

УДК 7.012:087.5

Оксана **Мельник**

кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну та основ
архітектури
Національного університету
«Львівська політехніка»

Слово, образ, форма. Художньо-проектний інструментарій дитячої книжки-іграшки

© Мельник О., 2018

<http://doi.org/10.5281/zenodo.1313148>

Анотація. Стаття присвячена проблемі дитячої книжки-іграшки як синтезу літературно-методичної та художньо-проектної діяльності. У дослідженні розглянуто етапи формотворення книжки-іграшки; визначено конструктивні, композиційні та образні особливості такого типу видань; здійснено класифікацію книжки-іграшки з позицій матеріальної основи та технології виготовлення, а також розглянуто типові конструкції книжки, сформовані відповідно до конкретних утилітарних функцій. Визначено проектні завдання дизайну книжки-іграшки. Основними проблемами, що постають перед дизайнером при проектуванні ігрових видань, є єдність змісту та форми, виваженість дизайну, органічний зв'язок між стилістикою ілюстрацій та формальними ознаками додаткових конструктивних елементів. Саме цей синтез слова, образу та форми визначає художню цінність книги та суттєво впливає на дієвість її навчально-ігрової функції.

Ключові слова: дитяча книжка-іграшка, форма, функція, дизайн, конструкція, трансформація, художньо-проектний інструментарій.

Постановка проблеми. Для більшості сучасних читачів і книголюбів звичною практикою став контакт із книгою, яка за зовнішніми ознаками, функціями та загальним образно-тактильним відчуттям суттєво відрізняється від класичного книжкового блоку. Розв'язуючи низку додаткових

завдань, такі книги найчастіше адресовані наймолодшій читачькій аудиторії та найкраще відповідають концепції «навчання-гра». Мова про книжку-іграшку – дизайн-форму, що протягом останніх десятиліть не лише розширила номенклатуру традиційних художньо-проектних засобів, але й, перебуваючи в мейнстрімі розвитку інтерактивних технологій, поступово переходить у цифрову сферу. За будь-якої форми – електронної чи друкованої, дитяча книжка-іграшка потребує розв'язання і традиційних (пошук концепції, ілюстрування, типографіка, верстання), і нових (матеріально-конструктивних) художньо-проектних завдань. Проблематика останніх визначає напрям нашого дослідження.

Аналіз останніх публікацій. Питання про якість дизайну дитячої книги з елементами інтерактивності стає дедалі актуальнішим. Пошук нових способів оформлення книги вимагає розширення низки конструктивних і стилістичних задач, художніх засобів і методів формування книги. Протягом останніх десятиліть питання історії та типології дитячої книги висвітлювали дослідники Й. Герчук, Ю. Ганкіна, С. Карайченцева, М. Єфімова, В. Ляхов [1-5], сутність видавничих процесів при створенні дитячої книги – Е. Огар, Б. Валуєнко [6; 7]. Розуміння явища літератури для дітей, специфіку її змісту дає І. Арзамасцева [8]. Питання співіснування електронних і друкованих видань зачіпають А. Лисенко, Л. Городенко [9; 10]; типологію інтерактивної друкованої книги з позиції конструкції подають дослідники С. Водчиц, А. Мільчин [11; 12]; історичні аспекти формування дитячих книг з ігровими елементами та загальні тенденції розвитку досліджує К. Касьяненко [13]. Водночас у цих дослідженнях проблеми дизайну та художніх особливостей інтерактивної форми книги практично не порушені.

Мета дослідження – визначити особливості дизайн-форми сучасної книжки-іграшки з позиції синтезу слова (типографіки), образу (ілюстрації) та конструкції (як механізму трансформації, інтерактивності); а також сформулювати художньо-проектні задачі та шляхи їх вирішення. Розуміння цих аспектів допоможе унаочнити суть взаємозв'язку окремих елементів і функцій книги в процесі проектування; виявить найбільш функціональні книжкові конструкції та можливості введення у їхню структуру ігрових елементів і трансформацій.

