания теории искусства, на активного зрителя и социальный контекст. Но на практике это скорее устанавливает другую асимметрию, теперь перспектива зрителя доминирует над перспективой художника, но опять обходит стороной произведение искусства. Бумажная интерактивная книга снимает проблему асимметрии благодаря выраженной физической материальности ее как объекта. Также в случае с книгой нельзя говорить об абсолютной неоднородности формы, делающей невозможным подход, основанный на материале. Бумажная интерактивная книга всегда в своей базе использует привычные элементы книжной конструкции. Сталкивание привычного и неожиданного создает «высказывание» художника поп-ап книги. Это свойство позволяет установить фокус на стратегиях взаимодействия, диалога между художником и читателем.

В музейных практиках начинают появляться новые форматы работы с интерактивной книгой, которые расширяют возможности центров современного искусства по выстраиванию диалога с аудиторией. Из уже существующих – это запуск упомянутых ранее собственных издательских программ и распространение книг в крупных сетевых книжных. Нью-йоркский Музей современного искусства проводит регулярный опен-колл для поп-ап художников и конструкторов в рамках программы по созданию дизайнерских поздравительных открыток. К участию в программе в разное время приглашались известные художники, в их числе и Александер Колдер [MoMA Design Store, n.d.; Carter, n.d.].

Если в крупных музеях только начинают осваивать новые подходы к работе с интерактивными проектами, то на фестивалях и выставках, посвященных поп-ап книгам, уже давно используются самые разные форматы взаимодействия. Например, во Франции, в городе Клуни каждые два года проходит Фестиваль анимированной книги (Festival du livre animé), организованный местным сообществом любителей и коллекционеров поп-ап книг Pop-up livres & Cie. Мероприятие проводится в рамках общеевропейской программы «Дни культурного наследия Европы», которая поддерживает проекты, имеющие историческую и художественную значимость [Journées européennes du patrimoine, n.d.]. В 2023 году программа фестиваля включала основную выставку книг и две выставки, где посетители могли пообщаться с приглашенными художниками и авторами [Deplier-2023-Programme, 2023]. Главная выставка была размещена в историческом здании медиатеки рядом с аббатством Клуни в центре города. Мероприятия фестиваля: мастер-классы, спектакли, встречи с кураторами – проходили в одном пространстве с выставкой, были бесплатны и открыты для всех посетителей. Организаторам удалось объединить самые разные форматы показа книг и взаимодействия со зрителями: в экспозиции использовались специально созданные автоматические механизмы, с помощью которых можно было листать книги, поворачивая ручку; на столах лежали книги, которые можно было смотреть и читать,

E.V. Kazeykina *Interaction with the Spectator/Reader:
the Interactive Paper Book in the Contemporary Intermedial Environment*

а также частью выставки становились работы, сделанные участниками мастер-классов, взрослыми и детьми. Фестиваль выстраивается вокруг определенной темы, например, в 2021 году экспозиция делала акцент на индивидуальном стиле каждого поп-ап конструктора, а в 2023 году показывала темы, к которым обращаются художники на протяжении полувека [Pop-up livres & Cie, 2023]. С помощью выставок и связанных мероприятий кураторы фестиваля, три основательницы ассоциации Pop-up livres et Cie, представляют свое видение истории и значения интерактивной книги, а также создают площадку общения между художниками из крупных городов Франции и местным сообществом.

Еще один пример освоения новых пространств и вовлечения широкой аудитории – выставка «Pop upon a Time» 2016 года в торговом центре Harbour City в Гонконге [Pop upon a Time, 2016]. Экспозиция включала игровые инсталляции с поп-ап механизмами, площадки для чтения, книгообмена и мастер-классов. Все мероприятия проходили непосредственно в холле торгового центра, более тихие зоны для чтения образовывались внутри объектов выставки. Создатель выставки, Ренатус Ву (Renatus Wu) – основатель собственного дизайн-бюро EDITED.hk, независимого магазина Book B в Гонконге, арт-директор и куратор, лауреат премий HKDA Global Design Award и DFA Award [Renatus Wu. Behance, n.d.]. Обе премии поощряют междисциплинарные дизайн-проекты, выходящие за рамки визуальной эстетики, имеющие социальное значение, вносящие вклад в устойчивое развитие городской среды и общества [Global Design Awards, n.d; DFA Award]. Важно отметить, что именно в работе практика появляются новые форматы показа книг и взаимодействия с людьми: сама выставка становится не только интерактивной, но и партиципаторной работой художника и куратора в одном лице.

