

Τα ‘περίεργα’ βιβλία-αντικείμενα και το παιχνίδι της ανάγνωσής τους

Αγγελική Γιαννικοπούλου

1. Τα ‘περίεργα’ βιβλία-αντικείμενα

Είναι προφανές ότι το βιβλίο, εκτός από κείμενο, είναι πάντοτε και ένα αντικείμενο με συγκεκριμένο σχήμα, μέγεθος, υλικό, υφή, οσμή. Μάλιστα στην εποχή μας, για πολλά από τα βιβλία που κυκλοφορούν στην Ελλάδα και διεθνώς, η υλικότητα κρύβει εκπλήξεις καθιστώντας την ανάγνωσή τους μια πολύ ιδιαίτερη εμπειρία (δες Γιαννικοπούλου, 2008, σελ. 316-331).

Παρόμοια βιβλία γίνονται με τον καιρό όλο και περισσότερα, και πλέον, εκτός από τα δημοφιλή βιβλία-παιχνίδια (π.χ. τα βιβλία-αυτοκίνητα) υπάρχουν και βιβλία με εικόνες που ξεπετάγονται τρισδιάστατες (pop up books), βιβλία σε περίεργα σχήματα (shape books), με χάρτινες πόρτες που ανοιγοκλείνουν (lift the flap books) ή ελάσματα που τραβιούνται προκειμένου να αλλάξουν στοιχεία της εικόνας, με πληθώρα υλικών που προσφέρουν διαφορετικές απτικές εμπειρίες (sensory books), βιβλία που ξεδιπλώνουν μέχρι να ανοίξουν εντελώς (panorama books), φωτίζουν στο σκοτάδι (glow-in-the-dark books), ή μυρίζουν (scratch and sniff books), βιβλία με ήχους (sound books), μουσική (musical books) ή κίνηση (scanimation books), με φύλλα από χοντρό χαρτόνι (board books) ή πανί (cloth books), βιβλία με εγκοπές και τρύπες (die cut books), με περιστρεφόμενους χάρτινους τροχούς (rotating wheels books), με ανισομεγέθεις σελίδες ή εικόνες που μεταβάλλονται (turn up books), με ενσωματωμένο φακό προκειμένου να δημιουργούνται σκιές στον τοίχο ή τριχοτομημένα φύλλα που κινούνται ανεξάρτητα ούτως ώστε να προσφέρουν τη δυνατότητα πολλαπλών αναδιαρθρώσεων του ίδιου κειμενικού υλικού, και πλήθος άλλων βιβλίων, που η πρωτοτυπία τους δεν φαίνεται να έχει τέλος, αφού καινούργιες εκδόσεις προσφέρουν συνεχώς στο αναγνωστικό κοινό βιβλία με νεωτερικά στοιχεία υλικότητας.

Όμως, παρά την κοινή πεποίθηση ότι τα ‘περίεργα’ βιβλία –στα αγγλικά συχνά δηλώνονται με τους όρους *movable/ mechanical/ novelty books*– είναι φαινόμενο των καιρών μας, η αλήθεια είναι ότι αυτά έκαναν την εμφάνισή τους το 13^ο αιώνα (δες το *Chronica Majora* του μοναχού Matthew Paris). Μάλιστα, για κάποιους αιώνες απευθύνονταν αποκλειστικά σε ενήλικες και χρησίμευαν κατά κύριο λόγο στη μετάδοση γνώσεων, κυρίως αστρονομικών και ιατρικών, χωρίς να αποκλείονται και άλλες χρήσεις, όπως για παράδειγμα η πρόβλεψη του μέλλοντος.

Μόνο το 18^ο αιώνα, και μετά τη συμβολή του Robert Sayer, που ευθύνεται για την έκδοση μιας σειράς βιβλίων με μεταβαλλόμενη εικονογράφηση (γνωστά ως *harlequinades/metamorphosis/ turn up books*), δηλαδή βιβλία όπου τμήματα της σελίδας μετακινούνται αλλάζοντας σταδιακά την εικόνα σε κάποια άλλη, παρόμοια βιβλία ταυτίστηκαν τόσο με την ψυχαγωγία όσο και τα παιδιά. Η νέα τάση των ‘ιδιαίτερων’ βιβλίων ισχυροποιήθηκε με μετέπειτα εκδόσεις, όπως κάποιες του τύπου ‘ντύσε την κούκλα’ που κυκλοφορούσαν με την προσθήκη μιας χάρτινης γκαρνταρόμπας (δες το *The History of Little Fanny*, 1810). Με το τέλος του 19^{ου} αιώνα και μέχρι τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο αυτού του είδους τα βιβλία συνιστούσαν ένα δημοφιλές είδος ψυχαγωγίας για όλη την οικογένεια –αυτό καθίσταται φανερό σήμερα κυρίως μέσω μεγάλων εκθέσεων, όπως εκείνη στο Smithsonian Museum of American History (14/6/2010-30/9/2011) με γενικό τίτλο *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop and Turn*.

Όμως, παράλληλα με το ενδιαφέρον που συγκεντρώνουν τα παλιά βιβλία, ‘περίεργα’ και μη, όχι ως κείμενα αλλά ως αντικείμενα, αφού θεωρούνται στοιχεία του πολιτισμού με αξιοσημείωτη ιστορική σημαντικότητα (Pearson, 2008), τα σύγχρονα βιβλία με ‘εξεζητημένη’ υλικότητα, μέσα από έναν πλουραλισμό μορφών, σχημάτων και υλικών, καταφέρνουν να κρατήσουν ακόμη ‘ανοιχτή’, ευέλικτη και εξελίξιμη την ίδια την έννοια του βιβλίου. Καθώς κατορθώνουν συγχρόνως να θέτουν τον κανόνα (π.χ. οι εικόνες του βιβλίου είναι στατικές) αλλά και την εξαίρεση (και όμως, στα *scanimation books* το άλογο καλπάζει), παρόμοια βιβλία επαναπραγματεύονται την ίδια τη φύση του μέσου και επανεξετάζουν ζητήματα που αφορούν εκείνο, τον αναγνώστη και τη διαδικασία της ανάγνωσης.

Καθώς η ενδιαφέρουσα υλικότητα διαφοροποιείται από βιβλίο σε βιβλίο, όχι μόνο ως προς την ιδιαίτερη τεχνική που καθένα επιλέγει να υιοθετήσει, αλλά και αναφορικά με τη λειτουργία που εκείνες εξυπηρετούν, το μη συμβατικό βιβλίο καταφέρει να απογειώσει το αναγνωστικό ταξίδι προσδίδοντάς του μια σαφώς παιγνιώδη διάσταση.

