

P

iękne książki,
książki ożywione,
książki wzbogacone,
książki zabawki –
perspektywa
interdyscyplinarna

Uniwersytet Jagielloński i Instytut Literatury, kontakt: elzbieta.zarych@uj.edu.pl,
ORCID ID: 0000-0002-4796-4419

Literatura fantastyczna i baśnie oraz zawarte w nich ilustracje, zdjęcia artystyczne, różnego rodzaju plakaty i reklamy (w tym towarzyszące kampaniom czytelniczym)¹, a także filmy, niejednokrotnie ukazują magię książki. Książka będąca zbiorem zapisanych kartek otwiera tu przed czytelnikiem swój świat nie tylko metaforycznie (jak w przysłowiach i złotych myślach o czytaniu)² czy jak w lekturze na płaszczyźnie wyobraźni, ale dosłownie: wciąga go do swego wnętrza albo też to, co w niej opowiedziane, wychodzi na zewnątrz, w świat realny, zmieniając przestrzeń. Wykorzystujące ten motyw ujęcia plastyczne i literackie przemawiają do wyobraźni i serc czytelników, którzy marzą, że i ich książka okaże się niezwykłym przedmiotem, że to, co odbywa się jedynie w ich głowie, stanie się magicznie realne i że będą mogli dotknąć niezwykłego świata także innymi zmysłami.

Marzenie to i owa tęsknota są bez wątpienia jednym z powodów powstania książek wzbogacających klasyczny kodeks o inne rozwiązania. Wprawdzie pierwsze

elementy przestrzenne czy ruchome pojawiły się w książkach naukowych w takich dziedzinach, jak astronomia, medycyna i architektura, aby ułatwić obliczenia czy wyobrażenie omawianych zjawisk³, ale i w nich istotne było wyjście książki poza przyjętą formę, wskazanie na jej możliwości i potencjał, odwołanie do wyobraźni i umożliwienie czytelnikowi bliższą relację z tym, co opisane. Od XIX wieku zaś, gdy wzbogacenia pojawiły się w szerszym zakresie wśród publikacji dla dzieci i dorosłych, w literaturze, różnego rodzaju opowieściach i przedstawieniach, projektach artystycznych, tego typu książki zabierają czytelnika w świat lektury poszerzonej o nowe doznania, których nie oferowały słowa i płaskie ilustracje.

W tytule prezentowanego artykułu tego typu książki określono różnymi terminami⁴. Wprowadzenie ich obok siebie ma na celu, po pierwsze, zwrócenie uwagi na różnorodność terminologiczną, po drugie – wskazanie jej ograniczeń, a po trzecie – podkreślenie zawartych w tych nazwach istotnych dla omawianych książek cech. Najpopularniejsza z podanych nazw jest funkcjonująca w różnych językach (ang. *toy book*, niem. *Spielbilderbuch*, wł. *libro gioco*, hiszp. *librojuego*, ros. *книга-узна*) „książka zabawka” (po polsku zapisywana z łącznikiem lub bez niego)⁵, wskazująca na związek tych publikacji jednocześnie z lekturą i zabawą, co jednak niejednokrotnie nie występuje. Wiele z nich nie służy bowiem do zabawy, zwłaszcza publikacje przeznaczone dla czytelników dorosłych lub dwuadresowe. Są też pozycje pozbawione tekstu, co wyklucza lekturę, a wreszcie i takie, które są po prostu zabawkami, jedynie udającymi przed rozłożeniem, dla większego zaskoczenia odbiorcy, książkę⁶. Dodatkowo określenie „zabawka” jednoznacznie ukierunkowuje tak różnorodną grupę, do której należą m.in. utwory literackie, książki dotykowe, popularnonaukowe i podręczniki, książki dla niedowidzących czy niewidomych, publikacje będące częścią produktu totalnego, a nawet książki służące do wróżenia⁷. Tego typu publikacje poza zabawą mogą wszak odgrywać różne role: służyć grze z czytelnikiem, zabierać go w odbieraną różnymi zmysłami podróż, oferować mu spektakl, w którym będzie mógł aktywnie uczestniczyć, a wzbogacenie może wspomagać funkcję dydaktyczną, edukacyjną, mnemotechniczną czy terapeutyczną, pobudzać wyobraźnię, ale i mieć cel praktyczny. Termin „książka zabawka” łączy też takie publikacje z odbiorcą dziecięcym, często z tym najmłodszym⁸, co infantylizuje ten typ książki i powoduje, że uznaje się go za mało ambitny. Choć nazwa ta (nawet w odniesieniu do książek dla niedorosłych) jest rzadko używana prawnie,

w handlu i w bibliotekach⁹, cieszy się dużą popularnością, na co wpływ mają m.in. prace naukowe, w których pojawia się ona często w zestawieniu słów kluczy.

Tym, co wyróżnia tego typu książki, jest wzbogacenie klasycznego kodeksu¹⁰, zastosowanie różnego rodzaju zabiegów służących uatrakcyjnieniu lektury, jak wykorzystanie innych materiałów, nadanie odmiennej formy, wprowadzenie elementów ruchomych lub przestrzennych¹¹ tudzież służących uruchomieniu różnych zmysłów. Te piękne publikacje w odróżnieniu od książek artystycznych są natomiast produkowane w większych lub masowych nakładach¹². Dla tej wielkiej i różnorodnej grupy książek zaproponowałam więc termin „książka wzbogacona”, który 1) określa możliwości wprowadzenia różnych technik bez ich zawężania do określonych rozwiązań¹³; 2) nie łączy się jedynie z zabawą; 3) rozszerza przedział wiekowy odbiorców; 4) nie infantylizuje zagadnienia¹⁴.

Trzecie określenie „książka ożywiona”, nawiązujące do terminów używanych głównie w krajach romańskich (fr. *livre animé*, wł. *libro animato*, hiszp. *libro móvil*), to wskazanie

**Piękna książka
wzbogacona funkcjonuje
na pograniczu
wielu dziedzin i dyscyplin**

na możliwość spojrzenia na tę grupę publikacji nie tylko od strony technicznej. To odniesienie do „ducha” książki, jej ożywienia, ruchomości i przestrzenności tego, co nieruchome w klasycznej publikacji. To także nawiązanie do

owego marzenia o książce ukazującej swą magiczną stronę.

Kwestie techniczne – przysłaniające często badaczom ogląd takich publikacji przez skupianie się na klasyfikacjach ich formy¹⁵ – są w gruncie rzeczy służebne. Służą do wyeksponowania potencjału opowieści, jej przesłania, unaocznienia tego, co opisane, pokazania wiedzy, umiejętności czy wyobraźni autora, ilustratora, inżyniera papieru, artystów książki. Książka wzbogacona ożywa, otwiera dodatkowe wymiary, owe *multifunktionalen Dimensionen*¹⁶, i dzięki nim swoją historię opowiada inaczej niż klasyczne kodeksy. Tworzy własne związki z tekstem (jeśli jest), wchodzi w relacje z odbiorcą, ze światem, a inna forma wprowadza nowe konteksty. A wraz z nimi pytania o literaturę, sztukę, kategorie estetyczne, bibliofilstwo, wiedzę o literaturze, zagadnienia odbioru i czytelnika-widza, optyki i mechaniki, gier i eksperymentów naukowych i wiele innych. To z pewnością obiekt kolekcjonerski, przedmiot sztuki, książka efektowna, zmysłowa, dzieło wyobraźni i zręczności oferujące odbiorcy spektakl, korzystające z rozwiązań teatru, filmu animowanego, gier analogowych i komputerowych (a niejednokrotnie je wyprzedzające), ale także sztuki, w tym rzeźby czy kolażu. Piękna książka wzbogacona funkcjonuje więc na pograniczu wielu dziedzin

i dyscyplin: sztuki, edytorstwa, poligrafii, historii książki, literaturoznawstwa, pedagogiki, psychologii, filozofii, estetyki, projektowania, teorii gier, medioznawstwa, nauk ścisłych, też szeroko pojętych nauk społecznych, stąd próba interdyscyplinarnego spojrzenia.

Piękny przedmiot

Każda książka to przedmiot, stąd jej materialność jest równie istotna jak treść, emocje, przesłanie. Ten aspekt jej istnienia stanowi obiekt różnorodnych badań, łącząc się najczęściej z przestrzenią dzieła literackiego, z relacją formy zapisu czy szaty graficznej z treścią, a także z rozwojem technik drukarskich czy poligraficznych. Przedmiotem badań staje się też pojedyncza kartka czy rozkładówka, jej struktura, przestrzenność umieszczenia znaków, materialność literatury, tekst i jego wyeksponowanie. Kontekstem jest tu literatura rozumiana jako otwartość artystyczna, przekraczanie granic między gatunkami a sztukami, tworzenie biorące pod uwagę fizyczność książki¹⁷. Michel Butor w swoich pracach *Le livre comme objet* (*Książka jako przedmiot*) i *Sur la page* (*O stronie*) zwraca też uwagę na trójwymiarowość, przestrzenność książki, jej podobieństwo do dzieła sztuki, architektury czy rzeźby¹⁸. To właśnie – jak podkreśla – mieli na myśli starożytni, nazywając księgę monumentem (*monumentum*) trwalszym od spiżu¹⁹. Badacze tzw. *bookworks*, w których tekst staje się częścią koncepcji przedmiotu²⁰, koncentrują się z kolei na przedmiotowości formy książkowej w jej różnorodności, wskazując na to, że odbiorca bywa nie tylko czytelnikiem, lecz i widzem. Garrett Stewart w swoim interdyscyplinarnym studium, nawiązując do wystawy dotyczącej materialnej tożsamości książki, pisze:

Dziwne, że po swojej długiej i dynamicznej karierze książka przechodzi na przedwczesną emeryturę w muzeum, nie jako rzadki rękopis, ale jako niemająca żadnej funkcji rzeźba. Gotowe przedmioty²¹ lub skonstruowane, takie formy książki, gdy są umieszczane jako obiekty w galerii, są unieważniane jako teksty, wyłączane z normalnej lektury, gdy nie są, w jakiś jeszcze bardziej drastyczny sposób, rozczłonkowane lub ponownie montowane²².