Переосмислення та перетворення об'єктів навколишнього світу в нові дизайн-форми є основою творчої діяльності сучасного дизайнера: під впливом постійного технологічного та промислового розвитку змінюється підхід до дизайну предметно-просторового середовища, інформаційних систем, рекламування. Оновлюється й найконсервативніша традиційна практика проектування книжкового видання. Дослідник книги В. Ляхов стверджував, що з розвитком світової інформаційної системи книга вимушено включатиме різноманітні, часом чужорідні їй елементи, зокрема оптичні та звукові. Завданням дизайнера, відтак, є пошук органічної форми інтеграції цих «новинок» у структуру книги [5, с. 15]. Ця теза вже сьогодні унаочнена в інтерактивних книжкових виданнях.

Перші видання для дітей з ігровою функцією з'явилися у XVIII ст. Окрім навчально-розважального змісту, такі книги містили додаткові елементи, нетипові для традиційної книги. Особливістю ранніх видань була, наприклад, наявність відкидних клапанів «lift-the-flap», що дозволили надати руху зображенням. Ця новація заклала основу для анімації образів у межах книжкового простору та виокремила течію у дитячому книговиданні XIX ст. Тоді книга набуває форм гармошки, панорами, ширми, вертушки, шопки, скульптури (pop-up книга). Завдяки системі фальцювань і висічок, вставним елементам, клапанам і вкладкам, книжки цього часу демонструють конструктивні підходи, що з успіхом використовуються у концептуальних розробках ігрових книжкових видань у сучасному видавничому процесі [13, с. 6].

Дослідниця Д. Попова, простежуючи генезу формотворення книжки-іграшки, обґрунтовує послідовну зміну трьох етапів її розвитку: умовно-площинна морфологія, об'ємно-просторова моноконструкція та поліфонічна інтерактивна просторово-часова структура [14, с. 18]. На першому етапі йдеться про трансформації в конструктивній площині традиційного багатосторінкового видання – книги-кодексу. Основні завдання у такій книзі вирішуються за допомогою рукотворних художньо-графічних засобів, їхніх композиційних параметрів, пластичної та візуальної мови, а також системи висічок і вирубок, що надають ігрового характеру, проте не змінюють конструкцію блоку загалом. На другому етапі формотворення

книжки-іграшки відбувається перехід дизайн-форми книги з площинної в об'ємну конструкцію за рахунок трансформації аркуша методами згину, складання, вклейки додаткових елементів. Навчально-ігрову функцію переймає на себе книжковий простір міжсторінкового розвороту книги, що дозволяє розглядати книгу як середовищний дизайн-об'єкт.

Останній етап еволюції формотворення триває і сьогодні та демонструє появу книжки поліфонічної інтерактивної просторово-часової структури (книга-середовище, електронна книга), що переносить ігрову функцію у простір і реальний, і віртуальний. Така інтеграція в єдиній дизайн-формі мистецтва художнього слова (текст), ілюстрації (образ) та інженерного мислення (конструкція) містить реальну естетично-просвітницьку дію та впливає на розвиток психічних функцій, пізнавальних процесів і загальне становлення особистості дитини. Як розвивальний об'єкт предметно-просторового середовища, ігрове книжкове видання привертає увагу дитини на рівні з традиційними іграшками, маючи, водночас, спектр додаткових функцій – навчає, розвиває, стимулює творчу активність, а головне – закладає в дитини інтерес до книги на роки.

Завданням нашого дослідження – виявити конструктивно-образні особливості сучасної книжки-іграшки, а також визначити художньо-проектні завдання при створенні такого типу видань. Сьогодні матеріальна основа книжки-іграшки передбачає застосування в єдиному блоці наступних комбінацій: картонно-паперові матеріали; картонно-паперові та непаперові (синтетичні, природні) матеріали; синтетичні матеріали та електронно-цифрові технології [13, с. 15]. Оскільки проблематика електронної книги передбачає залучення значно ширшого діапазону проектних засобів, у дослідженні обмежимося виданнями, формотворчі особливості яких залишаються у межах книжкового паперово-картонного друкованого блоку. Класифікацію книжок-іграшок подають у своїх дослідженнях С. Водчиц, А. Мільчин, К. Касьяненко, розглядаючи їх з позицій матеріальної основи, конструктивних особливостей і тематично-змістового наповнення [11, с. 166; 12, с.117; 13, с. 12]. Враховуючи технологію виготовлення таких видань та принцип користування, можемо їх умовно об'єднати у такі групи: книжкові блоки (кодекси); книги-деталі (аркуші); книги-комплекти (кодекси, аркуші). Основна ознака першої гру-

пи- сторінки, зібрані в книжковий блок і захищені обкладинкою, відтак, за будь-якого конструктивного вирішення міжсторінкового простору книги можна гортати. Друга група належить до аркушевих видань і не має системи кріплення окремих сторінок. Конструкція передбачає розкладання у різні сторони сфальцьованого аркуша паперу та має форми гармошки, ширми, розкладанки. Наступна група передбачає наявність комплекту з кількох книжкових одиниць поєднаних між собою у різний спосіб (кріплення, футляр) з можливістю їх і гортати, і розкласти.