Таким образом, новые форматы работы с интерактивной книгой задействуют не-выставочные, повседневные пространства, включают как долгосрочные проекты, так и разовые мероприятия. Они позволяют сохранить тактильность опыта в индивидуальном опыте читателя, а также расширяют аудиторию, к которой обращаются художники и кураторы. Однако в литературе и в художественной критике эти практики пока не рассматриваются, поэтому особенно важно включить их в поле исследования интерактивности и партиципаторности в современном искусстве.

Заключение

Вопрос о специфике бумажной интерактивной книги и ее связи с контекстом искусства имеет значение для исследования современных задач книги в интермедиальной среде. Определение понятия не в рамках отдельных областей, а на их пересечении позволяет очертить контуры таких явлений, как интерактивный текст и документ, а также выделить те особенности бумажной интерактивной книги, которые важны в контексте работы с тактильностью и вовлечением активного зрителя в актуальных художественных практиках. История бумажных интерактивных книг выявляет непрерывность развития стратегий взаимодействия с читателем от бумажного формата к мультимедийному. Это позволяет рассматривать интерактивную книгу как цельное явление сквозь оптику опыта читателя, а не вида носителя. Адаптация теории искусства традиционной книги к новым форматам помогает определить специфику интерактивной книги через взаимодействие «сложное», то есть сочетающее разнородные практики, и одновременно «цельное», то есть направленное на вовлечение читателя в активное проживание материального опыта.

Важность включения интерактивной бумажной книги в исследование современного интерактивного и партиципаторного искусства заключается в ее потенциале для решения методологических сложностей, связанных с разнородностью материала, асимметричным смещением фокуса с произведения и автора на зрителя, ограниченностью существования в музейных условиях. Новые форматы работы кураторов с интерактивной тиражной книгой расширяют возможности музеев по взаимодействию со зрителем и читателем. Фестивали и интерактивные выставки поп-ап книг, которые появляются в последние десять лет, показывают необходимость рассматривать такие практики не только в рамках отдельных локальных инициатив, но и в контексте художественной критики и теории искусства. Физическая и тактильная природа поп-ап книги также имеет значение для поисков нового языка художниками, работающими на стыке жанров. В то время как в цифровой среде проис-

Е.В. Казейкина *Взаимодействие со зрителем/читателем:
интерактивная бумажная книга в современной интермедиальной среде*

ходит отказ от объекта искусства в материальной и стабильной форме, в бумажной интерактивной книге художник, наоборот, приглашает к конкретному действию здесь и сейчас. Такое обращение к зрителю радикально в своей доступности. Таким образом, в контексте современного искусства бумажную тиражную интерактивную книгу можно рассматривать как пример объекта, для которого характерны: демократичность и включенность в повседневный опыт людей – детей и взрослых, органичное и живое существование в музейном и бытовом пространстве, конструирование опыта взаимодействия как диалога художника и читателя.