Książka w swej materialności jest też przedmiotem konsumpcji, produktem, towarem²³ tworzonym, dystrybuowanym, kupowanym, wykorzystywanym i wyrzucanym.

Materialność i przedmiotowość książki oraz wszystkie powyższe konteksty w zintensyfikowanej formie (a także wiele

nowych kontekstów) są widoczne zwłaszcza w przypadku książki wzbogaconej. Nie dysponuje ona jedynie grubością woluminu, długością linii, krojem fontów i układem ilustracji czy tekstu głównego i przypisu²⁴, ale również wieloma materiałami²⁵ oddziałującymi na inne zmysły (dotyk, słuch, węch, a nawet smak), elementami ruchomymi, nietypowymi kształtami, przestrzennością obrazu czy efektami wizualnymi (m.in. iluzja optyczna, zastosowanie techniki rozszerzonej rzeczywistości). Znaczenia materialnego aspektu dowodzi też nieustanne omawianie w opracowaniach poświęconych tej grupie książek stosowanych w niej rozwiązań technicznych czy nazywanie mistrzowskich twórców (zwłaszcza pop-upów) inżynierami papieru.

Wzbogacenie książki wiąże się przede wszystkim ze wzbogaceniem formy, które wpływa z kolei na inne sfery. Bywa, że zostają wykorzystane w niej inne materiały niż tylko papier, także plastik, guma, tkaniny, elementy elektroniczne czy mechaniczne²⁶. Przedmiotowość tego typu książki jest widoczna zwłaszcza w publikacjach określanych przeze mnie mianem „zabawki książki”, będących w gruncie rzeczy zabawkami przyjmującymi dla pozor i zaskoczenia formę książki traktowanej jako pudełko²⁷. Po rozłożeniu stają się one np. samochodem (*Flashing Fire Engine* Tony’ego Mittona i Anta Parkera, 2000), karuzelą (*Das Karussell der Tiere* Gérarda Lo Monaco, 2018), domkiem dla lalek (*Victorian Dolls House*, 1998; zob. il. 1), a nawet komputerem z drukarką (*Personal Computer in- und auswendig. Das Computer-Buch in 3 Dimensionen*, 1986), czy tworzą bajkową przestrzeń do zabawy (*W zagrodzie Mysi* Lucy Cousins, 2006). Są książki pudełka (seria magnetycznych książek firmy Janod), książki z wykrojnika w formie zwierzątek (seria „Wykrojnik”, Wilga), lalek czy pojazdów, gumowe pływają w waniencie (seria Canpol Babies), dotykowe dają się głaskać („Dotykamy kolorów”, Yoyo), na dźwiękowych książkach można zagrać (*Moje pierwsze pianinko* Barbary Ciecierskiej, 2015), książki ubieranki stają się lalką z ubrankiem (*Little Fanny*, S. & J. Fuller, 1810), inne zapraszają do aktywności, gier i poszukiwań. Są też takie bajki firmy Djeco, gdzie po ułożeniu trzydziestu sześciu elementów powstają sceny opowieści o Kopciuszku czy Czerwonym Kapturku.

Spora grupa, włączana przez niektórych do tego typu publikacji²⁸, to również książki z dodanym przedmiotem, najczęściej z zabawką (figurka, maskotka, brelok, puzzle itp.); wszak *toy book* jest spokrewniona z istniejącą od XVIII wieku *gift book*²⁹. W następnej grupie przedmiot jest dodatkiem niezbędnym do ożywienia książki, a dzięki temu wprowadzenia



Il. 1. Rozłożona książka karuzela prezentująca dom wiktoriański (*Victorian Dolls House*, 1998)

performatywności³⁰ i zaistnienia opowieści (np. *Czerwony Kapturek. Książka z pacynką* firmy Lilliputiens czy seria „Bajki z pacynkami” wydawnictwa Yoyo) lub pomagającym w odbiorze danej publikacji, jak latarka do wyszukiwanki typu *magic* z obrazami ukrytymi pod czarną folią (*Ukryj i znajdź*, 2016) czy okulary z kolorowymi filtrami lub lupa do publikacji opierających się na iluzji optycznej (*Co kryje las?* Ainy Bestard, 2015, pol. 2016). Istnieją też książki, które stają się osobnym przedmiotem, jak jadalna książka kucharska niemieckich projektantów ze studia Korefe, którzy na płatach lasagne wytłoczyli przepis – po lekturze można przełożyć je sosem, posypać serem, polać beszamelem i zapiec³¹.

Wskazywane przez Butora czy Stewarda podobieństwo każdej książki do dzieła sztuki, architektury czy rzeźby w przypadku książki wzbogaconej wydaje się jeszcze bardziej zasadne. Wszak nie bez powodu mowa tu o architekturze papieru³². Ponadto szczególne miejsce w historii rozwoju tej formy książki już w XVIII wieku zajmują publikacje dotyczące architektury (*A Compleat Treatise On Perspective, in Theory*

and Practice Thomasa Maltona starszego, 1779) przez zastosowanie różnorodnych rozwiązań technicznych otwierające przestrzeń, które na podstawie planu można by było sobie jedynie wyobrazić. Wśród pop-upów króluje różnego rodzaju budynki, począwszy od niezliczonych domów i domków w odmiennych stylach (*An Edwardian Doll's House* Briana Sandersa i Lizzie Sanders, 2014), przez książki stanowiące egzemplifikację prawdziwych zabytków architektury (*Archi. TEKTURNKI. Warszawskie budynki 1945–2014*, Instytut Stefana Starzyńskiego, 2015), po publikacje umożliwiające zwiedzanie miniaturowych budowli, muzeów, w tym ich wnętrza (*White House* Chucka Fischera, wyd. The White House Historical Association); publikacje dwóch ostatnich grup często wydają różne instytucje. Takie książki są dosłownie – wspomnianym przez Butora – przedmiotem, który czytelnik odbiera symultanicznie, tak jak robi to widz w galerii³³. Dlatego też chętnie korzysta się ze wzbogaceń w publikacjach dotyczących historii sztuki czy prezentujących dzieła lub kształcących artystycznie (np. *Hokusai Pop-Ups*, Thames & Hudson, 2016; *Das Kunst-Paket*, arsEdition, 1993).

Piękne książki wzbogacone to także tworzone przez artystów książki dzieła będące wynikiem fantazji i pomysłowości autora, z dominacją obrazu, niekiedy nawet pozbawione tekstu i odwołujące się do wyobraźni i emocji odbiorcy. *Creatures of the Deep* Ernsta Haeckela (Prestel Junior, 2016) w rozłożeniu prezentuje niezwykle istoty żyjące w morzach, a szczegółowość ich koronkowych pancerzyków chitynowych, muskulatura mięśni, barwy ukwiałów to nie tylko przestrzenna prezentacja rysunków znanego dziewiętnastowiecznego niemieckiego przyrodnika, ale wyłaniające się z kolejnych rozkładówek okazy godne muzeum przyrodniczego czy galerii sztuki. Genialna w swej prostocie *One Red Dot* Davida A. Cartera (Simon + Schuster, 2005) z czerwonej kropki na środku każdej rozkładówki rozwija papierowe rzeźby o fantastycznych kształtach. Piękne książki wzbogacone sytuują się między przedmiotem użytkowym a dziełem sztuki, między wytworem rzemieślnika, inżyniera papieru a dziełem artysty. Od książki artystycznej i dzieła sztuki odróżnia ją niepozostawanie w pojedynczych egzemplarzach czy krótkich seriach, ale rozpowszechnienie w większych czy masowych nakładach, zbliża natomiast podkreślany i tu „wysoki poziom kontroli autora nad książką”³⁴, a także „uleganie pokusie trzeciego wymiaru”³⁵. Książki takie mają wszystkie cechy dzieła sztuki: dostarczają bezpośredniej przyjemności, zachwycają, pokazują biegłość i wirtuozerię w danej dziedzinie, są stworzone w określonym stylu, oryginalnym i wyjątkowym, kreatywnym, są wyzwaniem intelektualnym i dostarczającym

emocji, odwołującym się do wyobraźni³⁶. Ponadto – tak jak książki artystyczne i dzieła sztuki – są przedmiotami kolekcjonerskimi. Niezależnie, czy ich odbiorca pozostaje nieokreślony, dwuadresowy czy dziecięcy, najpiękniejsze egzemplarze drukowanego piękna błyskawicznie znikają w zbiorach kolekcjonerów albo pojawiają się jako przedmioty podziwu w gablotach muzeów i na wystawach, niejednokrotnie z napisem „Nie dotykać!”.