Під впливом функцій, які виконує книжка-іграшка, сформувались її види: книжка-розмальовка, книжка-забавка, книжка-розкладанка, книжка-фігура, книжка-поробка, книжка з ігровим задумом, книжка-шопка, книжка-панорама, книжка-висічка, книжка-вертушка, поп-ап книжка (зі «спливаючими» ілюстраціями), пальчикова книжка-іграшка. Часто формально-змістова характеристика книжки-іграшки має ознаки відразу кількох видів видань, наприклад, розмальовка у формі фігури, книжка-розкладанка зі «спливаючими» ілюстраціями тощо.

Вирішуючи питання дизайну книжки-іграшки згідно з її літературною складовою та загальною редакційною концепцією, дизайнер працює у зрізі матеріально-конструктивних і графічно-композиційних пошуків, які у формі книги набувають цілісної та завершеної функціонально-образної структури. Проектна типологія, що визначає навчально-змістову функцію книги, охоплює: дидактичний тип (книжки-енциклопедії, абетки, таблиці, розмальовки); сенсорний тип (м'які книжки, пальчикові книжки, комбіновані книжки); логічний тип (книжки-головоломки, книжки-лабіринти, книжки-тунелі, книжки-загадки), конструкторський тип (книжки-пазли, книжки-аплікації, книжки-поробки, книжки-конструктори); комунікативний тип (книжка-гармошка, книжка-шопка, книжка-панорама, книжка-вертушка) [14, с. 10]. Ця сукупність книжкових дизайн-форм дозволяє дитині засвоїти такі якості реальності: просторовість (за рахунок організації ігрового простору розворотів книги); естетичність (графічне виконання ілюстрацій та оформлення книги); багатofункційність; варіативність (можливість самостійного ускладнення та доповнення змісту книги); текстурність (розвиток тактильних відчуттів і дрібної моторики рук); динамічність (використання ігрових засобів, що стимулюють взаємодію дитини та книги).

Основні проблеми, що постають перед дизайнером при проектуванні згаданих видань, – єдність змісту та форми, виваженість дизайну, органічний зв'язок між стилістикою ілюстрацій та формальними ознаками додаткових конструктивних елементів. Фактично, цей синтез слова, образу та форми визначає художню цінність книги та суттєво впливає на дієвість її навчально-ігрової функції. «Мистецтво книги – це синтез мистецтв, що об'єднує об'ємні елементи, майже скульптуру, з образотворчими: шрифтом та ілюстрацією. У малому масштабі це такий самий синтез мистецтв, до якого прагне архітектура, поєднуючись зі скульптурою та живописом», – вважав теоретик книги В. Фаворський, зараховуючи книгу, як і архітектуру, до просторово-часових видів мистецтв [15, с. 93]. Форма книги, складена століттями, зумовлює поєднання візуального, логічного, тактильного та маніпулятивного відчуттів. Взаємодіючи між собою, вони створюють можливість для втілення найрізноманітніших художніх вирішень. Дизайнер може обіграти проект книги як метафору культури та візуальний образ свого часу – нестандартний, новаторський, зрозумілий та виразний.

Процес проектування книжки-іграшки передбачає наступні етапи: 1) підготовчий етап – аналіз вікових особливостей читача, робота з рукописом і вияв жанрових характеристик тексту, ескізна візуалізація редакторського задуму; 2) концептуальний етап – пошук найбільш ефективного концептуального вирішення, вибір конструкції; пошук загального візуального образу, що передбачає архітектоніку та композицію і окремих елементів, і всього видання; 3) проектний етап – пошук стилю, графічної мови та техніки ілюстративного матеріалу; робота з текстом (за наявності); формотворення інтерактивних, об'ємних і рухомих елементів з урахуванням їхніх експлуатаційних характеристик і образного навантаження у структурі книги; 4) апробаційний етап – апробація сигнального макету за ергономічними та експлуатаційними показниками; 5) результативний – оцінка макету в процесі безпосередньої взаємодії з читачем [16, с. 22].