ИСТОЧНИКИ

1. Словарь современного читателя. (н.д.). Интерактивная книга. Издательская группа Эксмо. Режим доступа: <https://eksmo.ru/slovar/interaktivnaya-kniga/> (дата обращения: 10.09.2024).
2. *Bardaimne C., Mondot A.* *Acqua Alta – Crossing the mirror.* 2022. Режим доступа: <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta-poup-book> (дата обращения: 13.09.2024).
3. *Carter D.A.* *MoMA Greeting Cards.* PopUpBooks. Режим доступа: <https://www.popupbooks.com/portfolio/moma-cards/> (дата обращения: 10.09.2024).
4. *Carter D.A.* *Move! – New York: Thames & Hudson, 2024.*
5. *Deplier-2023-Programme.* 2023. Режим доступа: <https://cluny.fr/wp-content/uploads/2023/07/deplier-2023-programme.pdf> (дата обращения: 27.09.2024).
6. DFA Awards. Режим доступа: https://dfaawards.com/en/about_award/ (дата обращения: 03.10.2024).
7. Global Design Awards. HKDA. Режим доступа: <https://www.hkda.hk/gda> (дата обращения: 03.10.2024).
8. Jeunesse. Boutique Centre Pompidou. Режим доступа: [https://boutique.centrepompidou.fr/fr/products/2289-jeunesse/?page=1&\[categories\]\[\]=2291&s=](https://boutique.centrepompidou.fr/fr/products/2289-jeunesse/?page=1&[categories][]=2291&s=) (дата обращения: 27.09.2024).
9. Journées européennes du patrimoine. Режим доступа: <https://journesdupatrimoine.culture.gouv.fr/> (дата обращения: 03.10.2024).
10. Kids' books. MoMA Design Store. Режим доступа: <https://store.moma.org/collections/kids-books> (дата обращения: 27.09.2024).
11. Over 75 Years of Holiday Card Innovation. The Story of MoMA Holiday Cards. MoMA Design Store. Режим доступа: <https://store.moma.org/pages/holiday-cards-story> (дата обращения: 10.09.2024).
12. Pop-up book. Tate shop. Режим доступа: <https://shop.tate.org.uk/search?q=pop-up+book&reportSearch=true> (дата обращения: 27.09.2024).
13. Pop-up. MoMA Design Store. Режим доступа: <https://store.moma.org/search?q=pop-up#?page=2> (дата обращения: 27.09.2024).
14. Pop-up livres & Cie. Facebook. 2023. Режим доступа: <https://www.facebook.com/share/p/AY6zLwC6FQE24yGy/> (дата обращения: 27.09.2024).
15. Pop upon a time. Ohmykids. 2016. Режим доступа: <https://www.ohmykids.org/2016/10/%e6%b5%b7%e6%b8%af%e5%9f%8e-x-ohmykids%e3%80%8cpop-upon-time%e3%80%8d-%e7%ab%8b%e9%ab%94%e6%9b%b8%e5%b1%95/> (дата обращения: 27.09.2024).
16. *Queneau R.* *Cent mille milliards de poèmes.* – Paris: Editions Gallimard, 1961.
17. *Renatus Wu.* *Behance.* Режим доступа: <https://www.behance.net/renatuswu> (дата обращения: 03.10.2024).
18. *Saporta M.* *Composition No. 1.* – London: Visual Editions, 2011.
19. *Viner O.* *My Cell and I.* Режим доступа: <https://omerviner.github.io/> (дата обращения: 13.09.2024).

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бишон К.* Искусство инсталляции / пер. с англ. *А. Фоменко.* – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2022.
2. *Буррио Н.* Реляционная эстетика. Постпродукция / пер. с *А. Шестаков.* Москва: – Ад Маргинем Пресс, 2016.
3. *Городилова Т.С., Шарова, А.А.* Эволюция интерактивных книг для детей: от бумаги к цифре // Научное обозрение: электрон. журн. 2018. №1. С. 1-9.
4. *Григорьева О.А.* Книга как синтез искусств: особенности и возможности традиционной и электронной форм книги // Омский научный вестник. 2006. №8 (44). С. 145-149.
5. *Лисицкий Э.* Наша книга // Техническая эстетика и промышленный дизайн. 2006. №4.
6. *Ляхов В.Н.* Теоретические проблемы искусства книги // Воля Ляхов. Искусство книги. Теория и практика (сост. *О. Корытов*). – Москва: Галарт, 2015.
7. *Фаворский В.А.* Об искусстве, о книге, о гравюре. – Москва: Книга, 1986.
8. *Bishop C.* Introduction. Viewers as Producers // *Participation* / ed. *C. Bishop.* – London: Whitechapel, 2006.
9. *Bluemel N.L., Taylor R.* *Pop-up Books: A Guide for Teachers and Librarians.* – Santa Barbara, Calif.: Libraries Unlimited, 2012.
10. *Desse J.* Petite histoire du livre à système. Livres animés. Le premier site francophone entièrement dédié aux livres animés. Режим доступа: https://livresanimés.com/histoire/img/histoire_text.pdf (дата обращения: 13.09.2024).
11. *Desse J.* *Témoignages.* Jacques Desse // *Pelachaud G.* Livres animés : entre papier et écran. – Paris: Pyramyd éditions, 2016.
12. *Desse, J.* *Movable Books, Past and Present* // *Trebbi J.-C.* *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books.* – Barcelona: Promopress, 2014.
13. *Dewey J.* *Art as experience.* – New York: Capricorn Books, G.P. Putnam's Sons, 1958.
14. *Drucker J.* *The Century of Artists' Books.* – New York: Granary Books, 2004.
15. *Franchi P.* *Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo.* – Ravenna: Essegi, 1998.
16. *Huhtamo E.* *Tactile Temptations: About Contemporary Art, Exhibitions, and Tactility* // *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction* (eds. *C. Sommerer, L. Mignonneau, D. King*). – Bielefeld: Transcript, 2008.
17. *Hundley M.K., Holbrook, T.* *New and Strange Sorts of Texts: The Shaping and Reshaping of Digital and Multimodal Books and Young Adult Novels* // *Handbook of Research on the Societal Impact of Digital Media* (eds. *B. Guzzetti, M. Lesley*). Information Science Reference, 2016. DOI: 10.4018/978-1-4666-8310-5.ch018
18. *Kaitavuori K.* *The Participator in Contemporary Art. Art and Social Relationships* – London, New York: I.B.Tauris & Co. Ltd, 2018.
19. *Kluszczyński R.* *Strategies of interactive art* // *Journal of Aesthetics & Culture.* 2010. Vol. 2. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5525
20. *Rickey G.* *The Morphology of Movement: A Study of Kinetic Art* // *Art Journal.* 1963. Vol. 22 (4). P. 220-231.
21. *Rubin E.G.K.* (n.d.). Glossary of pop-up terms. The Populady, specializing in movable paper. Режим доступа: <https://populady.com/about-pop-ups/glossary-of-pop-up-terms/> (дата обращения: 13.09.2024).
22. *Vanderdorpe C.* *Le livre et la lecture dans l'univers numérique* // *La bataille de l'imprimé à l'ère du papier électronique* (eds. *Le Ray É., Lafrance J.-P.*). – Montréal: Presses de l'Université de Montréal, 2008.