„Teatr książki”, spektakl

Postrzeganie książki wzbogaconej jako dzieła sztuki, a jej odbiorcy jako widza wprowadza nowy kontekst – przedstawienia teatralnego. Już pierwsze książki tego typu wydawane w dziewiętnastowiecznych Niemczech, Anglii czy we Francji nawiązywały do niego tematycznie. Wśród publikacji Lothara Meggendorfera, Thomasa Deana, Ernesta Nistera można odnaleźć wiele zatytułowanych „cyrk” czy „teatr”³⁷ i tworzących po rozłożeniu (najczęściej pop-upu czy karuzeli) scenę z widownią. Powstał nawet osobny typ książki teatralnej (niem. *Theater-Bilderbuch* lub *Kulissenbilder*, ang. *theatre book*, fr. *livre théâtre*), która po otwarciu tworzy scenę (z kulisami, kurtyną, widownią itd.) z umieszczonym nad nią tytułem przedstawianego utworu. Kolejne sceny otwierają się tu na rozkładówkach, po przewróceniu stron (z leżącą z tekstem, a ustawioną pionowo stroną z obrazkiem), lub tworzą je zmieniane na stelażu obrazki. Książki takie nawiązywały m.in. do teatrów tekturowych³⁸, tradycyjnych jarmarcznych teatrzyków dla dzieci ze znanymi postaciami, takimi jak Punch czy Kasperl, stąd często to oni prezentują małym czytelnikom-widzom historie. W Anglii książki takie publikowało np. wydawnictwo McLoughlin w seriach „Little Showman’s” i „Theatre Collection’s” (ok. 1880). W tej drugiej serii ukazała się choćby książka *Punch and Bunny*, bohater ten występuje także w *Punch* firmy Dean & Son (1861). W wydanej przez firmę Schreiber³⁹ książce *Theater-Bilderbuch. Vier Scenen für das Kinderherz* (1880), z dołączonym afiszem teatralnym, na okładce kurtynę przed dziecięcą widownią odsłania z kolei Kasperl. W środku przed pudełkową sceną prezentującą kolejno cztery historie znajduje się też przygrywający podczas spektaklu sextet muzyków: dzieci w strojach barokowych (*Czerwony Kapturek*) i renesansowych (*Jaś i Matgosia*), grupa aniołków (kolęda *Cicha noc*) oraz śpiewające z akompaniamentem fortepianu dziewczynki w biedermeierowskich ubrankach (historyjka o wieczorze wigilijnym). Temat teatru i adekwatnie forma przedstawie-

nia pojawiają się także we współczesnych publikacjach, jak choćby rozkładówka z Pinokiem (zob. il. 2) w *Il était une fois...* Benjamin Lacombe’a (Seuil jeunesse, 2010) czy książka-teatr *Azur & Asmar* Michela Ocelota (Nathan, 2006), w której każda scena – czy wewnątrz pałacu, czy niebezpieczne góry – przypomina teatralną scenografię⁴⁰, nawiązując w tych przedstawieniach też do powstałego w tym samym roku filmu animowanego wyreżyserowanego przez Ocelota.

We wszystkich tego typu publikacjach, dawnych i nowych, pokazujących cyrki, teatry i teatrzyki uliczne z typowymi dla nich bohaterami, ale także pantomimy (np. seria *Pantomime Toy Books* wydawnictwa McLoughlin, lata siedemdziesiąte–dziewięćdziesiąte XIX wieku), opery i operetki (choćby *Peeps into Fairy Land* Nistera, 1896), jednym z widzów staje się też usadzony przed sceną czytelnik. Co ciekawe, podobny efekt teatralności, sceny i widza pojawia się często także w takich pop-upach, które nie odnoszą się bezpośrednio do widowisk ani tematycznie, ani wyglądem rozkładówek. Wystarczy spojrzeć choćby na bajki Vojtěcha Kubašty (*Czerwony Kapturek*, 1957) czy radzieckiego wydawnictwa Małyśz (np. *Calineczka* Hansa Christiana Andersena, 1982), w których czytelnik zagłębia się w lekturę leżącego przed nim tekstu i staje się widzem w teatrze opowieści umieszczonej na ustawionej pionowo stronie z ruchomymi elementami. Jest on też aktorem teatru lalek, a może nawet reżyserem dysponującym przygotowaną scenografią. Rozchyła kwiat z *Calineczką*, otwiera drzwi, by dziewczynka skryła się u myszy (zob. il. 3), pomaga kretowi zejść po schodach, każe słońcu



Il. 2. Teatralna rozkładówka z Pinokiem z *Il était une fois...* Benjamin Lacombe’a (2010)



Il. 3. Rozkładówka *Calineczki* Hansa Christiana Andersena (wydawnictwo Małydz, 1982)

wstawać... Porusza bohaterami, wprawiając w ruch opowieść, która zaczyna się dzieć.

Teatralność⁴¹ dotyczy jednak nie tylko książek przybierających formę sceny (sceny pudełkowe, teatry cieni, peep-showy, książki tunele, karuzele, książki z pacynkami, mix and match, harmonijki), ale jest nieodłącznym elementem (na różnych poziomach) wszystkich książek wzbogaconych. Już ich prezentacja, ich otwarcie zamienia się w spektakl, teatr książki. Jeden ruch i rozkładówka przeobraża się w ogród pełen kwiatów, wyłania się okręt pod żaglami, magnes umocowany na rozwijającej się mapie nieba wskazuje północ, postacie zaczynają się poruszać, renifery po naciśnięciu przycisku dzwonią kopytami... Prezentujący takie książki staje się mistrzem ceremonii starającym się wywołać u czytelników-widzów zaskoczenie i zachwyt. Spektakl jest wpisany w książkę wzbogaconą, a każdy typ książki robi go na swój sposób, zgodnie z koncepcją twórcy – animowane fizycznie za pomocą dźwigni czy suwaków publikacje przekształcające się w miarę ich otwierania przez metamorfozę, a inne przez ujawnienie trójwymiarowych efektów⁴². Jak pisze Gianfranco

Crupi: „[...] artyści-wydawcy przekształcili książkę w zaczarowaną zabawkę, która otworzyła się przed oczami dzieci jak magiczna sztuczka, którą sami mogli kontrolować⁴³. Czytelnik zmienił się z kolei w widza, a często także w aktora teatru lalkowego i reżysera, który wykorzystując scenografię, może improwizować, ożywiać obrazy oraz opowieść.

Ożywienie – między nauką a magią

Książka wzbogacona to nie tylko kodeks wzbogacony w rozwiązania techniczne, oparty na konkretnej zasadzie działania, co podkreśla francuski termin *livre à système*, ale i to, na co wskazuje inne określenie – *livre animé* (wł. *libro animato*, hiszp. *libro móvil*)⁴⁴, czyli ożywienie książki. Na pierwszym etapie to po prostu uruchomienie właściwych danemu typowi elementów, na drugim – ożywienie bohaterów, świata przedstawionego, opowieści, przejście od ożywionej książki do ożywionego tekstu⁴⁵. Prowadzi to zarówno do owego fantastycznego wyobrażenia ożywającej książki (stanowiącej przeciwieństwo martwego kodeksu), świata wyobraźni i magii, jak i w stronę rozumu, wiedzy i doświadczenia.

Istnieje ścisły związek takich książek z rozwojem nauki, optyką, mechaniką, z ruchomymi obrazami, potem filmem animowanym i coraz nowszymi możliwościami nauki i techniki. Źródeł tych publikacji należy szukać w późnym renesansie i w XVII wieku, z ich „teatralną” fascynacją iluzją i cudownością, co przyczyniło się do pojawienia się w XVIII i XIX wieku zabawek optycznych czy „zabawek filozoficznych” (*philosophical toys*), jak je później nazwano w czasach wiktoriańskich, pudełek optycznych, latarni magicznych, teatrów katoptrycznych⁴⁶. Wszystkie one opierały się na zjawisku „bezwładności wzroku”, powstawania wrażenia z opóźnieniem, tworzenia złudzenia, a także na wykorzystującej deformację perspektywy anamorfozie. Podczas gdy choćby monokular i mikroskop były stosowane w celu obejrzenia tego, co znajduje się poza naturalnymi możliwościami ludzkiego oka, te maszyny iluzji oferowały chętnym i ciekawym widzom zobaczenie nieistniejącego, nieznanego⁴⁷, złudnych obrazów, nowych światów. Peep-show lub tunel, do których wnętrza zaglądzano, tworzyły iluzję głębi, tzw. *flip book* czy *flick book* przez szybkie przewijanie sekwencji obrazów na stronach powodowały wrażenie ruchu tego, co przedstawione, inne wykorzystywały efekt różnicy materiałów czy przezroczystości, prowadząc w stronę animacji⁴⁸. Rozwój książki wzbogaconej, książki zabawki, „ruchomej książki obrazkowej”⁴⁹ wiąże się z rozwojem sztuki widowisk, a jej rozkwit to czas wynalezienia filmu⁵⁰, który wprowadził

nowe konteksty, nie tylko techniczne, ale też psychologiczne, socjologiczne czy nauki o mediach. Wiek XXI przyniósł z kolei możliwości związane z komputerem, internetem, wirtualną rzeczywistością, rozszerzoną rzeczywistością itd. Wszystkie te elementy wpłynęły na kształt książki nazywanej przez to też książką animowaną.

Niezależnie od tego, czy postrzega się historię książki wzbogaconej pozytywnie jako jej rozwój w odmiennych kierunkach i powstanie oferty dla różnych czytelników, czy też jako upadek, degenerację i strywializowanie stosowanych technik od nauki (głównie astronomii i medycyny) do książki dla dzieci⁵¹, niezaprzeczalne jest to, że powstające przez wieki następne publikacje opierają się na wcześniejszych pomysłach, rozwiązaniach i wynalazkach. Wszystkie korzystają ze zdobyczy myśli, nauki, sztuki, literatury, sztuki edytorskiej poprzednich wieków, w tym optyki i mechaniki, gier i eksperymentów w utworach (m.in. futurystycznych), rozwoju ilustracji⁵². Posiłkują się tymi dodatkowymi rozwiązaniami, aby doprowadzić do ożywienia książki, zaoferować dzięki niemu czytelnikowi-widzowi przeżycie wzbogacone w nowe i różnorodne doznania, nie tylko literackie, ale i estetyczne, multisensoryczne. Książka ilustrowana i książka obrazkowa mają naturę podwójną, przemawiają słowem i obrazem, wzbogacona dzięki nowym technikom dysponuje *multifunktionalen Dimensionen*⁵³, a przez to za sprawą rozkładania⁵⁴, ruchomych elementów i innych materiałów kreuje swoistą przestrzeń i dosłownie (budynek, wnętrza, krajobrazy), i przenosi. Czytelnik uruchamia potencjał takiej książki, najpierw fizycznie, a przez to pobudza wyobraźnię i kreatywność, tworzy scenę opowieści, teatr wyobraźni i zmysłów, a on sam staje się jego częścią. Książka ożywa i to odbiorca jest jej *spiritus movens*. To nie tylko zabawa, ale i akt sztuki, akt kreacji.