До проектних завдань дизайну дитячої книги належать:

- 1) встановлення залежності потенційної дизайн-форми від функціонального призначення книжки-іграшки;
- 2) використання сучасних освітніх методик і розвивальних технологій для гармонійного розвитку дитини;

3) трансформація дизайн-форми для отримання нових розвивальних і пізнавальних функцій книги;

4) пошук взаємозв'язку зовнішньої форми та конструкції з матеріалами, використаними при створенні книги;

5) органічний синтез трьох складових книжки-іграшки – слова, образу, конструкції.

Художньо-проектний інструментарій книжки-іграшки охоплює конструктивно-просторові, зображувально-знакові та композиційно-організувальні засоби виразності. Найважливішу функцію у книжці-іграшці відіграють конструктивно-просторові засоби, що визначають форму видання, унаочнюють загальну концепцію та забезпечують якості, що, власне, вирізняють книжку-іграшку з-поміж інших видань: надають розворотам додаткового третього виміру, уможливають трансформацію, надають інтерактивності, споріднюють з ігровим середовищем чи театральною сценою, активно заохочують дитину до навчання та гри. Основна форма книжки (кодексу чи гармошки) ускладнюється просторовими трансформаціями за рахунок згинів, висічок і вирубок, рухомих вкладок, клапанів, роз'ємних і переносних елементів, що далі можуть бути доповнені предметними додатками, обертовими дисками, фактурними матеріалами. До прикладу, застосування фігурної зовнішньої вирубки надає книжковому блоку певної форми, пов'язаної зі змістом книги (книга-фігура); використання системи згинів дозволяє створити книжку-панораму з об'ємною ілюстрацією у міжсторінковому просторі; система згинів і вклейка додаткових елементів формує «спливаючі» ілюстрації, що не просто утворюють об'ємний перехід від сторінки на сторінку, але й набувають рухомості, ілюзорності, піднімаються на різну висоту над сторінкою, показуючи багатоплановість простору.

Художня завершеність і естетична вартість книжки-іграшки досягається завдяки зображально-знаковим засобам: ілюстрації та типографіці. Ілюстрація – традиційно домінуючий елемент книжкового видання для дітей. Вона не просто унаочнює текст за допомогою зображення, але й поглиблює його зміст, розкриваючи нові смисли або візуалізуючи образ нереального уявного світу. Оперування широким спектром стильових, художньо-графічних і технічних прийомів дозволяє ілюстрації виконувати панівну роль у створенні художнього образу видання. Виразальними

засобами ілюстрації є лінія, пляма, силует, колір, світлотінь, художні фактури. Залежно від читацької адреси книжки-іграшки, змісту та загальної ідеї оформлення, ілюстрація може бути площинною, стилізованою, реалістичною, спрощено-лаконічною, деталізованою, ілюзорною, декоративною тощо.

Шрифт присутній у структурі майже всіх типів книжки-іграшки, а його функціональне призначення розширюється естетичною цінністю. Залежно від різновиду видання, об'єму літературного тексту, формату, способу оформлення і друку можливе використання різних шрифтів – набірних, рукописних і мальованих. Останні два типи за рахунок власних образних і декоративних ознак найчастіше використовуються у якості додаткових елементів, оскільки їхня читабельність є гіршою.

Особлива роль у процесі проектування відведена композиційно-організувальним засобам. Ці нематеріальні невидимі інструменти (цілісність, ритм, статика, динаміка, симетрія, асиметрія, контраст, нюанс) є ключовими на всіх стадіях проектування книжки-іграшки, оскільки вносять порядок і виявляють загальний лад видання, гармонізують просторове середовище книжки-іграшки, визначають структурну ієрархію в книзі, підкреслюють супідрядність її матеріальних елементів (конструктивних, графічних, текстових, предметних). Композиційні закономірності є найважливішим організувальним компонентом художньої форми, а композиційне ціле створюють конструктивні й смислові зв'язки. Загальний характер композиційних засобів у книзі залежить від характеру змісту. Композиція книги ніби керує процесом сприйняття глядача, виділяючи суттєве, підкреслюючи зв'язки, за необхідності, призупиняючи рух, формуючи емоційний настрій.