E.V. Kazeykina *Interaction with the Spectator/Reader:
the Interactive Paper Book in the Contemporary Intermedial Environment*

SOURCES

1. Bardainne C., Mondot A. *Acqua Alta – Crossing the mirror*. 2022. Available at: <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta-popup-book> (accessed: 13.09.2024).
2. Carter D.A. *MoMA Greeting Cards // PopUpBooks*. Available at: <https://www.popupbooks.com/portfolio/moma-cards/> (accessed: 10.09.2024).
3. Carter D.A. *Move!* – New York: Thames & Hudson, 2024.
4. *Deplier-2023-Programme*. 2023. Available at: <https://cluney.fr/wp-content/uploads/2023/07/deplier-2023-programme.pdf> (accessed: 27.09.2024).
5. *DFA Awards*. Available at: https://dfaawards.com/en/about_award/ (accessed: 03.10.2024).
6. *Global Design Awards*. HKDA. Available at: <https://www.hkda.hk/gda> (accessed: 03.10.2024).
7. *Jeunesse*. Boutique Centre Pompidou. Available at: [https://boutique.centrepompidou.fr/fr/products/2289-jeunesse/?page=1&f\[categories\]\[\]=2291&s=](https://boutique.centrepompidou.fr/fr/products/2289-jeunesse/?page=1&f[categories][]=2291&s=) (accessed: 27.09.2024).
8. *Journées européennes du patrimoine*. Available at: <https://journeesdupatrimoine.culture.gouv.fr/> (accessed: 03.10.2024).
9. *Kids' books*. MoMA Design Store. Available at: <https://store.moma.org/collections/kids-books> (accessed: 27.09.2024).
10. *Over 75 Years of Holiday Card Innovation. The Story of MoMA Holiday Cards // MoMA Design Store*. Available at: <https://store.moma.org/pages/holiday-cards-story> (accessed: 10.09.2024).
11. *Pop-up book*. Tate shop. Available at: <https://shop.tate.org.uk/search?q=pop-up+book&reportSearch=true> (accessed: 27.09.2024).
12. *Pop-up*. MoMA Design Store. Available at: <https://store.moma.org/search?q=pop-up#?page=2> (accessed: 27.09.2024).
13. *Pop-up livres & Cie*. Facebook. 2023. Available at: <https://www.facebook.com/share/p/AY6zLwC6FQE24yGy/> (accessed: 27.09.2024).
14. *Pop upon a time*. Ohmykids. 2016. Available at: <https://www.ohmykids.org/2016/10/%e6%b5%b7%e6%b8%af%e5%9f%8e-x-ohmykids%e3%80%8cpop-upon-time%e3%80%8d-%e7%ab%8b%e9%ab%94%e6%9b%b8%e5%b1%95/> (accessed: 27.09.2024).
15. Queneau R. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris, Editions Gallimard, 1961.
16. Renatus Wu. *Behance*. Available at: <https://www.behance.net/renatuswu> (accessed: 03.10.2024).
17. Saporta M. *Composition No. 1*. London, Visual Editions, 2011.
18. *Slovar sovremennogo chitatelya. Interaktivnaya kniga*. Izdatelskaya gruppa Eksmo. [Dictionary of the Modern Reader. Interactive Book. Eksmo Publishing Group] Available at: <https://eksmo.ru/slovar/interaktivnaya-kniga/> (accessed: 10.09.2024). (in Russian)
19. Viner O. *My Cell and I*. Available at: <https://omerviner.github.io/> (accessed: 13.09.2024).