2. Παιχνίδι και λογοτεχνικό βιβλίο

Καταρχάς η συνάφεια ανάμεσα στο παιχνίδι και τη λογοτεχνία μοιάζει να είναι αμφίδρομη (Τσιριμώκου, 2000) και τόσο στενή, ώστε κάποια κείμενα είναι σίγουρα παιχνίδια, και ορισμένα παιχνίδια στην πραγματικότητα αποτελούν αφηγήσεις (Sutton-Smith, 1997, p. 156). Άλλωστε, όπως υποστηρίζει ο Huizinga, «ολόκληρη η ποίηση γεννιέται από το παιχνίδι: από το ιερό παιχνίδι της λατρείας, το χαρούμενο παιχνίδι της ερωτοτροπίας, το πολεμικό παιχνίδι του αγώνα, το εριστικό παιχνίδι της καυχησιολογίας, του χλευασμού και της λαιμοδείας, το εύστροφο παιχνίδι της ευφυΐας και της ετοιμότητας» (Huizinga, 2010, p. 192). Επιπλέον, και η μεταφορική γλώσσα στην οποία αρέσκεται η λογοτεχνία, δεν είναι τίποτε άλλο από μια σειρά παιγνιωδών γρίφων που επιζητούν να επιλυθούν –π.χ. η έκφραση το ‘δάπεδο της αίθουσας των ανέμων’ μεταφράζεται ως ‘η γη’ (Huizinga, 2010, p. 201).

Όμως, και η λογοτεχνία στο σύνολό της παρουσιάζει τόσο πολλές και ουσιαστικές ομοιότητες με το παιχνίδι, που θα μπορούσε να νοηθεί ως ένα παιχνίδι λόγου. Γι' αυτό κι όσα ο Huizinga ορίζει ως στοιχεία παιχνιδιού σαφώς χαρακτηρίζουν και τη λογοτεχνική παραγωγή: Το παιχνίδι αποτελεί εκούσια δραστηριότητα, που συνιστά το περιττό, συνδέεται στενά με την ελευθερία, παρουσιάζει ανιδιοτέλεια, ενέχει σταθερά εναλλασσόμενα μοτίβα επανάληψης και μεταβολής, αγαπά την τάξη η οποία συνεπάγεται την ομορφιά, σέβεται τους κανόνες, και είναι στενά συνδεδεμένο με την ένταση και την έκπληξη, αφού ακόμη και μετά από πολλές επαναλήψεις, διαδικασία και αποτέλεσμα δεν είναι δεδομένα (Huizinga, 2010, pp. 20-26).

Φαίνεται ότι η σχέση ανάμεσα στη λογοτεχνία και το παιχνίδι είναι τόσο στενή, ώστε καθιερώνονται εκφράσεις, όπως «παίζοντας με το κείμενο», που χρησιμοποιείται και από τη Mackey (playing the text στον τίτλο του βιβλίου της) ως μια εκτενής μεταφορά για την πρόσληψη του μυθοπλαστικού κειμένου σε όλα τα μέσα. Η ίδια εντοπίζει αρκετά από τα στοιχεία του παιχνιδιού στην προσέγγιση της μυθοπλασίας, συμπεριλαμβανομένης και της λογοτεχνικής ανάγνωσης: Την ενεργητική συμμετοχή αναγνώστη/ παίχτη, την κυριαρχία της φαντασίας, την ιδέα της μοναδικότητας μιας παράστασης, εμφανέστερης στη λογοτεχνία στην περίπτωση της μεγάλωφνης ανάγνωσης, την έννοια του κανόνα, ακόμη και της στρατηγικής ή της ενορχήστρωση πολλών διαφορετικών παραγόντων και στοιχείων που οδηγούν στην πρόσληψη και ερμηνεία, που δεν είναι ποτέ απόλυτα ταυτόσημη σε κάθε νέα ανάγνωση/ παιχνίδι. Επιπλέον, τόσο το παιχνίδι όσο και η ανάγνωση λογοτεχνίας διαφοροποιούνται σαφώς από την εργασία, καθώς συνιστούν «ζώνη χωρίς συνέπειες», όπου ο αναγνώστης/ παίχτης μπορεί να δοκιμάζει, να εμπλέκεται, να πειραματίζεται, αλλά και να εγκαταλείπει χωρίς περεταίρω υποχρεώσεις (Mackey, 2002, pp. 166-171).

Από την άλλη και το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο παρουσιάζει ομοιότητες με το παιχνίδι, όχι μόνο επειδή πολλά βιβλία είναι ευχάριστα και αστεία, αλλά κυρίως γιατί ως είδος ενέχει μια ευελιξία, η οποία του προσδίνει έντονη παιγνιώδη διάσταση (Lewis, 2001, p. 81). Άλλωστε το εικονογραφημένο βιβλίο τόσο στην περίπτωση που ακολουθεί τις λογοτεχνικές συμβάσεις και κανόνες, όσο κυρίως όταν τους παραβιάζει, επικοινωνεί την αίσθηση μιας παιγνιώδους δραστηριότητας (Lewis, 2001, p. 81).

Προφανώς κάποια συγκεκριμένα είδη εικονογραφημένων βιβλίων καταφέρνουν να αποκτήσουν μεγαλύτερη συνάφεια με το παιχνίδι. Για την Nikolajeva αυτό συμβαίνει αναφορικά με το μεταμοντέρνο βιβλίο, κυρίως εξαιτίας δύο συνιστωσών: από τη μια των σχέσεων, και κυρίως των εντάσεων, ανάμεσα σε όσα λένε οι λέξεις και εκείνα που δείχνουν οι εικόνες, και από την άλλη εξαιτίας της υλικότητας των βιβλίων (Nikolajeva, 2008, p. 57). Ιδιαίτερα ευχάριστα και παιγνιώδη καθίστανται τα βιβλία που προσφέρουν στον αναγνώστη τη δυνατότητα διάδρασης, όπως για παράδειγμα τα βιβλία με αναδιπλούμενες εικόνες και γενικώς εκείνα με μη συμβατική υλικότητα (Nikolajeva, 2008, p. 67).

Φαίνεται ότι τα εικονογραφημένα βιβλία αποκτούν μια έντονα παιγνιώδη διάσταση εξαιτίας διαφόρων παραγόντων, όπως της μείξης φανταστικού και πραγματικού, της λογοτεχνίας-παιχνιδιού (π.χ. λογοπαίγνια), των αφηγηματικών τεχνικών, π.χ. ανατροπών (δες τα *Τρία μικρά λυκάκια*), αλλά και της υλικότητάς τους (Kanatsouli, 2012). Χαρακτηριστικό παράδειγμα ενός ιδιαίτερου βιβλίου-αντικειμένου με έντονα παιγνιώδη χαρακτήρα είναι το βιβλίο-σπαζοκεφαλιά *Spells* της Emily Gravett. Σε αυτό οι σελίδες είναι διχοτομημένες και σε καθένα από τα δύο μέρη τους αποτυπώνεται η μισή εικόνα και λέξη. Γι' αυτό και ο γνωστός παραμυθικός βάτραχος, που επιθυμεί να ανακαλύψει το ξόρκι που θα τον μεταμορφώσει σε πρίγκιπα, προσπαθεί, συνταιριάζοντας τα δύο κομμάτια της σελίδας, να ανασυγκροτήσει την εικόνα και τη λέξη 'πρίγκιπας', προσπαθώντας να αποφύγει υβριδικά πλάσματα που γεννούν οι ατυχείς συνδυασμοί, όπως f-ird από τα f(ro)g και (b)ird, ή f-ake από τα f(ro)g και (sn)ake (Kanatsouli, 2012, pp. 36-37).