Weźmy choćby leporello *Il Petit Chaperon rouge* do tekstu Charles'a Perraulta (Hélium, 2012), gdzie czytelnik po rozłożeniu biało-czarno-czerwonej wycinanki może śledzić sekwencję scen znanej bajki oraz czytać umieszczony w dole tekst. Tylne części książki pokryte są natomiast czernią, by ażurowe obrazki mogły posłużyć do stworzenia teatru cieni (zob. il. 4). Czytelnik może więc stać się animatorem i dzięki stworzeniu odpowiedniej atmosfery, zgaszeniu światła, przesuwaniu źródła światła (lampki czy świecy) stworzyć spektakl dla siebie czy widowni. Gdy otwieramy pop-up *Zahhak. La Légende du Roi Serpent* Simona Arizpe i Hamida Rahmaniana (Les Rêveurs, 2015), historia opisana w XI wieku w *Szahnama*, perskim eposie narodowym, przez poetę Ferdousiego ożywa, ożywają ilustracje ze starego rękopisu: wyrasta miasto

i pałac, Wężowy Król morduje swego ojca i zaprowadza tyranie, smok unosi się nad miastem, wojska walczą, flaga łopocze...

Książki wzbogacone zachęcają do uruchomienia tkwiącego w nich potencjału przez dobranie odpowiednich środków artystycznych i zaangażowania się w ich ożywienie. Jest to widoczne choćby w wideoprezentacjach takich publikacji stworzonych przez ich miłośników, kolekcjonerów, recenzentów czy w zwiastunach książkowych wydawnictw. Ukazują one, że tego typu książka jest niemyim teatrykiem, który aż prosi się o wzbogacenie go w dodatkowe media, dźwięk, o dodanie dramatyzmu, nastroju itd., o użycie wszelkich środków, dzięki którym powstałby pełnowymiarowy spektakl. I tak prezentacjom towarzyszy podkreślająca nastrój muzyka: wspomnianej książce o Zahhaku muzyka Wschodu⁵⁵, a pop-upowi Tiny Kraus *Circus Zingaro* muzyka cyrkowa współtworząca przedstawienie i podkreślająca prezentowane sztuczki linoskoczków, połykaczy mieczy i ognia, żonglerów czy magików⁵⁶. W filmiku wydawnictwa Seuil Jeunesse promującym pop-up Benjamina Lacombe'a *Il était une fois...* występuje z kolei wyjęty z *Alicji w Krainie Czarów* i ożywiony królik, który przy dźwiękach tykania zegarka przebiega przez strony prezentowanej książki, wchodząc w poszczególne opowieści, a jego emocje dzieli czytelnik. Przez dodanie dźwięków do historii ukazanych na rozkładówkach przestrzennej książki powstaje rodzaj filmu animowanego. Gdy otwiera się kwiatek z Calineczką, słychać ćwierkanie ptaków, wraz z zębata paszczą wilka z Czerwonym Kapturkiem w środku (zob. il. 5) pojawiają się odgłosy jego wycia i warczenia, a z kuźni Sinobrodego



Il. 4. Kilka scen na pokrytym czernią odwrocie leporella *Il Petit Chaperon rouge* (Hélium, 2012) używanego do teatru cieni

dobiegają dźwięki młota⁵⁷. Trochę zaangażowania i wyobraźni i książka ożywa – pokazując możliwości, do takich działań zachęca się też czytelnika.

Istnieją i takie publikacje, których przestrzenna i teatralna wersja papierowa pozostaje w związku z filmem, poprzedzającym jej powstanie lub będącym efektem jej popularności, w ramach tzw. produktu totalnego⁵⁸. Przykładem może być wymieniona już książka *Azur & Asmar*, która powstała w tym samym roku co film animowany pod tym samym tytułem (2006) – jej autor jest też scenarzystą i reżyserem filmu.

Jeszcze inaczej naukę i magię wyobraźni łączy ze sobą choćby seria *Pizamorama*. Ruchome ilustracje Michaëla Leblonda i Frédérique’a Bertranda stosują starą technikę animacji *ombro cinema* opartą na iluzji optycznej. W każdej z pozycji w serii chłopiec w pizamie w paski zasypia z książką, a wtedy ta „ożywa, by przenieść go do pięknego, pełnego światła i magii Paryża”⁵⁹ (*Paryż*, 2014, pol. 2015) czy Nowego Jorku (*Nowy Jork*, 2011, pol. 2015). Dzięki przesuwaniu przez towarzyszącego bohaterowi w tej podróży czytelnika prążkowaną folią po obrazkach powstaje iluzja ruchu w budzącym się do życia mieście.

Przestrzeń, mapa, podróżnik

Piszząc o książkach artystycznych wprowadzających inne materiały i trzeci wymiar, zbliżających się do dzieł sztuki, Wojciech Kaczorowski zauważa: „W tym momencie [...] na mapie zależności słowa i obrazu pojawia się nowa kraina”⁶⁰. W tych kategoriach interpretuje się także literaturę, uznając, za Rolandem Barthes’em, że „książka jest światem”⁶¹, czy nazywając, za Wolfgangiem Iserem, czytelnika podróżnikiem przemierzającym utwór krok po kroku⁶². Słowa te można także odnieść do książki wzbogaconej, w której tworzą się nowe przestrzenie, trójwymiarowa kraina, w której toczy się opowiadana historia. To świat do eksplorowania, poznawania, a czytelnik staje się w nim podróżnikiem, odkrywcą.

Mapa i mapowanie, tak popularne obecnie w wielu dziedzinach, używane są zarówno praktycznie, jak i jako metafora, począwszy od popularnych metod zapamiętywania, przez badania wykorzystujące materiały i techniki wizualne, czerpiące ze zwrotu przestrzennego i z geografii kulturowej, po interpretacje literatury w duchu geopoetyki⁶³. Łączy je wizualizacja przez odbiorcę tego, co przekazuje twórca, lub tego, co badający chce z przedmiotu swoich badań wyłonić, oraz porządkowanie. Pojęcie mapy można zastosować także w myśleniu o książce wzbogaconej, choć w nieco innym

rozumieniu i wymiarze. Nieprzypadkowo jedna z najstarszych, jeśli nie pierwsza, książek tego typu, trzynastowieczna *Chronica majora* benedyktyna Mateusza z Paryża, jako wzbogacenie do rękopisu wprowadziła mapę z podnoszonymi i opuszczanymi klapkami. Dodana do historycznej narracji sprawiła ona, że powstał kontekst geograficzny oraz pojawiła się możliwość multisensorycznego odbioru. Mapa oferująca wyznaczenie alternatywnych szlaków podróży współbraciom niemogącym udać się do miejsc świętych, Rzymu i Jerozolimy, stała się otwartą na zmiany, „dynamiczną przestrzenią, ćwiczeniem pamięci oferującym swojemu czytelnikowi możliwość podjęcia wewnętrznej podróży medytacyjnej, pielgrzymki mentalnej”⁶⁴. Już ten wczesny rękopis z klapkami – za którym pojawiło się też wiele innych rękopisów pomocnych w poznawaniu nieba i Ziemi, m.in. dotyczących astronomii i nawigacji⁶⁵ – pokazał istotę książek wzbogaconych: zmianę relacji między tekstem i obrazem a czytelnikiem, wyruszenie w podróż, której „mapę” (niejednokrotnie z legendą) oferuje nam twórca⁶⁶, lekturę przez odkrywanie, interaktywne procesy, doświadczenie multisensoryczne, wielowymiarowe. Czytający taką książkę buduje przestrzeń wokół siebie⁶⁷, którą rozwija, poszerza i zwija, zmienia na każdej rozkładówce z każdym ruchem, a jego gest zmienia się w intelektualne i zmysłowe doświadczenie⁶⁸. Wędruje po mapie książki, wybierając trasy, wcale nie musząc zmierzać prosto i linearnie do celu, ale mogąc też zbaczać z drogi, pomijając różne elementy (także ze względu na brak zainteresowania albo wiedzy), zatrzymując się na dłużej, np. zwabiony strukturą materiału czy pięknem konstrukcji. Czytelnik książki wzbogaconej staje się tak nie tylko interpretatorem słowa i obrazu, ale i w pewnym sensie jego współautorem, „autorem, który generuje sens”⁶⁹. Prowadzi również z twórcą książki swoistą grę w odkrywanie.

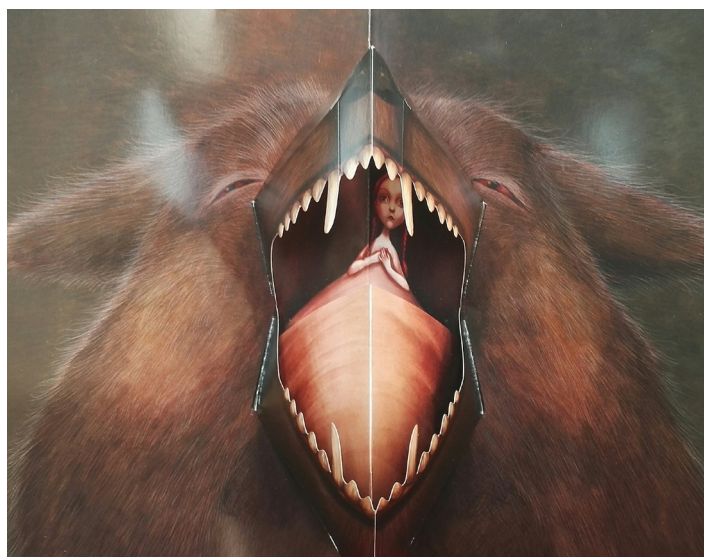
Każda książka zachęca do wejścia z nią w interakcje, angażuje czytelnika na różne sposoby, ale bez wątplenia istnieją gatunki i formy publikacji, w których istotą jest poszukiwanie, dociekanie, wędrówka przez kolejne elementy i tworzenie z nich spójnego obrazu. Jednym z nich są tzw. wyszukiwanki (niem. *Wimmelbücher*, ang. *wimmelbooks*) z mnóstwem detali na wielkich obrazkach, bez określonych reguł poznawania ich świata, przez co może się to odbywać na nieskończoną liczbę sposobów. Jak pisze Cornelia Rémi: „[...] ta mnogość odzwierciedla skomplikowaną kompozycję świata w ogóle, który wymaga pewnych strategii radzenia sobie z jego bogactwem. Nauczenie się, jak radzić sobie z wymagającą obfitością wyszukiwanek, oznacza zatem naukę radzenia sobie w złożonym świecie”⁷⁰. Wimmelbooki mogą być więc opisane

jako modele świata i odwrotnie, gdyż „dzieciom, które nie potrafią jeszcze czytać, świat przypomina książkę obrazkową bez tekstu”⁷¹. Reguła ta zdaje się jednak dotyczyć czytelników w każdym wieku wchodzących w relacje z tego typu książką. Widoczna jest ona także wśród publikacji wprowadzających wzbogacenie, od najprostszych, jak wyszukiwanki typu *magic*, z folią i latarką (*Ukryj i znajdź*, 2016), opierających się na iluzji optycznej z lupą z kolorowymi filtrami (*Przygoda zajączka* Bohdana Butenki, 1975; *Co kryje las?* Ainy Bestard, 2015, pol. 2016) czy pomysłowych rozkładankach (*Puk, puk!* Kaori Takahashi, 2015).