REFERENCES

1. Bishop C. "Introduction. Viewers as Producers." *Participation*. Ed. C. Bishop. London, Whitechapel, 2006.
2. Bishop K. *Iskusstvo installyatsii* [Installation Art]. Moscow, Ad Marginem Press, 2022. (in Russian)
3. Bluemel N.L., Taylor R. *Pop-up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. Santa Barbara, Calif., Libraries Unlimited, 2012.
4. Burrio N. *Relyacionnaya estetika. Postprodukcija* [Relational Aesthetics. Postproduction]. Moscow, Ad Marginem Press, 2016. (in Russian)
5. Desse J. "Petite histoire du livre à système." *Livres animés. Le premier site francophone entièrement dédié aux livres animés*. Available at: https://livresanimes.com/histoire/img/histoire_text.pdf (дата обращения 13.09.2024). (in French)
6. Desse J. "Témoignages. Jacques Desse." Pelachaud G. *Livres animés : entre papier et écran*. Paris, Pyramyd éditions, 2016. (in French)
7. Desse J. "Movable Books, Past and Present." Trebbi J.-C. *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*. Barcelona, Promopress, 2014. (in French)
8. Dewey J. *Art as experience*. New York, Capricorn Books, G.P. Putnam's Sons, 1958.
9. Drucker J. *The Century of Artists' Books*. New York, Granary Books, 2004.
10. Favorskij V.A. *Ob iskusstve, o knige, o gravyure* [On Art, on the Book, on Engraving]. Moscow, Kniga, 1986. (in Russian)
11. Franchi P. *Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo*. Ravenna, Essegi, 1998. (in Italian)
12. Gorodilova T.S., Sharova A.A. "Evolyuciya interaktivnyh knig dlya detej: ot bumagi k cifre" [The Evolution of Interactive Books for Children: From Paper to Digital]. *Nauchnoe obozrenie: elektron. zhurn.* 2018. No 1. P. 1-9. (in Russian)
13. Grigoreva O.A. "Kniga kak sintez iskusstv: osobennosti i vozmozhnosti tradicionnoj i elektronnoj form knigi" [The Book as a Synthesis of Arts: Features and Possibilities of the Traditional and Electronic Forms of the Book]. *Omskij nauchnyj vestnik*. 2006. No 8(44). P. 145-149. (in Russian)
14. Huhtamo E. "Tactile Temptations: About Contemporary Art, Exhibitions, and Tactility." *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction* (eds. C. Sommerer, L. Mignonneau, D. King). Bielefeld, Transcript, 2008.
15. Hundley M.K., Holbrook T. "New and Strange Sorts of Texts: The Shaping and Reshaping of Digital and Multimodal Books and Young Adult Novels." *Handbook of Research on the Societal Impact of Digital Media* (eds. B. Guzzetti, M. Lesley). Information Science Reference, 2016. DOI: 10.4018/978-1-4666-8310-5.ch018
16. Kaitavuori K. *The Participator in Contemporary Art. Art and Social Relationships*. London, New York, I.B.Tauris & Co. Ltd, 2018.
17. Kluszczynski R. "Strategies of interactive art." *Journal of Aesthetics & Culture*. 2010. Vol. 2. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5525
18. Lisickij E. "Nasha kniga" [Our Book]. *Tehnicheskaya estetika i promyshlennyj dizajn* [Technical aesthetics and industrial design.]. 2006. No 4. (in Russian)
19. Lyahov V.N. "Teoreticheskie problemy iskusstva knigi" [Theoretical Problems of Book Art]. *Volya Lyahov. Iskusstvo knigi. Teoriya i praktika* [Volya Lyahov. The art of the book. Theory and practice]. Sost. O. Korytov. Moskva, Galart, 2015. (in Russian)
20. Rickey G. "The Morphology of Movement: A Study of Kinetic Art." *Art Journal*. 1963. Vol. 22 (4). P. 220-231.
21. Rubin E.G.K. *Glossary of pop-up terms. The Popuplady, specializing in movable paper*. Available at: <https://popuplady.com/about-pop-ups/glossary-of-pop-up-terms/> (accessed: 13.09.2024).
22. Vanderdorpe C. "Le livre et la lecture dans l'univers numérique." *La bataille de l'imprimé à l'ère du papier électronique* (eds. Le Ray, É., Lafrance, J.-P.). Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2008.