3. Παιχνίδι και 'περίεργα' βιβλία-αντικείμενα

Ανάμεσα στα 'περίεργα' βιβλία-αντικείμενα σίγουρα ξεχωρίζει μια μεγάλη ανομοιογενής υβριδική κατηγορία βιβλίων-παιχνιδιών που αφήνει συχνά τον αποδέκτη με την απορία αν κρατά στα χέρια του παιχνίδια που διαβάζονται ή βιβλία που παίζονται. Παρόλο που ο όρος βιβλίο-παιχνίδι (toy book) είθισται να χρησιμοποιείται για τα παιδικά εικονογραφημένα βιβλία της βικτοριανής εποχής, που αρχικά ήταν ζωγραφισμένα στο χέρι και πωλούνταν προς έξι πένες, με άλλα λόγια για πραγματικά βιβλία που όμως διαπνέονταν από τη χαρά του παιχνιδιού, σήμερα όντως υπάρχουν βιβλία που στην ουσία είναι και παιχνίδια.

Τα βιβλία για μωρά και μικρότερα παιδιά, που συχνά έχουν ρόδες και σχήμα αυτοκινήτου, ανοίγουν και σχηματίζουν έναν ολόκληρο σιδηρόδρομο, βιβλία από περίεργα υλικά και σχήματα, με ήχο, με φωτάκια που αναβοσβήνουν, βιβλία που κουρδίζουν ή κορνάρουν, δημιουργούν μια υβριδική κατηγορία παιχνιδιών-βιβλίων, που άλλοτε εκδίδονται από εκδοτικούς οίκους και άλλοτε από εταιρείες παιχνιδιών.

Παράλληλα όμως με τα βιβλία-παιχνίδια υπάρχουν και εκείνα που χρησιμεύουν ως αφορμές για ένα τρελό παιχνίδι (game books) εκκινώντας μια ανάγνωση που δημιουργεί ευφορία, συνεπάγεται έντονη κίνηση και απαιτεί αρκετή δεξιοτεχνία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα από τη σειρά *The game series* του Tullet το *The ball game*, που απευθύνεται σε μικρότερα παιδιά, έχει τρύπες, ώστε να περνούν μέσα από αυτές αυτοσχέδιες μπαλίτσες από χαρτί, και ξεδιπλώνει σαν ακορντεόν δημιουργώντας το πλαίσιο για ένα θορυβώδες παιχνίδι με μπάλες, στοχευμένες βολές και συντονισμένες κινήσεις.

Όμως θα ήταν λάθος να θεωρήσουμε ότι τα βιβλία-παιχνίδια περιορίζονται αποκλειστικά στα μικρότερα παιδιά, αφού υπάρχουν κάποια που απευθύνονται σε ωριμότερο αναγνωστικό κοινό. Για παράδειγμα, μια ολόκληρη σειρά από βιβλία που μετατρέπονται σε επιτραπέζια παιχνίδια με ιστορικό περιεχόμενο, π.χ. *Ρωμαϊκή αυτοκρατορία*, και συνδυάζουν τη γνώση με

τη διασκέδαση, κυκλοφορούν στο εμπόριο (εκδόσεις Σαββάλας), και σαφώς αποτελούν παιχνίδια σε φορμάτ βιβλίου –ενδεικτικό ότι η σειρά τιτλοφορείται «Επιτραπέζια Παιχνίδια» και τον τίτλο συνοδεύει ο υπότιτλος, «Συναρπαστικό Τρισδιάστατο Βιβλίο-Παιχνίδι».

Από την άλλη, πολλά στοιχεία παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα εμφανή σε βιβλία, στα οποία η υλικότητά τους ξεφεύγει από τα συμβατικά όρια:

3.1. Φαντασία

Προφανώς και δεν θα υπήρχε ούτε το παιχνίδι ούτε το λογοτεχνικό βιβλίο αν έλειπε από τον κόσμο η φαντασία –ο Vygotsky (1978) θεωρεί το παιχνίδι συνώνυμο της φαντασίας– μια και αυτή καταφέρνει να καταστήσει το ανύπαρκτο από και το αδύνατο εφικτό, εξασφαλίζοντας στους παίχτες/ αναγνώστες τη δυνατότητα να υπάρξουν με τη θέλησή τους σε ένα σύμπαν μαγικό, όπου τα σκουπόξυλα μεταμορφώνονται σε άλογα, τα παπούτσια δεν σταματούν να χορεύουν, και τα άψυχα αποκτούν φωνή και λογική. Ακριβώς σε αυτήν την ανταλλαγή ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία εμφανίζεται, σύμφωνα με τον Appleyard, ο αναγνώστης-παίχτης (reader-player), ο οποίος ταυτίζεται ηλικιακά με τα παιδιά προσχολικής ηλικίας (Appleyard, 1991, pp. 21-56).

Καθώς η σελίδα του βιβλίου, όπως άλλωστε και η αυλαία του θεάτρου, είναι το υλικό σύνορο ανάμεσα στο πραγματικό και το επινοημένο σύμπαν (Καλογήρου, 2004, σελ. 131), η οριοθέτηση καθίσταται δυσκολότερη, όταν τα παιχνίδια φαντασίας δεν περιορίζονται αποκλειστικά στο κείμενο, αλλά συμπαρασύρουν και το βιβλίο ως αντικείμενο, σε μια συντριπτική νίκη του φαντασιακού, το οποίο τελικώς καταφέρνει να υπερχειλίσει πέρα από τα όρια του άυλου κειμένου και να κατακυριεύει τον υπαρκτό κόσμο της υλικής πραγματικότητας του βιβλίου.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα το βιβλίο-παράσταση της Sara Fanelli *The onion's great escape*, το οποίο εστιάζει στο δικαιολογημένο φόβο ενός κρεμμυδιού για το ... τηγάνι, που απειλεί την ύπαρξή του. Σε αυτό το βιβλίο η φαντασία μπλέκεται με την πραγματικότητα, και το παραμυθικό σύμπαν του κειμένου με την απτή υλικότητα του αντικειμένου-βιβλίου, αφού η μεγάλη απόδραση του κρεμμυδιού δεν περιορίζεται μόνο στον άυλο χώρο μιας λεκτικής κατασκευής, της ιστορίας, αλλά αποκτά και μια καθαρώς υλική διάσταση· συνοδεύεται από μία θεαματική απόσπαση του κρεμμυδιού από το ίδιο το σώμα του βιβλίου. Καθώς ο αναγνώστης περιηγείται ανάμεσα στις σελίδες και παρακολουθεί ένα ανθρωποποιημένο νεαρό κρεμμύδι να συζητά μαζί του, πιέζει, όπως του έχει ζητηθεί, μέρος της σελίδας



απελευθερώνοντας σταδιακά το συμπαθές λαχανικό, έτσι ώστε, όταν στο τέλος του βιβλίου εκείνο βρεθεί ξαπλωμένο μέσα στο τηγάνι, μια μικρή κίνηση του αναγνώστη να του δώσει τη δυνατότητα να δραπετεύσει αφήνοντας πίσω του μια μεγαλοπρεπή τρύπα. Σε ένα αναγνωστικό παιχνίδι που αποσκοπεί στην οργάνωση μιας μεγαλειώδους απόδρασης, το βιβλίο σημαδεύεται βαριά από την απουσία του πρωταγωνιστή του, αφού ένα κενό σε σχήμα κρεμμυδιού χάσκει εκατέρωθεν της ράχης του, και ένα τρισδιάστατο κρεμμύδι-χάρτινο γλυπτό αποκτά αυτόνομη παρουσία στο χώρο.