Висновки. Дослідження показало, що сучасна книжка-іграшка як синтез слова, образу та конструкції є цілісним багатофункціональним дизайн-об'єктом з низкою різнорівневих художньо-проектних завдань. Узгодження зв'язку дизайн-форми та функціонального призначення книжки-іграшки, а також залучення у процесі проектування конструктивно-просторових, зображувально-знакових і композиційно-організувальних засобів художньої виразності є базовими аспектами, що визначають майбутню утилітарну та художню цінність видання, його здатність навчати під час гри.

1. Герчук Ю. Я. Художественные миры книги : [Теория, история, мастера книжного искусства] / Ю. Я. Герчук. – М. : Книга, 1989. – 240 с.
2. Ганкина Э. Художник в современной детской книге. Очерки / Э. Ганкина. – М. : Сов. художник, 1977. – 216 с.
3. Карайченцева С. Книговедение: литературно-художественная и детская книга / С. Карайченцева. – М. : Изд-во МГУП, 2004. – 423 с.
4. Єфімова М. Дизайн дитячої книги України: проектно-художні принципи і засоби : автореф. дис. канд. мист.: 17.00.07 / М. Єфімова. – Харків, 2015. – 20 с.
5. Ляхов В. Искусство книги: Избранные историко-теоретические и критические работы / В.Н. Ляхов. – М. : Сов. художник, 1978.
6. Огар Е. І. Дитяча книга: проблеми видавничої підготовки / Е. І. Огар. – Львів : АзАрт, 2002. – 160 с.
7. Валуєнко Б. В. Архітектура книги / Б. В. Валуєнко. – К. : Мистецтво, 1976. – 212 с.
8. Арзамасцева И. Н. Детская литература: учебник / И. Н. Арзамасцева, С. А. Николаева. – М. : Академия; Высшая школа, 2000. – 472 с.
9. Лисенко А. Особливості співіснування електронних та друкованих книжкових видань / А. Лисенко // Український інформаційний простір. – 2011. – № 20. – С. 241–246.
10. Городенко Л. М. Інтерактивна книга / Л. М. Городенко // Інформаційне суспільство. – 2010. – № 12. – С. 16–19.
11. Водчиц С. С. Эстетика пропорций в дизайне. Система книжных пропорций : учеб. пособие для вузов / С. Водчиц. – М. : Техносфера, 2005. – 416 с.
12. Мильчин А. Е. Издательский словарь-справочник / А. Е. Мильчин. – [2-е изд., испр. и доп.]. – М. : Олма-пресс, 2003. – 558 с.
13. Касьяненко К. М. Українська ігрова дитяча книжка: витоки, стан, тенденції : автореф. дис. канд. мист.: 26.00.01 / К. Касьяненко. – Київ, 2016. – 20 с.
14. Попова Д. Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма : автореф. дис. канд. искусствоведения : 17.00.06 / Д. Попова. – Москва, 2013. – 20 с.
15. Фаворський В. Об искусстве, о книге, о гравюре / В. А. Фаворский. – М. : Книга, 1986. – 240 с. : ил.
16. Мельник О. Дизайн дитячої книжки-іграшки. Методичні

вказівки до виконання розрахунково-графічної роботи з курсу «Дизайн книги» для студентів V курсу спеціальності «Дизайн» / О. Мельник. – Львів : Вид. НУ «Львівська політехніка», 2014. – 28 с.