Jeszcze ciekawiej wygląda to w publikacjach bardziej złożonych, zawierających przesłanie. Po otwarciu pop-upu *W lesie* Aniuck Boisrobert i Louisa Rigauda (pol. Dwie Siostry, 2017), jak zapowiada w notce wydawca, wyrasta przed czytelnikiem las tętniący życiem, w którym w pewnym momencie pojawiają się piły. Wśród tej wycinki na jednym z drzew śpi leniwiec, którego próbuje znaleźć czytelnik, przeżony tą ekologiczną katastrofą (zob. il. 6). Jeszcze większe wyzwanie i przygoda czekają na czytelnika w książce *How to Find Flower Fairies* Cicely Mary Barker (2007). Każda strona to ogromny, otwierający się trójwymiarowy świat określonego rodzaju wrózek: leśnych, wodnych, kwiatowych, drzewnych, ukrytych w tym gąszczu roślin z ruchomymi liśćmi czy płatkami, grzybów, zwierząt zamieszkujących te ekosystemy (zob. il. 7). Czytelnik przemierza las, odsuwa gałęzie, podnosi liście, otwiera dziuple, zagląda pod grzyby, natyka się też na umieszczone w różnych miejscach informacje i zdjęcia,



Il. 6. Rozkładówka pop-upu *W lesie* Aniuck Boisrobert i Louisa Rigauda (pol. Dwie Siostry, 2017) z leniwcem śpiącym na jednym z drzew w lesie, w którym zaczyna się wycinka



Il. 5. Rozkładówka ze sceną z *Czerwonego Kapturka* w *Il était une fois...* Benjamin Lacombe'a (2010)



Il. 7. Jeden ze światów wrózek w *How to Find Flower Fairies* Cicely Mary Barker (2007); w prawym dolnym rogu także umocowany do kartki i rozwijający się tunel stający się rodzajem lunety, przez którą można zobaczyć jedną z tych magicznych istot



Il. 8. Rozkładający się w *How to Find Flower Fairies* aparat fotograficzny ze zdjęciem trójwymiarowym i poruszającą się w nim (efekt morfingu) wróżką

doklejone miniksiążeczki czy rozwijający się tunel z liści tworzący lunetę, a nawet rozkładający się aparat fotograficzny ze zdjęciem trójwymiarowym i poruszającą się (efekt morfingu)⁷² w niej wróżką (zob. il. 8). To nie tylko zabawa w wyszukiwanie, ale poznawanie świata wrózek sfotografowanego przez Cicely Mary Barker, podróż na granicy fantazji i historii.

Podróż po mapie książki wzbogaconej to także wejście w jej świat, uruchomienie jej potencjału i budowanie opowieści, a z nią przeżycia, co widać zwłaszcza w publikacjach złożonych, dwuadresowych. W *Ondine* Benjamin Lacombe'a (Albin Michel, 2012), będącej adaptacją znanej baśni Friedricha de la Motte Fouqué, wzbogacenia są związane z wodą będącą żywiołem nimfy Ondyny. Czytelnik wchodzi w baśń o żywiole akwaticznym, dotyka błyszczącej i matowej folii tworzącej efekt toni jeziora, schodzi przez przezroczyste kalki (nakładane na inspirowane malarstwem prerafaelitów i mistrza drzeworytu Hokaido ilustracje; zob. il. 9) w głąb wody i w głąb opowieści, odkrywa kolejne elementy i interpretuje znaki. Jeszcze bardziej złożona jest stworzona przez tego autora we współpracy z Sébastienem Perezem *L'herbier des fées* (Albin Michel, 2011)⁷³, w której czytelnik musi sam zbudować i wyczytać opowieść o szalonym botaniku z fragmentarycznej warstwy literackiej w różnych językach (danych biograficznych, zapisków w dzienniku-zielniku, listów, wycinków prasowych, podpisów), suszonych roślin, szkiców, akwarelowych obrazków ukrytych pod kalkami i wyzierających zza wycinanek, rysunków udających zdjęcia, map, etykiet, wypukłości farby, rozmazań, poszarpań, skreśleń (zob. il. 10).



Il. 9. Kalki imitujące wodę z falami inspirowanymi drzeworytem *Wielka fala* w Kanagawie mistrza Hokaido w *Ondine* Benjamin Lacombe'a (2012), skrywające leżącą na dnie Ondynę



Il. 10. Fragment dziennika wrózek *L'herbier des fées* Benjamin Lacombe'a i Sébastiena Perea (2011; tu edycja włoska) prezentujący gatunek wróżki *Aruma animans* zamieszkujący roślinę *Arum* (obrazki plamiste)

Gry i zabawy

Książkom wzbogaconym, ze względu na przyjętą zbiorową nazwę „książki zabawki”, nieodłącznie towarzyszy temat zabawy, choć w wielu z nich wcale nie chodzi o zabawę, a wieloma z nich nawet bawić się nie da⁷⁴. Zabawie służą publikacje najprostsze i skierowane do małych dzieci, wspomniane już „zabawki książki”⁷⁵, przy pozostałych zaś można mówić o szeroko rozumianym aspekcie ludycznym wynikającym z fascynacji pomysłowymi rozwiązaniami, nastawienia na zaskoczenie odbiorcy albo najczęściej wciągnięcia go w grę; tak też należałoby tłumaczyć ten człon w nazwach obcojęzycznych, jak niem. *Spielbilderbuch*, wł. *libro gioco*, hiszp. *librojuego*, ros. *книга-игра*⁷⁶. Porzucenie zabawy na rzecz gier jest widoczne zwłaszcza w publikacjach pięknych, złożonych, autorskich.

Jako kontekst warto przywołać kilka zagadnień. Pierwsze to wspomniane już zabawki optyczne, za pomocą których są prowadzone różnego rodzaju gry z widzem, z możliwościami i słabościami ludzkiego oka. Drugim zagadnieniem jest kwestia teatralności tego typu książek. W obu przypadkach pojęcie gry staje się istotne i odnosi się do percepcji, relacji czytelnika-widza z książką, tekstem i obrazem, kwestii przestrzeni, spektaklu, animacji. Ponadto należy wspomnieć o zastosowaniu różnych technik wzbogacających klasyczny kodeks, używanych do obliczeń i pomiarów w tomach naukowych o astronomii czy nawigacji, w książkach o astrologii, jak wspomniane już książki Sacrobosco czy Apianusa, a za nimi w książkach służących do wróżenia, przepowiadania losu (ang. *lottery books* czy *books of fate*, niem. *Losbücher*, wł. *libri delle sorti*). Suwaki kołowe (tzw. *volvelle*), klapki itd. wykorzystywano do celów praktycznych życia codziennego, jak przewidywanie pogody, a przez włączenie astrologii, znaków zodiaku i ustawień nieba przewidywano też bliższą i dalszą przyszłość, dobry moment na podjęcie jakiejś decyzji, podróż, zbiory, upuszczanie krwi, a także wróżono. Koła wyroczni czy fortuny często wycinano i używano ich w grach towarzyskich⁷⁷. Tak – jak zauważa Crupi – książka stała się przestrzenią do interpretacji, maszyną do eksperymentowania z czasem, przyszłością i kaprysami losu, a rytuały oparte na przypadku zostały włączone w „ikonograficzne, tekstowe i performatywne ramy tego szczególnego gatunku graficzno-literackiego”⁷⁸.

Już książki takie jak *Chronica majora* Mateusza z Paryża wprowadzały praktykę czytania przez interaktywne procesy, multisensoryczny odbiór, a z czytelnika robiły nie tylko interpretatora tekstu, ale i jego autora⁷⁹. Inny rodzaj eksperymentu

z książką, opisany w pracy *A New Method of a Common Place Book* (1706), przeprowadził John Locke, tworząc kolaże z różnych rodzajów tekstów, następnie ponownie rozkładanych i wykorzystywanych do innych utworów; metodę tę (z użyciem też obrazów) nazwano później *grangerizing*. Podobną zasadę tworzenia opartą na tzw. kanibalizmie książek stosuje *scrapbooking* włączający do utworów fragmenty gazet, reklamy, rysunki, pocztówki, listy itp.⁸⁰ Jeszcze dalej poszedł, stanowiący istotny kontekst zarówno dla książki wzbogaconej, jak i artystycznej, futurizm ze swoimi eksperymentami z formą, materiałami i formami wyrazu, zastępujący akt czytania gestem wykonania, wymagającym zaangażowania odbiorcy dzieła⁸¹. Następnym krokiem były eksperymenty z materiałami książkowymi i tworzeniem książek-przedmiotów, m.in. Bruno Munari zaprojektował dzieła pozbawione komunikacji tekstowej na rzecz komunikacji wizualnej i dotykowej, za pomocą papieru, jego kształtu, koloru, grubości, przezroczystości, obecności faktur itp. Inni twórcy eksperymentowali ze strukturą tekstu, z kolażami (fragmentów tekstu, materiałów itd.), dokonując coraz dalej idącej dekonstrukcji książki, która stała się elementem performance’u⁸². Stąd już tylko krok do grywalizacji, tak istotnej zwłaszcza w książkach wzbogaconych wykorzystujących inne media, transmedialnych, konwergencyjnych⁸³. Wszystkie te elementy historii literatury i historii książki wpłynęły na to, że książka wzbogacona stała się tworem złożonym pod względem treści i formy, rodzajem labiryntu do przejścia, grą z czytelnikiem.