Εξίσου μη συμβατικός με την υλικότητα του βιβλίου είναι κι ο διάλογος ο οποίος αναπτύσσεται ανάμεσα στον χάρτινο ήρωα και τον εξωκειμενικό αναγνώστη. Σε μια σειρά από ερωτήσεις που ξαφνιάζουν με τη φρεσκάδα τους, αλλά και το βαθύ φιλοσοφικό τους υπόβαθρο, ο αναγνώστης καλείται να ζωγραφίσει, να καταγράψει, κυρίως να σκεφτεί όχι μόνο «όσα διδάχθηκε» αλλά κυρίως «όσα έμαθε» και να μιλήσει για θέματα ταυτότητας, για το χρόνο που περνά, τις αναμνήσεις, την ευτυχία, τις διαφορετικές οπτικές κ.ά. Και όσο περισσότερο ο αναγνώστης διαβάσει, επανεξετάζει φιλοσοφικές απορίες και προβλήματα, και επαναπροσδιορίζει τον εαυτό του και τον κόσμο μέσα στον οποίο ζει, τόσο πιο δυνατός και απελευθερωμένος αισθάνεται όταν φτάνει στο τέλος και κλείνει το βιβλίο. Ακριβώς όπως το κρεμμύδι που μέσα από μια πορεία στοχασμών και σκέψεων καταφέρνει να κερδίσει την αυτονομία του και να δραπετεύσει από τους εφιάλτες που το κυνηγούν. Σε αυτό το αναγνωστικό παιχνίδι, ήρωας και αναγνώστης, φαντασία και πραγματικότητα γίνονται ένα κουβάρι που δεν είναι εύκολο να ξεμπερδευτεί!

3.2. Ψυχαγωγία

Τόσο στη λογοτεχνία όσο και στο παιχνίδι σκοπός είναι πάντα η ψυχαγωγία με τη διττή της σημασία, ως πηγή ευχαρίστησης και ως αγωγή ψυχής. Πολλά από τα βιβλία με ‘περίεργη’ υλικότητα συνιστούν πραγματικά παιχνίδια που επιτρέπουν στον αναγνώστη να περάσει πολύ όμορφα παίζοντας, κυριολεκτικά, μαζί τους.

Αξιοπρόσεχτα είναι τα εξαιρετικά βιβλία του David A. Carter, δημιουργού περισσότερων από ενενήντα βιβλίων –ξεχωρίζει η σειρά των χρωμάτων (*Color series*). Μέσα από τις σελίδες τους ξεπηδούν πανέμορφες δημιουργίες που ξεπερνούν τα όρια του



ωραίου και προσεγγίζουν αυτό που θα χαρακτηρίζαμε γλυπτική από/ στο χαρτί. Τα βιβλία του Carter συνιστούν ένα ανεπανάληπτο αναγνωστικό ταξίδι και μια πολυαισθητηριακή εμπειρία, ακόμη και ... ακουστική –στο *White noise* ο αναγνώστης καλείται να αγγίξει τις τρισδιάστατες γραφιστικές δημιουργίες και να παραγάγει ένα είδος μουσικής διευρύνοντας έτσι την ήδη πλουραλιστική συνάντησή του με το κείμενο.

Και ενώ τα βιβλία της σειράς διακρίνονται για ένα υψηλό επίπεδο αισθητικής που ικανοποιεί τον αναγνώστη, σε όλα η αισθητική απόλαυση συνοδεύεται και από μια παιγνιώδη διάθεση, προσκαλώντας παιδιά και ενήλικους να συμμετάσχουν σε ένα διασκεδαστικό παιχνίδι ανακάλυψης δεδομένων στοιχείων. Για παράδειγμα στο βραβευμένο *600 black spots* ο αναγνώστης-παίχτης προσπαθεί, ανάμεσα στα εντυπωσιακά γλυπτά από χαρτί που αναδύονται εντυπωσιακά σε κάθε άνοιγμα, να ανακαλύψει και τις 600 μαύρες βούλες. Η επιτυχία του εγχειρήματος, που είναι μάλλον αδύνατη για το παιδί, απαιτεί πολύ χρόνο, μεγάλη παρατηρητικότητα και τεράστια υπομονή. Από την άλλη στο *Blue 2* το παιχνίδι αφορά ένα γαλάζιο, που έχει κρυφτεί σε καθένα από τα εννέα χάρτινα γλυπτά, που καλείται να ‘ξετρυπάσει’ ο αναγνώστης, παίρνοντας τη βοήθεια λέξεων σε αλφαβητική σειρά (π.χ. απαστράπτον, ολισθηρό), μέσα σε θεαματικές κατασκευές από χαρτί.

3.3. Το αναπάντεχο, η έκπληξη

Αναπόσπαστο στοιχείο του παιχνιδιού είναι σίγουρα η έκπληξη, η αίσθηση ότι κάτι που δεν αναμένεται, τελικώς συμβαίνει. Αυτή καταφέρνει να ανανεώνει το ίδιο παιχνίδι κάνοντάς το διαφορετικό όσες φορές και αν παιχτεί. Παρόμοια είναι η κατάσταση και στο χώρο του βιβλίου, όπου το απρόσμενο δεν περιορίζεται μόνο στην πρώτη ανάγνωση, αλλά μπορεί αναπάντεχα να αναδυθεί ακόμη και σε πολυδιαβασμένα κείμενα.

Είναι προφανές ότι το στοιχείο της έκπληξης είναι σχεδόν πάντοτε παρόν στα βιβλία με ‘περίεργη’ υλικότητα. Αυτά, καθώς έμπρακτα αμφισβητούν την παραδοσιακή έννοια του βιβλίου, εμπλουτίζοντάς το συνεχώς με επιπλέον καινοτομίες, είναι, μάλλον εξ ορισμού, συνυφασμένα με την ιδέα του αναπάντεχου και του απρόσμενου. Χρησιμοποιώντας νεωτερικές τεχνικές και υιοθετώντας καινούργιους τρόπους έκφρασης, παρόμοια βιβλία καταφέρνουν να εκπλήττουν ευχάριστα τον αναγνώστη παρασύροντάς τον σε πρωτόγνωρα αναγνωστικά παιχνίδια.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα, το σχεδόν κινηματογραφικό *New York in pyjamarama*, που διηγείται τη νυχτερινή περιπλάνηση ενός μικρού με πιζάμα –το πρώτο στοιχείο του νεολογισμού *Pyjamarama*– που με τη βοήθεια μιας κόκκινης μπέρτας ίπταται στον ουρανό της αμερικάνικης μεγαλούπολης και αποκτά μια πανοραμική –έτσι εξηγείται το δεύτερο συνθετικού του τίτλου– θέα της. Το γεγονός ότι η νυχτερινή Νέα Υόρκη βρίσκεται διαρκώς σε κίνηση δεν αποτελεί έκπληξη. Το παράδοξο είναι ότι ο αναγνώστης καταφέρνει κυριολεκτικά να τη δει. Με τη βοήθεια ενός χαρτιού από οξικό άλας (acetate) με κάθετες γραμμές που ο αναγνώστης τοποθετεί πάνω στις εικόνες του βιβλίου και μετακινεί αργά προς μία κατεύθυνση, τίθεται σε κίνηση μια ολόκληρη πόλη· αυτοκίνητα τρέχουν στους δρόμους της, φώτα αναβοσβήνουν στο φημισμένο Broadway, αεροπλάνα προσγειώνονται στους διαδρόμους του αεροδρομίου και άνθρωποι μετακινούνται σε μια πόλη που φαίνεται να μην κοιμάται ποτέ.