REFERENCES

1. Gerchuk Yu. (1989). Khudozhestvennyye miry knigi: [Teoriya, istoriya, mastera knizhnogo iskusstva] [Artistic worlds of the book: [Theory, history, masters of book art]. – Moskva: Kniga. (In Russian).
2. Gankina E. (1977). Khudozhnik v sovremennoy detskoj knige. Ocherki [The artist in the modern children's book. Essays]. – Moskva: Sov. Khudozhnik. (In Russian).
3. Karaychentseva S. (2004). Knigovedenie: literaturno-khudozhestvennaya i detskaya kniga [Book Science: Literary, Artistic and Children's Books]. – Moskva: Izd-vo MGUP. (In Russian).
4. Jefimova M. (2015). Dyzajn dytjachoji knygyh Ukrainy: proektno-khudozhni pryncypy i zasoby : avto-ref. dys. kand. myst.: 17.00.07 [Design of the children's book of Ukraine: design and artistic principles and means] – Kharkiv. (In Ukrainian).
5. Lyakhov V. (1978). Iskusstvo knigi: Izbrannyye istoriko-teoreticheskie i kriticheskie raboty [Art of the book: Selected historical-theoretical and critical works] - Moskva: Sovetskiy khudozhnik,. (In Russian).
6. Oghar E. (2002). Dytjacha knygha: problemy vydavnychoji pidghotovky [Children's Book: Problems of Publishing]. – Ljviv: AzArt.. (In Ukrainian).
7. Valujenko B. (1976). Arkhitektura knygyh [Architecture of the book]. – Kyjiv: Mystectvo. (In Ukrainian).
8. Arzamastseva I. (2000). Detskaya literatura: uchebnik [Children's Literature: Textbook].– Moskva: Akademiya. (In Russian).
9. Lysenko A. (2011) Osoblyvosti spivisnuvannja elektronnykh ta drukovanykh knyzhkovykh vydanj [Features of coexistence of electronic and printed book publications]. In Ukrainskyj informacijnyj prostir – Ukrainian Information Space. 20, 241–246. (In Ukrainian).
10. Ghorodenko L.(2010). Interaktyvna knygha [Interactive Book]. In Informacijne susp.-vo, 2010. – 12, 16–19. (In Ukrainian).
11. Vodchits S.(2005). Estetika proporsiy v dizayne. Sistema knizhnykh proporsiy [Aesthetics of proportions in design. System

- of book proportions]. - Moskva: Tekhnosfera. (In Russian).
- 12.** Milchin A.(2003). Izdatelskiy slovar-spravochnik [Publishing dictionary-directory]. – Moskva: Olma-press. (In Russian).
- 13.** Kasjanenko K.(2016). Ukrajinsjka ighrova dytjacha knyzhka: vytoky, stan, tendenciji: avtoref. dys. kand. myst.: 26.00.01 [Ukrainian Playing Children's Book: Origins, Condition, Trends]. – Kyjiv. (In Ukrainian).
- 14.** Popova D. (2013). Detskaya knizhka-igrushka kak razvivayushchaya dizayn-forma : avtoref. dis. kand. iskusstvovedeniya: 17.00.06 [A children's book-toy as a developing design-shape]. – Moskva. (In Russian).
- 15.** Favorskiy V. (1986). Ob iskusstve, o knige, o gravyure [About art, about a book, about engraving]. – Moskva: Kniga. (In Russian).
- 16.** Meljnyk O. (2014). Dyzajn dytjachoji knyzhky-ighrashky. Metodychni vkazivky do vykonannja rozrakhunkovo-ghrafichnoji roboty z kursu «Dyzajn knyghy» dlja studentiv V kursu, specialjnosti «Dyzajn» [Design of a children's book of toys. Methodical instructions for performance of the calculation and graphic work on the course "Design of books"]. – Ljviv: Vyd. NU «Ljvivsjka politekhnik». (In Ukrainian).

ANNOTATION

Mel'nyk Oksana. Word, image, form. Art and design tools in children's toy-books.

Background. In recent years, there has been an increasing interest in new forms of traditional books. For most readers and book lovers, the usual practice was contact with a book that, by external features, functions and general imagery-tactile sensation, significantly differs from the classical book block. When solving a number of additional tasks, such books are most often addressed to the youngest readership and are best suited to the concept of "learning-game". It's about a toy-book – a design-form that over the past decades has not only expanded the range of traditional artistic and design tools, but is also gradually moving into the digital sphere in the mainstream of the interactive technologies development. The issue of the children's book design quality with the elements of interactivity is becoming more and more relevant. Finding new ways to book's design requires the expansion of a range of constructive and stylistic tasks, artistic tools, and methods for creating a book. During recent decades, issues of the history

and typology of the children's book were covered by such researchers as J. Gerchuk, Y. Gankina, S. Karaychentseva, M. Yefimova, V. Lyakhov. The essence of publishing processes when creating a children's book – E. Ogar, B. Valuevko. The issues of coexistence of electronic and print editions are raised by A. Lysenko, L. Gorodenko; The typology of the interactive printed book from the standpoint of design is presented by researchers S. Vodchits, A. Milchin.