Najprostszym rozumieniem gry literackiej jest postrzeganie utworu jako stworzonej przez pisarza (z użyciem różnego rodzaju chwytów, zasad, motywów, aluzji, cytatów) zagadki, którą ma rozwiązać czytelnik. Utwór jest tu swoistym kodem, zestawem reguł, a gra literacka okazuje się opartą na relacjach międzytekstowych sytuacją komunikacyjną między (znającymi zasady gry i zawierającymi umowę) nadawcą a odbiorcą, interakcją prowadzącą do rozrywki⁸⁴. Jak twierdzi Iser, to uniwersum przypominające zaprogramowaną grę fabularną⁸⁵. Oczywiście można ten sposób pojmowania gry, włączając elementy graficzne oraz wprowadzając inne wymiary i perspektywy wizualne, odnieść do książki wzbogaconej. Ona także jest zbiorem określonych rozwiązań i nawiązań czy śladem lektur i inspiracji autora oraz świadectwem jego erudycji i wyobraźni. Te gry intertekstualne, interkulturowe, intergraficzne są różnego rodzaju i mają inny stopień trudności. Bywają zachętą do wspólnej zabawy za pomocą książki albo też wyzwaniem rzuconym czytelnikom oraz sprawdzianem ich wiedzy i umiejętności. Czytelnik wędruje po stworzonej przestrzeni, „mapie”, podąża za wskazówkami i przeprowadza własne

śledztwa, ale nie z każdej gry wychodzi zwycięsko. To autor dyktuje reguły i często nie tylko bawi się z czytelnikiem, ale i czytelnikiem, „sterując odbiorem”⁸⁶, dając nieistotne tropy, sprowadzając na manowce. A czasem wierzy, że czytelnik jest czytelnikiem modelowym⁸⁷, czy też, jak nazywa go Iser – „implikowanym”⁸⁸ o określonych i potrzebnych kompetencjach oraz predyspozycjach, i oczekuje, że ten odnajdzie wszystkie elementy opowieści zawarte w słowie, obrazie i przestrzeni. Coraz częściej badacze zwracają jednak uwagę, że pojmowanie gry literackiej jako próby sił i popisu zręczności to zbyt nieuproszczenie, gdyż jest ona czymś więcej ze względu na wielofunkcyjność kontaktu z wielowymiarowym dziełem literackim. Do gier semantycznych włącza się więc oprócz tworzenia i odnajdywania zapożyczeń intertekstualnych też gry empatii, dzielenia się wyobraźnią z partnerem w grze, dystansowania się od tekstu czy tworzenia/interpretacji metatekstu⁸⁹. Wszystkie te uwagi można odnieść również do sfery plastycznej książki, a zatem zawartych w niej ilustracji, a także do książki wzbogaconej w całej jej złożoności.

Warto spojrzeć na książkę wzbogaconą ze względu na rozwiązania techniczne i prowadzone gry jeszcze pod innym kątem, łącząc je ze sobą w kontekście poetyki odbioru literackiego i genologii, które zakładają postrzeganie gatunku jako kodu odczytania, zespołu norm, reguł gry, a przez swoją formę informują czytelnika o sposobie ich odczytania. Zasadę tę można odnieść także do omawianych książek, wykorzystując typologię do badań w zakresie metod interpretacji i szerokiego odbioru.

Spośród wymienionych już przykładów książek wyjątkowych kompetencji od czytelnika wymagają choćby te publikacje, które splatają świat rzeczywisty, wydarzenia historyczne ze światami fikcyjnym i fantastycznym, łączą ze sobą różne formy tekstu i grafiki oraz rozmaite rozwiązania techniczne. W *How to Find Flower Fairies* czytelnik z rozrzuconych elementów tekstowych (pytania, fakty, porady, listy), graficznych (zdjęcia, ilustracje, znaczki) oraz przestrzennych tworzonych przez pop-up, doklejane książeczki, lunetę, folię soczewkową itd., musi stworzyć historię, musi nie tylko szukać (jak każe tytuł) wrózek, ale – mimo sceptycyzmu – wejść w ich świat i uwierzyć w ich istnienie i możliwość sfotografowania. Autorzy rzucają mu tu wyzwanie, jak daleko – urzeczony pięknem książki i historii – jest w stanie się posunąć, na ile potrafi wyrzec się własnego racjonalizmu, jak bardzo może się zaangażować. Jeszcze dalej idzie Lacombe w swoim zielniku wrózek, każąc odbiorcy wykazać się znajomością kilku języków, wiedzą z różnych dziedzin, m.in. historii (czas

pierwszej wojny światowej), anatomii i botaniki, baletu, mowy ciała czy utworów romantycznych. Musi on też umieć interpretować różnorodne elementy graficzne, które przemawiają swoim własnym językiem, dopowiadając to, o czym słowa milczą; w tym analizować styl, sposób wykonania i wybrany materiał⁹⁰. Od spostrzegawczości i kompetencji czytelnika mierzącego się z tą złożoną publikacją – który staje się tu detektywem, interpretatorem, a nawet edytorem – zależy więc, ile w niej odnajdzie i z niej zrozumie, a ostatecznie – jak ta historia będzie wyglądać i jak zostanie odczytana. Musi przejść on zatem taką drogę, jak główny bohater książki, rosyjski botanik Aleksander Bogdanowicz, który w gąszczu roślin i tajemnic bretońskiego lasu Brocéliande odczytuje księgę Natury. Książka została wydana też w wersji digitalnej, jako e-book⁹¹ (2013) będący animowaną wersją książki, przemawiający ruchem, dźwiękiem, interaktywnością⁹².

Ciekawą grę z odbiorcą, którego można tu nazwać klientem, prowadzi książka *Neiman Marcus Pop up Book 100th Anniversary* (2007) wydana przez znany amerykański dom mody. Książka jest – jak mówi autor – podróżą przez przeszłość, teraźniejszość i przyszłość firmy⁹³, do której wykorzystuje różne elementy, tworząc z nich na pudełkowej scenie przestrzenne kolaże. Jedna z modelek prezentuje choćby suknię składającą się z mnóstwa czarno-białych zdjęć z dziejów firmy. To próba zafascynowania odbiorcy urodą książki, zachęta do odkrywania znaczeń, budzenie emocji, dzielenie się radością z jubileuszu, ale także rodzaj gry z klientem, mającej wytworzyć określony obraz firmy, chwyt marketingowy dla człowieka wymagającego. Książki wzbogacone mogą pełnić zatem różne funkcje, często równocześnie, zachwycać i poruszać, będąc też po prostu przedmiotem podlegającym prawom rynku.

*

Książki wzbogacone to pozycje wielopłaszczyznowe, istniejące na pograniczu różnych dziedzin. To piękne przedmioty, ozdoba wystaw i kolekcji, to dzieła ożywające dzięki aktywności odbiorcy, oferujące mu niezwykle spektakl, zapraszające w podróż, w której może odkrywać niezwykłość opowiedzianej historii, wzbogacać naocznie to, co słowo pozostawia wyobraźni, wchodzić w różne gry, uczyć i bawić. Książki te poruszają zmysły, wywołują zaskoczenie i zachwyt wywołany pomysłem, zastosowanymi rozwiązaniami i mistrzostwem wykorzystanych technik. Ich odbiorca jest nie tylko czytel-

**Książki
wzbogacone
mogą pełnić
różne funkcje**

nikiem, ale i widzem, a w szeroko pojętej lekturze, w zależności od rodzaju książki-objektu, może wchodzić w różne role: showmana, aktora teatru lalek, magika, gracza, proroka, odkrywcy. W swojej złożoności i bogactwie, w aspektach ludycznym i twórczym, a także jako uzupełniający instrument nauki i edukacji, stanowią one ciekawy przedmiot badań interdyscyplinarnych.

Key Words: toy book, book enriched, history of books, book art, edition, interdisciplinarity

Abstract: The subject of consideration are beautiful and imaginative enriched books, including toy books, introducing new editorial, printing, technical, artistic solutions to the classic codex. Technical issues – often overshadowing the view of this type of publication – are essentially subservient and, in the case of “printed beauty”, cleverly used to expose the book’s potential, its message, the author’s imagination, illustrator, paper engineer, book artists. The book comes to life (not just literally by moving its elements), fully deserving the title *livre animé*, gets additional dimensions, these *multidimensionalen Dimensionen*, and thanks to them tells its story differently than the classic codices. It creates its own relationship with the text, enters into a relationship with the viewer, with the world, and spatiality brings new contexts. Along with them come questions about literature, art, bibliophilism, aesthetic categories, adaptations, issues of reception and the reader-viewer, and much more. It is a collector’s object, an object of art, an effectual, sensual book, a work of imagination and dexterity offering the viewer a spectacle, using the solutions of theater, animated film, analog and computer games, but also art, including sculpture or collage. A beautiful enriched book functions at the border of many fields and disciplines, hence the attempt at an interdisciplinary view.

¹ Na przykład plakaty na World Book Day z wylatującymi z otwartej książki motylami, ptakami, balonami czy z otwierającymi się na jej kartach łąką, miastem itp.