Η τεχνική, γνωστή ως OMBRO cinema, αποτελεί έναν τρόπο, με τον οποίο η προκινηματογραφική Ευρώπη, και κυρίως η Γαλλία, κατάφερε να δώσει την ψευδαίσθηση κίνησης σε στατικές εικόνες. Παρόλο που από τότε έχει περάσει πάνω από ένας ολόκληρος αιώνας και η κινούμενη εικόνα είναι πλέον ιδιαίτερα συχνή, η ιδέα μιας εικονογράφησης που νικά την εγγενή στατικότητα της και καταφέρνει να κινείται, αποτελεί ακόμη και σήμερα μια τεράστια, πολύ ευχάριστη, έκπληξη για τον αναγνώστη, μικρό ή μεγάλο, που αποφασίζει να διαβάσει παίζοντας τόσο ιδιαίτερα βιβλία.

Προφανώς το ξάφνιασμα του ανεπάντεχου που ενδέχεται να προσφέρει το 'περίεργο' βιβλίο δεν περιορίζεται μόνο σε ένα επίπεδο, π.χ. αυτό της κίνησης, αλλά καλύπτει ένα ευρύτατο φάσμα διαφορετικών επιλογών, ακόμη και αυτών που φαντάζουν λιγότερο αναμενόμενες. Κανείς δεν περιμένει ότι ένα βιβλίο ενδέχεται να παίζει με την ίδια του την υπόσταση ισχυριζόμενο ότι είναι κάτι άλλο από το προφανές. Κάποτε η επιμονή του στην αξίωση να γίνει δεκτό ως ένα διαφορετικό αντικείμενο, είναι τόσο έντονη, ώστε συμπαρασύρει σε ένα γενικευμένο 'μασκάρεμα' όλα τα υλικά χαρακτηριστικά του.

Τα παραδείγματα είναι πολλά (π.χ. δεξ το βιβλίο του Spiegelman *Open me... I'm a dog!*), αλλά σίγουρα αξίζει να αναφερθούν τα βιβλία του Sam, που εξέδωσε ο David Pelham στο διάστημα 1991-1996 (δεξ *Sam's Surprise*, *Sam's Snack*, *Sam's Pizza*). Η σειρά αναφέρεται στο Sam, την αδελφή του Samantha και όλα εκείνα τα σιχαμερά πλάσματα που βάζουν ο ένας στο φαγητό του άλλου. Τα συγκεκριμένα βιβλία, ως υλικά αντικείμενα, ξεχωρίζουν όχι τόσο για τις αναδιπλούμενες εικόνες, οι οποίες, όταν ξεδιπλωθούν, αποκαλύπτουν τι κρύβεται μέσα στο φαί τους (π.χ. ένας γυμνοσάλιαγκας ανάμεσα στις φέτες ντομάτας), αλλά κυρίως για το ιδιαίτερο σχήμα τους που παραπέμπει απευθείας στο φαγητό. Για παράδειγμα, το *The sensational Samburger* μιμείται καταπληκτικά ένα λαχταριστό χάμπουργκερ, με τις σελίδες του να μοιάζουν με τα διαφορετικά υλικά που συνήθως τοποθετούνται σε αυτό (μια φέτα τυριού, κέτσαπ, αυγό μάτι, κλπ), ενώ το προστατευτικό κάλυμμα του βιβλίου θυμίζει πολύ το χάρτινο περίβλημα του χάμπουργκερ. Ένα οντολογικό παιχνίδι ταυτότητας εκκινείται από ένα βιβλίο που επιθυμεί να καταστεί βρώσιμο από έναν αναγνώστη, πραγματικά βιβλιοφάγο...



3.4. Δημιουργικότητα

Είναι καθολικά αποδεκτό ότι παιχνίδι και λογοτεχνία αποτελούν εκφάνσεις δημιουργικότητας. Επίσης είναι προφανές ότι έντονη δημιουργική ορμή διαπνέει το βιβλίο-αντικείμενο όχι μόνο σε επίπεδο τεχνικής, όταν καινούργια μέσα δίνουν ένα βιβλίο μοναδικό—δεξ το *Keep our secrets*, όπου ένα μελάνι ευαίσθητο στη θερμότητα, αλλάζει χρώμα και

αποκαλύπτει κρυμμένες εκπλήξεις, π.χ. ένα τεράστιο σκυλί μέσα στο πιάνο— όσο και αναφορικά με τους στόχους που επιλέγονται. Ένας από αυτούς είναι σαφώς η προσπάθεια εμπλοκής του αναγνώστη σε ένα παιχνίδι δημιουργικότητας, που φτάνει μέχρι την καλλιτεχνική έκφραση και τη συγγραφή κειμένων.

Στο επίπεδο της καλλιτεχνικής δημιουργίας βιβλία όπως *The game of mix-up art* του Tullet με τη βοήθεια μη ενιαίων σελίδων κομμένων σε διαφορετικά σχήματα επιτρέπουν στον αναγνώστη;/ παίχτη;/ ζωγράφο; να δημιουργήσει το δικό του μοναδικό πίνακα. Επιπλέον, στο βιβλίο του χωρίς λόγια *The game of sculpture* παρέχεται στον αναγνώστη;/ θεατή;/ γλύπτη; η δυνατότητα να αναδιαρθρώσει τα διάφορα δομικά στοιχεία του βιβλίου, δηλαδή τα φύλλα του, ούτως ώστε να δημιουργήσει μια τρισδιάστατη κατασκευή χώρου, ένα ιδιότυπο, πολύχρωμο γλυπτό από χαρτί, που ενδέχεται να καταστραφεί και να ανακατασκευαστεί πολλές φορές. Σε αυτήν την περίπτωση το βιβλίο υπάρχει μόνο ως υλική οντότητα και σε ένα παιχνίδι μαζί του η ανάγνωση καθίσταται κυριολεκτικά κατασκευή, ο αναγνώστης δημιουργός και το κείμενο δεν είναι άλλο από το ίδιο το βιβλίο ως υλικό αντικείμενο (Γιαννικοπούλου, 2016, σελ. 387).