Objectives. The purpose of the study is to determine the features of the design-form of a modern children's toy-books from the standpoint of the synthesis of words (typography), image (illustration) and design (as a mechanism of transformation, interactivity); as well as the formulation of artistic and design tasks and ways to solve them. Understanding these aspects will help to clarify the essence of the relationship between the individual elements and functions of the book in the design process; will identify the most functional book design and the possibility of incorporating into their structure game elements and transformations.

Methods. The research uses methods of analysis and synthesis to generalize the data obtained from art studies literature on the art of the book; a comparative method for identifying common and different groups of children's books; artistic and constructive analysis of gaming book forms; iconographic method – for the analysis of visual artistic and graphic material; structural-functional analysis – for the formalization of gaming editions. The research is also based on the principles of objectivity, systemicity, logic.

Results. The results of the research support the idea that as a developing object of the subject-spatial environment, the game book edition attracts the attention of the child on a level with traditional toys, having, at the same time, a whole range of additional functions – it teaches, develops, stimulates creative activity, and most importantly, puts the child interest in the book on future years. Today, the material basis of the toy-book involves the use in a single block the following combinations: cardboard and paper materials; cardboard-paper and non-paper (synthetic, natural) materials; synthetic materials and electron-digital technologies. Taking into account the technology of making such publications and the principle of use, we can combine them conventionally into the following groups: book blocks (codes); book-parts (sheets); books-kits (codes, sheets). Under the influence of the functions performed by the toy-book, its following types were formed: a coloring book, a fun book, a spreadsheet, a book-figure, a book with a game plan, a book-shop, a panorama book, a book-a carving book, a revolving book, a pop-up book (with pop-up illustrations),

a fingernail-toy. Often, the formal-content characteristics of a toy book have signs of several types of publications at once, for example, coloring in the form of a figure, a spreadsheet with pop-up illustrations, etc. The main problems facing the designer when designing such editions are the unity of content and form, the carefulness of design, the organic connection between the style of illustrations and formal features of additional structural elements. In fact, this synthesis of words, images and forms determines the artistic value of the book and significantly influences the effectiveness of its educational-game function. The design tasks of the children's book design include: 1. establishing the dependence of the potential design-form from the functional purpose of the toy-book; 2. the use of modern educational techniques and developing technologies for the harmonious development of the child; 3. transformation of design forms in order to obtain new developing and cognitive functions of the book; 4. search of the interconnection of the external form and structure with the materials used in the creation of the book; 5. organic synthesis of three components of a toy-book – words, images, designs. The artistic and design tools of the toy-books cover the structural-spatial, figurative-sign and compositional-organizing means of expressiveness.

Conclusions. The research has shown that a modern toy-book as a synthesis of words, images and designs is a holistic multifunctional design object with a range of multi-level artistic and design tasks. Matching the relationship between the design-form and the functional purpose of the toy-book, as well as the involvement in the process of designing the structural-spatial, figurative, sign and compositional-organizing means of artistic expression, are the basic aspects that determine the future utilitarian and artistic value of the publication, its ability to teach during the game.

Key words: children's toy-book, form, function, design, construction, transformation, artistic and design tools.

АННОТАЦИЯ

Мельник Оксана. Слово, изображение, форма. Художественно-проектный инструментарий детской книжки-игрушки. Статья посвящена проблеме разработки детской книжки-игрушки как синтеза литературно-методической и художественно-проектной деятельности. В исследовании рассмотрены этапы формообразования книжки-игрушки; определены конструктивные, композиционные и образные осо-

бенности такого типа изданий; осуществлена классификация книжки-игрушки с позиций материальной основы и технологии изготовления, а также рассмотрены типовые конструкции, сформированные согласно с конкретными утилитарными функциями. Определены проектные задачи дизайна книжки-игрушки. Основными проблемами, которые возникают перед дизайнером при проектировании игровых изданий, является единство содержания и формы, взвешенность дизайна, органическая связь между стилистикой иллюстраций и формальными признаками дополнительных конструктивных элементов. Этот синтез слова, образа и формы определяет художественную ценность книги и существенно влияет на действенность ее учебно-игровой функции.

Ключевые слова: детская книжка-игрушка, форма, функция, дизайн, конструкция, трансформация, художественно-проектной инвентарий.