² Na przykład przysłowia chińskie i arabskie: „Książka jest niczym ogród, który można włożyć do kieszeni” czy myśli: „Prawie każda książka otwiera przede mną okno na nowy, nieznan świat” (Maksym Gorki), „Biblioteka ma w sobie coś magicznego. Jest niczym portal do wielu różnych światów” (Amo Jones).

³ Zob. część *Od książki naukowej. Nauka atrakcyjnie* w: E. Zarych, *Książka zabawka, książka wzbogacona. Wyobraźnia – obraz – sztuka edytorska*, „Bibliotekarz Podlaski” 2018, nr 3, s. 137–140.

⁴ Określenie „piękna książka” w tytule artykułu i w wywodzie pojawia się jako docenienie walorów estetycznych omawianych publikacji, nie zaś w rozumieniu historycznym, jako odwołanie do nurtu „pięknej książki” pod przewodnictwem Williama Morrisa pod koniec XIX wieku. W tym samym znaczeniu wprowadziłam ten przymiotnik w tytule wystawy „Piękne książki, piękne opowieści. Książka dziecięca” (Kraków 2016), której byłam kuratorem.

⁵ E. Zarych, *Książka zabawka, książka wzbogacona*, s. 132–134.

⁶ Szczegółowo na ten temat zob. ibidem, s. 132–135.

⁷ Ibidem, s. 137–144.

⁸ J. Dunin, *Książeczki dla grzecznych i niegrzecznych dzieci*, Wrocław 1991; A. Sołtysiewicz, *Książki zabawki jako typ książki dla dzieci*, „Debiuty Bibliologiczno-Informatologiczne” 2015, nr 3, s. 30–49; M. Kątny, *Znaczenie książeczki-zabawki dla rozwoju osobowości dziecka w wieku przedszkolnym*, w: VIII Kielecki Festiwal Nauki, 15–30 września 2007,

oprac. i red. Z. Steciak, Kielce 2008; E. Dąbrowska, *Współczesna książka-zabawka w Bibliotece Jagiellońskiej*, „Bibliotheca Nostra” 2016, nr 1, s. 162–174.

⁹ E. Zarych, *Książka zabawka, książka wzbogacona*, s. 131 i 134–135.

¹⁰ A. Mizera, *Książka-zabawka jako nowe zjawisko na rynku księgarskim*, „Bytomskie Zeszyty Pedagogiczne” 2003, nr 7, s. 92.

¹¹ H. Ries, *Illustration und Illustratoren des Kinder- und Jugendbuchs im deutschsprachigen Raum 1871–1914*, Osnabrück 1992, s. 46.

¹² Większość tworzy serie; A. Sołtysiewicz, op. cit., s. 37.

¹³ Każdy typ, wyodrębniony na podstawie zastosowanego rozwiązania technicznego, ma swoją nazwę, np. pop-up/rozkładanka, harmonijka/leporollo, tunel itd. To zawężenie sprawia, że nie wiadomo, jak nazwać książki, które stosują jednocześnie kilka rozwiązań. Z drugiej strony np. pop-up to zarówno rozkładanka, jak i termin nadrzędny dla różnych typów (*volvelles, transformations, tunnel books, pull-tabs...*). O tych problemach zob. E. Zarych, *Książka zabawka, książka wzbogacona*, s. 132.

¹⁴ Ibidem, s. 136.

¹⁵ Książki tego typu badane są od lat siedemdziesiątych XX wieku (pierwsze studia Szweda Stena G. Lindberga i Anglika Petera Haininga z 1979 roku), przy czym spora część prac to próby zapanowania nad terminologią oraz historia rozwoju poszczególnych grup i typów, a także opracowania towarzyszące wystawom i seminariom. Wiele z nich skupia się na rozwiązaniach technicznych, w gruncie rzeczy wtórnych, trudnych do uporządkowania (przez mnogość form i ich łączenie) i użytkowych.

¹⁶ T. Al Chammas, „Das Spielbilderbuch. Ästhetische Formen und Chancen frühkindlicher Förderung” (praca doktorska, 2012), <http://oops.uni-oldenburg.de/1373/1/alcp12.pdf>, s. 59 (dostęp: 5.06.2021).

¹⁷ K. Bazarnik, *Dlaczego od Joyce’a do liberatury (zamiast wstępu)*, w: *Od Joyce’a do liberatury*, pod red. K. Bazarnik, Kraków 2002, s. V–VI.

¹⁸ M. Butor, *Le livre comme objet*, w: idem, *Essais sur le roman*, Paris 2000, s. 130 i n. ibidem.

¹⁹ O klasyfikacji (m.in. Clive’a Phillpota) książek artystycznych oraz miejscu *bookwork* i innych zob. J. Gwioździk, *O sztuce książki...*, „Bibliotheca Nostra” 2011, nr 4, s. 9 i n.

²⁰ Tu termin *ready made* („gotowy przedmiot”) – pojęcie z historii sztuki odnoszące się do dzieła sztuki stworzonego z jakiegoś przedmiotu codziennego użytku lub odpadków.

²¹ G. Stewart, *Bookwork. Medium to Object to Concept to Art*, Chicago 2011, s. XIII i n. Wszystkie tłumaczenia cytatów – o ile nie zaznaczono inaczej – pochodzą od autorki.

²² M. Rychlewski, *Książka jako towar, książka jako znak. Studia z socjologii literatury*, Gdańsk 2013, s. 130–136.

²³ Zob. też: K. Bazarnik, „Książka jako przedmiot” Michela Butora, czyli o liberaturze przed liberaturą, w: *Od Joyce’a do liberatury*, s. 171–172 i 180.

²⁴ Zwłaszcza że według definicji liberatury „dzieło może przybierać dowolną postać i być zbudowane z dowolnego materiału”; Z. Fajfer, *liryka, epika, dramat, liberatura*, w: ibidem, s. 234.

²⁵ J. Dunin, op. cit., s. 103–105; E. Dąbrowska, op. cit., s. 163–165.

²⁶ E. Zarych, *Książka zabawka, książka wzbogacona*, s. 141. Publikacje takie w przypadku małych dzieci mogą również oswajać je z ideą książki. Wprowadzenie do lektury dotyczy jednak tylko takich książek, które nie mają być jedynie opakowaniem, ale oferują odbiorcy kontakt z tekstem.

²⁷ Włącza je do książek zabawek np. E. Dąbrowska, op. cit., s. 164–165. Według mnie jako książki z zabawką, będącą jedynie dodatkiem do klasycznego kodeksu, nie należą do tej grupy.

²⁸ E. Zarych, *Książka zabawka, książka wzbogacona*, s. 132.

²⁹ O performatywności jako zjawisku zob. E. Domańska, „Zwrot performatywny” w: *Współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie” 2007, nr 5, s. 48–61.

³⁰ Zdjęcia na <https://www.korefe.de/the-edible-cookbook>. Zwycięzca w konkursie Grand LIA za design w 2012 roku.

³¹ Termin używany w odniesieniu do origami i innych rodzajów majsterkowania z papieru (np. kirigami, gdzie papier można ciąć), w przypadku książki wzbogaconej niekiedy ograniczony do pop-upów, a niekiedy rozszerzany na inne formy.

³² Zob. też: K. Bazarnik, „Książka jako przedmiot” Michela Butora, s. 172.

³³ S. Bury, *Artists’ Books: The Book As a Work of Art, 1963–1995*, London 1995, s. 1.

³⁴ W. Kaczorowski, *Ilustracja (poza)książkowa*, w: *Sztuka książki: współczesna polska sztuka książki: ilustracja*, pod red. H. Kocańdy-Kolodziejczyk i K. Lipki-Szarbatko, Warszawa 2000, s. 17.

³⁵ Wyznaczniki dzieła sztuki za: D. Dutton, *Instynkt sztuki. Piękno, zachwyt i ewolucja człowieka*, tłum. J. Luty, Kraków 2019, s. 104–112.

³⁶ Na przykład *Circo* Meggendorfera czy *Circus* Nistera.

³⁷ Korzeni teatralności książek zabawek czy wszelkich wzbogaconych, jak wskazują badacze, należy szukać też w kartkach z życzeniami z ruchomymi scenami, papierowych szopkach bożonarodzeniowych czy peep-showach, a pierwszym typem takiej książki są harlekinady; N. Starost, *Pop-up-Bücher, Alles Buch, Studien der Erlanger Buchwissenschaft*,

Nürnberg 2005, s. 19; P. Hainning, *Movable Books*, London 1979, s. 22; D. Grünewald, *Vom Umgang mit dem Papiertheater, Volk und Wissen*, Berlin 1993, s. 16 i n.

³⁹ Przedruki później już jako EBlinger.

⁴⁰ Zob. prezentację na <https://www.youtube.com/watch?v=WF2UNyLGysl> (dostęp: 5.05.2021).

⁴¹ Można zestawić tu teatr (jak czyni to antropologia widowisk) także z innymi działaniami zbiorowymi, takimi jak zabawa, rytuał, karnawał.

⁴² G. Crupi, "Mirabili Visioni". *From Movable Books to Movable Texts*, JLIIS.it 2016, Vol. 7, No. 1, s. 55, <https://www.jliis.it/article/view/11611/10780> (dostęp: 4.06.2021).

⁴³ Ibidem, s. 54.

⁴⁴ Jak zwykle, widoczne jest tu zamieszanie terminologiczne. Z jednej strony to termin nadrzędny, z drugiej synonim podrzędnego w jej obrębie pop-upu.

⁴⁵ G. Crupi, op. cit., s. 54.

⁴⁶ D. Pesenti Campagnoni, *Quando il cinema non c'era. Storie di mirabili visioni, illusioni ottiche e fotografie animate*, Torino 2007; M. C. Biagi, E. Marconcini, *I giochi ottici della collezione di giocattoli antichi di Roma Capitale*, w: *I sogni nel cassetto. Metafora del viaggio e viaggi reali*, red. A. Aletta, Roma 2016.

⁴⁷ G. Crupi, op. cit., s. 54–60.