Επίσης πολύ ενδιαφέρον είναι και το βιβλίο της Isol, ψευδώνυμο της Αργεντινής Marisol Misenta που το 2013 τιμήθηκε με το βραβείο Astrid Lindgren Memorial Award, *Νοτούρνο: Συνταγές για όνειρα*, που κυκλοφορεί στα ελληνικά από τις εκδόσεις Μάρτης. Το βιβλίο υιοθετώντας τη διαπίστωση ότι ένα βαρετό όνειρο σηματοδοτεί μια χαμένη νύχτα, αποτελείται από δώδεκα σκηνές που απεικονίζουν ισάριθμα όνειρα, π.χ. το όνειρο του βαρετού βιβλίου ή το όνειρο του μακρινού ταξιδιού.

Το περίεργο σε αυτό το βιβλίο που η έκδοσή του τού επιτρέπει να στήνεται όρθιο στο κομοδίνο δίπλα στο κρεβάτι του αναγνώστη, είναι ότι αιχμαλωτίζει το φως της λάμπας και, όταν σβήσουν τα φώτα, φωσφορίζει μέσα στο σκοτάδι. Τότε οι ορατές εικόνες της μέρας συμπληρώνονται και εμπλουτίζονται με νέα μαγικά στοιχεία, που λάμπουν σαν πολύτιμα όνειρα. Η ιδιαίτερη αυτή τεχνική (glow-in-the-dark book) συνάδει με τη μαγεία της νύχτας και το συναρπαστικό κόσμο των ονείρων, ενώ η σαφής οδηγία «Ακολούθησε το όνειρο», ενθαρρύνει το παιδί να δώσει τη δική του εκδοχή για αυτό που βλέπει να λάμπει πάνω στις σελίδες του βιβλίου. Κάθε σελίδα δίνει τη δυνατότητα για ένα νέο όνειρο και μια νέα θαυμαστή ιστορία.

3.5. Πειραματισμοί

Αν κάποιος παρατηρήσει παιδιά να παίζουν θα δει με πόση σοβαρότητα πειραματίζονται με υλικά (π.χ. παιχνίδια με πηλό), ρόλους (π.χ. του γιατρού), καταστάσεις, συνθήκες. Για αυτό και ανέκαθεν το παιχνίδι των παιδιών θεωρήθηκε ένα μεγάλο σχολείο και μια άριστη προετοιμασία για την ενήλικη ζωή.

Από την άλλη, και οι πειραματισμοί με λέξεις και ήχους αποτελούν βασική συνιστώσα της τέχνης, συμπεριλαμβανομένης και της λογοτεχνίας (Αναγνωστοπούλου, 2002, σελ. 38), που σε κάποιες περιπτώσεις μοιάζει να γίνεται αυτοσκοπός. Η ΟυLiPo (Εργαστήριο Δυνητικής Λογοτεχνίας), για παράδειγμα, λογοτεχνικό κίνημα του 20ού αιώνα που γεννήθηκε στη Γαλλία το 1960, από τους Κενό και Λιονέ, με μότο τη φράση του Στήβενσον «η λογοτεχνία είναι παιχνίδι, αλλά πρέπει να παίζεται με τη σοβαρότητα» (*serio ludere*), έδωσε στην παγκόσμια γραμματεία μνημειώδη πολυκείμενα, όπως το *Αν μια νύχτα του χειμώνα ένας ταξιδιώτης...* του Καλβίνο ή *Ζωή: οδηγίες χρήσεως* του Περέκ (Κυριακίδης, 2016). Ξεχωρίζει και το πολυσονέτο του Κενώ *A hundred thousand billion poems* or *One hundred million million poems* (1961) με συνεχείς αναμειξίες ανάμεσα σε δέκα сонέτα, στα οποία κάθε αράδα τους συνδυάζεται με οποιαδήποτε άλλη από τα υπόλοιπα εννέα δίνοντας τη δυνατότητα για 10^{14} (= 100,000,000,000,000) διαφορετικά ποιήματα. Είναι εκπληκτικό ότι ο Κενό εμπνεύστηκε το πολυποίημά του, αλλά και το βιβλίο που το φιλοξένησε (το πρώτο γαλλικό σε κατασκευή Robert Massin), από τα γνώριμά του παιδικά βιβλία των τριχοτομημένων σελίδων, όπου κάθε τμήμα τους κινείται ανεξάρτητα –γνωστά και ως ‘κεφάλι-κορμός-πόδια βιβλίο’– ώστε να επιτρέπεται μεγάλος αριθμός συνδυασμών.

Παρόμοια βιβλία, που θυμίζουν κατασκευές Lego, κυκλοφορούν και στην ελληνική αγορά. Στο μεταφρασμένο *Φτιάξε τη δική σου παραμυθοσαλάτα* και το ελληνικό με τον ευφάνταστο τίτλο *Παρα-μύθοι στο μίξερ* μια τετρατομημένη σελίδα φιλοξενεί στα αντίστοιχα τμήματά της τα τέσσερα κύρια σημεία μιας γνωστής ιστορίας (π.χ. *Ο Τζακ και η φασολιά*). Επειδή όμως τα τέσσερα τμήματα της σελίδας έχουν τη δυνατότητα να κινούνται ανεξάρτητα, οι ιστορίες μπλέκονται δημιουργώντας καινούργιες, ‘πολυσυλλεκτικές’ εκδοχές –π.χ. *Η Χρυσομαλλούσα/ είχε δύο απαίσιες μητριές/ και αποκοιμήθηκε για εκατό χρόνια. Ξύπνησε χάρη σε μια / χαμογελαστή γιαγιά.*

Στην ίδια λογική και το *Όταν μεγαλώσω μπορώ να γίνω και...*, όπου κάθε σελίδα είναι διαιρεμένη σε τρία ευδιάκριτα μέρη: Το πρώτο αναφέρει ένα επάγγελμα, το δεύτερο μια γενική σε θέση γενικής αντικειμενικής και το τρίτο έναν προσδιορισμό τόπου –π.χ. *διασώστης/ καμήλας/ στο Παρίσι*. Οι δυνατοί συνδυασμοί είναι πάρα πολλοί προσφέροντας ιδέες για νέα, ολοκαίνουργα επαγγέλματα –όπως, ξεναγός παιχνιδιών στο βυθό της θάλασσας ή προπονητής αρκούδων στο θέατρο.

3.6. Ενεργός συμμετοχή

Ακριβώς πάνω στην τομή παιχνιδιού και ανάγνωσης βρίσκεται η ιδέα της ενεργής συμμετοχής του αναγνώστη/ παίχτη στην όλη διαδικασία (Yannicopoulou, 2013). Σύμφωνα με τη Mackey (2002, pp. 181), μόνο το ρήμα ‘παίζω’, που συνεπάγεται την εμπλοκή του αναγνώστη, είναι το πλέον κατάλληλο για να περιγράψει τη διαδικασία πρόληψης κάθε μυθοπλαστικού κειμένου.

Μάλιστα αυτή η συμμετοχή εκτείνεται σε πολλά επίπεδα και δεν περιορίζεται μόνο σε θέματα φυσιολογίας ή σωματικής κίνησης, μιας έννοιας σύμφυτης με το παιχνίδι (π.χ. τρέξιμο, πήδημα, κολύμπι), αλλά όχι άγνωστης, τηρουμένων των αναλογιών, στην ανάγνωση. Άλλωστε, ακόμη και αναφορικά με το πλέον συμβατικό βιβλίο ο αναγνώστης είναι ενεργός και στη μηχανιστική διεκπεραίωση της ανάγνωσης –π.χ. πιάνει το βιβλίο, το ανοίγει, γυρίζει τις σελίδες. Προφανώς κάτι τέτοιο μεγιστοποιείται στην περίπτωση των ‘περίεργων’ βιβλίων, τα οποία σαφώς απαιτούν μεγαλύτερη ένταση και επιδεξιότητα στις κινήσεις, αφού συχνότατα ο αναγνώστης καλείται να χειριστεί εύθραυστες, αναδιπλούμενες εικόνες (20.000 λέυγες κάτω από τη θάλασσα), να ‘στήσει’ βιβλία καρουσέλ (*Κρυφτούλι με τον κύριο Κροκ*) να φτιάξει παζλ ή να διαβάσει άλλα που υπαγορεύουν κίνηση σε χώρο (δες για παράδειγμα το *Μεγάπολις* που ξεδιπλώνεται σε μια επιμήκη λωρίδα χαρτιού).

Όμως η εμπλοκή του αναγνώστη στο παιχνίδι της ανάγνωσης προβάλλει απαιτητικότερη όταν στα βιβλία με ιδιαίτερη υλικότητα, τα ‘περίεργα’ στοιχεία ζητούν τη δική του βοήθεια προκειμένου να ξετυλιχθούν το νήμα της μυθοπλαστικής διαδικασίας. Στα βιβλία του Σποτ, για παράδειγμα, με τα γνωστά χάρτινα παράθυρα (flap books), είναι φανερό πως ο αναγνώστης εμπλέκεται σε ένα κρυφτό με τον παραμυθικό ήρωα, και ανοίγοντας με τα ίδια του τα χέρια πόρτες ή σηκώνοντας υφάσματα, προσπαθεί να ανακαλύψει πού έχει κρυφτεί το χαριτωμένο σκυλάκι. Σε αυτήν την περίπτωση η ανάγνωση κυριολεκτικά καθίσταται ένα παιχνίδι, στο οποίο εμπλέκεται τόσο ο εσωκειμενικός ήρωας όσο και ο εξωκειμενικός αναγνώστης (Γιαννικοπούλου, 2008, σελ. 82-3).

Ακραίο παράδειγμα της καθοριστικής εμπλοκής του αναγνώστη στην κατασκευή της ιστορίας φαίνεται να είναι το βιβλίο του Tullet *The game of mirrors*, κυρίως γιατί επαναπραγματεύεται τη «συνδιαλλαγή» (transaction) κειμένου αναγνώστη. Μέσα από σελίδες-καθρέφτες ο αναγνώστης ‘διαβάζει’ το καθρεπτιζόμενο είδωλό του, και παίζοντας μαζί του το παρατηρεί να τοποθετείται σε ποικίλα περιβάλλοντα και να παίρνει πολλές διαφορετικές εκφράσεις. Σε ένα βιβλίο όπου το αντισυμβατικό υλικό από το οποίο είναι κατασκευασμένο καθιστά την ανάγνωση μοναδική και μη επαναλαμβανόμενη εμπειρία, ο αναγνώστης τοποθετείται συγχρόνως εκτός και εντός κειμένου και τελικώς καθίσταται ο ίδιος ... το κείμενο.

Ο Tullet φαίνεται να δίνει ιδιαίτερη σημασία στην υλικότητα δημιουργώντας ανορθόδοξα βιβλία από περίεργα υλικά και διατυπώνοντας, μέσα από το έργο του, ποικίλες εναλλακτικές προτάσεις για το παιχνίδι της ανάγνωσης και τη σχέση ανάμεσα στο βιβλίο και τον αναγνώστη του.



Στο βιβλίο του *The book with a hole*, σε κάθε άνοιγμα της σελίδας και ακριβώς στο μέσον

του δισέλιδου, χάσκει μια τεράστια ολοστρογγυλή τρύπα, έτσι που το ίδιο το βιβλίο να λειτουργεί ως πρόσκληση για τον αναγνώστη, που τον καλεί να παίξει μαζί του συμπληρώνοντας τη μισοτελειωμένη εικόνα των σελίδων με ζωντανές λεπτομέρειες από το δικό του χώρο. Με ανοικτές προκλήσεις του τύπου «Τολμάς να βάλεις το χέρι μέσα στην τρύπα;» που ανοίγεται απειλητική ακριβώς μπροστά στο ορθάνοικτο στόμα ενός αγριεμένου κροκόδειλου, το βιβλίο εγκαθιδρύει μια διαρκή επικοινωνία ανάμεσα στο κείμενο και τον αποδέκτη του. Αναγνώστης και βιβλίο πλέον αλληλοεπιδρούν, εντελώς αντισυμβατικά, ακόμη και ως υλικές οντότητες. Κι επειδή στην διεκπεραίωση της ανάγνωσης είναι απαραίτητο τόσο το αντικείμενο-βιβλίο όσο και το σώμα του αναγνώστη, το παιχνίδι της ανάγνωσης απαιτεί όχι μόνο την ψυχολογική και πνευματική αλλά και τη σωματική συμμετοχή του αναγνώστη.

3.7. Συναισθηματική εμπλοκή

Η απάθεια σίγουρα δεν συγκαταλέγεται ανάμεσα στα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, που επιζητά τη βαθιά συναισθηματική εμπλοκή του συμμετέχοντος, ο οποίος, σύμφωνα με τον Vygotsky (1978), δεν αποκομίζει από αυτό μόνο ευχαρίστηση. Άλλωστε, όπως έχει επισημανθεί (Gadamer, 1989, p.102), το παιχνίδι εκπληρώνει το σκοπό του, μόνο όταν ο συμμετέχων χάσει τον εαυτό του μέσα σε αυτό αντιμετωπίζοντάς το με τη δέουσα σοβαρότητα.

Τα βιβλία-αντικείμενα πολλές φορές χρησιμοποιούν στοιχεία υλικότητας ώστε να οδηγήσουν τον αναγνώστη τους σε ένα παιχνίδι βαθιάς συναισθηματικής εμπλοκής. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα βιβλία που εστιάζουν στο φόβο και με αναδιπλούμενες εικόνες επιτρέπουν στα φοβικά ερεθίσματα να ξεπηδήσουν τρομερά και απειλητικά έξω από τις σελίδες τους (δες *The walking dead: The pop up book*) μετατρέποντας την ανάγνωση σε μια εμπειρία που κόβει την ανάσα.