⁴⁸ P. Franchi, *Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo*, Ravenna 1998.

⁴⁹ K. Doderer, H. Müller, *Das Bilderbuch, Geschichte und Entwicklung des Bilderbuches in Deutschland von den Anfängen bis zur Gegenwart*, Weinheim 1973, s. 24.

⁵⁰ Ibidem; H. Ries, op. cit., s. 55; L. Mannoni, D. Pesenti Campagnoni, *Lanterna magica e film dipinto. 400 anni di cinema*, Milano 2009.

⁵¹ Z tej drugiej perspektywy ujmują ją S. Karr Schmidt, N. Kimberly, *Altered and Adorned. Using Renaissance Prints in Daily Life. [Catalogue of the Exhibition April 30–July 10. 2011]*, Chicago–New Haven–London 2011, s. 1.

⁵² Oprócz rozwoju technik ilustratorskich oraz zmian stylów ilustrowania (pozostających w związku z historią sztuki) chodzi także o przekształcanie się książek bogato ilustrowanych (nazywanych początkowo *picture books*, które to ówczesne znaczenie nie pokrywa się z dzisiejszym rozumieniem tego terminu, opierającym się na jedności słowa i tekstu) w *toy books*. Niemiecki termin *Spielbilderbuch* wskazuje na jej powinowactwo z książką obrazkową.

⁵³ T. Al Chammas, op. cit., s. 59.

⁵⁴ Jerzy Cieślowski, utożsamiający książki zabawki z rozkładankami, docenia drzemiaczy w nich potencjał pomagający uruchomić bajkę, która dzięki tej formie rozegra się przed naszymi oczami; J. Cieślowski, *Literatura i podkultura dziecięca*, Wrocław 1974, s. 224.

⁵⁵ Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=g-bD0cRmFp4> (dostęp: 3.04.2021).

⁵⁶ Zob. https://www.youtube.com/watch?v=f-JfIW_VAcE (dostęp: 3.04.2021).

⁵⁷ Zob. https://www.youtube.com/watch?v=ZZI8FrujhhM&list=PLB5vzYtkxYGkgDylzKMGX3tM_RHjGgB (dostęp: 7.06.2021).

⁵⁸ E. Zarych, *Książka zabawka, książka wzbogacona*, s. 142–143.

⁵⁹ Tekst notki wydawniczej na tyle okładki.

⁶⁰ W. Kaczorowski, op. cit., s. 18.

⁶¹ R. Barthes, *Krytyka i prawda*, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. 2, oprac. H. Markiewicz, Kraków 1976, s. 157.

⁶² W. Iser, *Der Akt des Lesens*, München 1994, s. 177 i n.

⁶³ Zob. np. E. Rybicka, *Mapy. Od metafory do kartografii krytycznej*, „Teksty Drugie” 2013, nr 4, s. 30–47; A. Kil, *Krótki przewodnik po mapowaniu kontrowersji*, „Prace Kulturoznawcze” 2015, nr 18, s. 123–126.

⁶⁴ G. Crupi, op. cit., s. 29.

⁶⁵ Tu m.in. *De sphaera mundi* Johannes de Sacrobosco (ok. 1230), *Cosmographia Petrusa Apianusa* (1584) czy pierwszy podręcznik nawigacji *Breve compendio de la sphaera y de la art de navegar con nuevos instrumentos y reglas exemplificado con muy subtiles demonstraciones* Martina Cortés (1551).

⁶⁶ Pojęcie mapy mentalnej towarzyszy też „rzeczywistości wirtualnej” tworzącej się dzięki zarówno fikcji, jak i – w ujęciu badaczy łączących sztukę z naukami ewolucyjnymi – snom; J. Carroll, *The Human Revolution and the Adaptive Function of Literature*, „Philosophy and Literature” 2006, No. 1, s. 33–49; D. Dutton, op. cit., s. 208–211.

⁶⁷ Czytelnik manuskryptu Mateusza z Paryża nie musiał odwracać książki ani też się pochylać czy zmieniać pozycji, to wyobrażona przestrzeń dostosowywała się do jego percepcji; D. K. Connolly, *The Maps of Matthew Paris. Medieval Journeys through Space, Time and Liturgy*, Woodbridge 2009, s. 55.

⁶⁸ G. Crupi, op. cit., s. 5.

⁶⁹ Ibidem.

⁷⁰ C. Rémi, *Reading as Playing: The Cognitive Challenge of the Wimmelbook*, w: *Emergent Literacy: Children's Books from 0 to 3*, ed. B. Kümmerling-Meibauer, Amsterdam 2010, s. 120.

⁷¹ E. Ludwig, *Die Bemerin*, „Bulletin Jugend & Literatur” 2008, Nr. 11, s. 7.

⁷² Uzyskany dzięki zastosowaniu druku soczewkowego na tzw. folii soczewkowej, co daje efekt ruchu.

⁷³ E. Zarych, *Zielnik wróżek, zielnik wyobraźni – „L'herbier des fées” („Zielnik wróżek”) Benjamina Lacombe'a i Sébastiena Pereza*, w: *Wolność i wyobraźnia w literaturze dziecięcej*, pod red. A. Czabanowskiej-Wróbel i M. Kotkowskiej, Kraków 2017, s. 323–340.

⁷⁴ Eadem, *Książka zabawka, książka wzbogacona*, s. 133–134. Tu także o prawnych kwestiach użycia określenia „zabawka”.

⁷⁵ W stronę zabawki dzięki prawdziwej eksplozji nowych rozwiązań popchnęli książkę obrazkową dziewiętnastowieczni wydawcy i mistrzowie papieru Robert Sayer i William Grimaldi, firma Dean & Son, Samuel & Joseph Fuller, Ernest Nister, Lothar Megendorfer.

⁷⁶ Terminy te w wielu krajach równolegle określają inną grupę książek, zwaną w Polsce grą paragrafową będącą rodzajem prozy interaktywnej, polegającej na wybieraniu zakończeń, prowadzeniu fabuły przez czytelnika. Jest to osobna grupa książek, niewykorzystująca wzbogaceń formy, ale innego rodzaju zabiegi, przez co nie jest ona przedmiotem tego artykułu; została przywołana tu jedynie ze względu na (niekiedy mylące) podobieństwo nazw.

⁷⁷ G. Crupi, op. cit., s. 35; S. G. Lindberg, *Mobiles in Books. Volvelles, Inserts, Pyramids, Divinations, and Children's Games*, „The Private Library” 1979, 3rd series, 2.2, s. 49–82; L. Braswell-Means, *The Vulnerability at Volvelles in Manuscript Codices*, „Manuscripta” 1991, No. 35, s. 43–54.

⁷⁸ G. Crupi, op. cit., s. 36.

⁷⁹ Ibidem, s. 30.

⁸⁰ R. Darton, *Il futuro del libro*, Milano 2011; A. Visconti, *Grangerizing*, „ArchBook. Architectures of the Book” 2012, <http://drc.usask.ca/projects/archbook/grangerizing.php> (dostęp: 4.06.2021); H. J. Jackson, *Marginalia. Readers Writing in Books*, New Haven, Conn. 2001, s. 186.

⁸¹ A. M. Caproni, *Il libro e la nuova tipografia da Stéphane Mallarmé al Futurismo*, w: *Il linguaggio della biblioteca. Scritti in onore di Diego Maltese, raccolti da Mauro Guernini*, Firenze 1994, s. 213–326.

⁸² Performance i performatyka jawią się jako nieodzowny element współczesności, a jednocześnie słowo klucz, czy jak go nazywa Ewa Domańska – „wytrych”. Badaczka podkreśla, że: „Kiedyś byliśmy skłonni wszystko widzieć jako tekst, dzisiaj jako performance”. Zob. E. Domańska, op. cit., s. 48. Szerokie (i niejednokrotnie kontrowersyjne) rozumienie performance'u proponuje R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, Wrocław 2006.

⁸³ M. Zajęc, *Przestarzały jak e-book? Nowoczesny jak t-book?*, w: *Książka i młody czytelnik*, pod red. G. Leszczyńskiego i M. Zająca, Warszawa 2013, s. 281; idem, *Książka dziecięca – w stronę konwergencji mediów*, w: *Biblioteka, książka, informacja, internet*, pod red. Z. Osińskiego, Lublin 2010, s. 101–113.

⁸⁴ R. Caillois, *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973; J. Huizinga, *„Homo ludens”. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 1967; J. Jarzębski, *O zastosowaniu pojęcia „gra” w badaniach literackich*, w: *Problemy odbioru i odbiorcy*, pod red. T. Bujnickiego i J. Sławińskiego, Wrocław 1977; M. Karasińska, *Między baśnią a podwórkiem. Gry literackie w polskim dramacie dla dzieci*, Poznań 1998; A. Martuszevska, *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2007.

⁸⁵ W. Iser, op. cit., s. 50 i n.

⁸⁶ V. Wróblewska, *Początek utworu jako element gry z czytelnikiem w baśniach literackich*, w: *Gra z czytelnikiem. Między konwencją a strategią*, pod red. M. Jakitowicz i R. Moczkołana, Toruń 2001, s. 88.

⁸⁷ U. Eco, *Czytelnik modelowy*, tłum. P. Salwa, „Pamiętnik Literacki” 1987, z. 2, s. 292–293.

⁸⁸ W. Iser, op. cit., s. 175 i n.

⁸⁹ Na podstawie listy E. Chrzanowskiej-Kluczewskiej *Gry językowe w teoriach naukowych*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, pod red. E. Jędrzejko i U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997, s. 15.

⁹⁰ Zob. <http://benjaminlacombe.hautetfort.com/l-herbier-des-fees/> (dostęp: 5.03.2021).

⁹¹ Ibidem.

⁹² E. Zarych, *Zielnik wróżek*, s. 338–340.

⁹³ Zob. <https://www.neimanmarcus.com/en-pl/c/nm-pop-up-book-cat15220750> (dostęp: 9.06.2021).