Μάλιστα ο τρόμος γίνεται εντονότερος όταν τα βιβλία σκηνοθετούν την εικόνα με σκοπό να προκαλέσουν την ενεργητική ταύτιση του αναγνώστη, καλλιεργώντας του την εντύπωση ότι πλέον δεν είναι ένας εξωτερικός παρατηρητής της σκηνής, αλλά ο εσωκείμενικός πρωταγωνιστής της. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το *The pop up book of phobias*, όπου τόσο η λήψη των σκηνών όσο και το 'στήσιμο' των αναδιπλούμενων σκηνικών φέρνει τον αναγνώστη αντιμέτωπο με τους φόβους του. Εκείνος που θα ανοίξει το βιβλίο σίγουρα θα νιώσει τρόπο όταν δει στραμμένη πάνω του μια τεράστια τρισδιάστατη ένωση, θα νιώσει τα



πόδια του να τρέμουν, όταν βρεθεί πίσω από το μικρόφωνο και αντιμέτωπος με ένα δύσπιστο κοινό, ενώ σίγουρα θα υποφέρει από ιλίγγους όταν συνειδητοποιήσει ότι βρίσκεται στην άκρη ενός πανύψηλου ουρανοξύστη πολύ πάνω από το έδαφος.

Κάποιες άλλες φορές πάλι οι όροι του παιχνιδιού αντιστρέφονται, και αντί για τρόμο, το βιβλίο, με τη συνδρομή της ιδιαίτερης υλικότητάς του, με διάθεση παρωδιακή, επιλέγει την αποφόρτιση των φοβικών αντικειμένων. Σε αυτήν την κατεύθυνση ξεχωρίζει το *Mommy?* (εικονογράφηση Maurice Sendak, ιδέα Arthur Yorinks, και ειδική κατασκευή, paper engineering Matthew Reinhart).

Στο βιβλίο, που το κείμενο περιορίζεται στο επαναλαμβανόμενο «Μαμά;» και το τελικό «Μωρό!», ένα μωρό αναζητά τη μητέρα του στο ανοίκειο περιβάλλον ενός στοιχειωμένου σπιτιού, και στις πλέον αντι-μητρικές φιγούρες (π.χ. μούμια, τέρας του Φρανκεστάιν). Όμως τα φοβικά ερεθίσματα που ξεπετάγονται τρισδιάστατα από κάθε γωνιά του σπιτιού αποδεικνύονται τα αξιολύπητα θύματα των σκανταλιών του, αφού ο μικρός, με το πλέον αθώο ύφος, καταφέρνει κυριολεκτικά να τα γελοιοποιήσει –π.χ. πιάνοντας τις γάζες περιστρέφει την τρισδιάστατη μούμια δίνοντας την αίσθηση ότι γρήγορα θα ξεγυμνωθεί, αξιοθρήνητα στερημένη από το νεκρικό της ένδυμα και τη δύναμή της να τρομάζει.

Στο βιβλίο του Sendak, που μπορεί να προσληφθεί και ως αναζήτηση της μητρικής ταυτότητας (Keeling & Pollard, 2009, p. 62), το μωρό αναζητά τη μητέρα του σε μια σειρά από αρσενικές φιγούρες. Όταν, μέσω της γελοιοποίησης, αποδείξει την ανεπάρκειά τους, το μωρό καταλήγει στο μοναδικό γυναικείο πρόσωπο του βιβλίου, το οποίο εικονίζεται μέσα σε μια κρύπτη, υπομονετικό και μυστηριώδες, να περιμένει, φέροντας πάνω της μια σειρά από ομφάλιους λώρους, συγχρόνως δεσμό και δεσμά, που την κρατούν δεμένη στο μητρικό της ρόλο.

Καθώς γνώριμες φιγούρες, κυρίως από το χώρο της έβδομης τέχνης, ξεπετάγονται αναδιπλούμενες και, ως απτά διακείμενα, συγκροτούν ένα ταξίδι γνωριμίας με τα πολιτισμικά δεδομένα των ιστοριών τρόμου, τα τρισδιάστατα ‘τέρατα’ μετασηματίζονται σε χάρτινες ανώδυνες κούκλες, σε ακίνδυνα παιχνίδια που εκμηδενίζουν κάθε έννοια φόβου (Kanatsouli, 2012). Άλλωστε η υιοθέτηση αναδιπλούμενων φιγούρων στο συγκεκριμένο βιβλίο δεν γίνεται προκειμένου να δοθεί έμφαση στον τρόμο, αλλά για να αναδειχθούν τα οπτικά δεδομένα μιας εγγράμματης κοινότητας στην οποία ο νεαρός αναγνώστης καλείται να γίνει μέλος (Paul, 2009, p. 140).

Συμπερασματικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι χωρίς να αποκλείονται λόγοι εμπορικοί ή καθαρώς αισθητικοί, συχνά τα ‘εξεζητημένα’ υλικά στοιχεία του βιβλίου συμβάλλουν στην αφηγηματική διαδικασία και την κατασκευή της ιστορίας, ορίζουν το ακροατήριό τους, αναδεικνύουν αφηγηματικές τεχνικές, προσφέρουν εμπειρίες πολυμεσικές, και εγγράφουν ιδεολογίες. Μέσα από όλα αυτά όμως επιτυγχάνουν να εμπλουτίσουν την ανάγνωση με μια

γνήσια παιγνιώδη διάσταση, εδραιώνοντας την έννοια ενός *lector ludens* που θα απολαύσει το βιβλίο και θα συμμετάσχει στο αναγνωστικό παιχνίδι που εκείνο εκκινεί.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Appleyard, J. A. (1991). *Becoming a reader: The experience of fiction from childhood to adulthood*. New York: Cambridge University Press.
- Carter, D. (2006). *Blue 2*. New York: Simon & Schuster
- Carter, D. (2007). *600 black spots*. New York: Simon & Schuster.
- Carter, D. (2009). *White noise*. New York: Simon & Schuster.
- Crane, J. (2012). *Keep our secrets*. San Francisco: McSweeney's Publishing.
- Dieudonné, C. (2015). *Μεγάπολις*. (Μτφρ. Ε. Γεροκώστα). Καλαμάτα: Κόκκινο.
- Fanelli, S. (2012). *The onion' great escape*. London: Phaidon Press.
- Gadamer, H.-G. (1989). *Truth and method*. (Trans. J. Weinsheimer & D. Marshall). London: Sheed & Ward.
- Gravett, E. (2008). *Spells*. London: Macmillan.
- Greenberg, G. (1999). *The pop-up book of phobias*. New York: Rob Weisbach Books.
- Hawcock, D. & Zerkin, B. (2015). *The walking dead: Pop up book*. San Raphael: Insight Publishing.
- Huizinga, Γ. (2010). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι: Homo ludens* (Μτφρ. Γ. Λυκιαρδόπουλος & Στ. Ροζάνης). Αθήνα: Γνώση.
- Isol (2015). *Νοτούρνο: Συνταγές για όνειρα* (Μτφ. Μ. Μελμπεργκ). Αθήνα: Μάρτης.
- Ita, S. (2008). *20.000 λέυγες κάτω από τη θάλασσα: Βιβλίο με αναδυόμενες μορφές* (Μτφ. Φ. Μανδηλαράς). Αθήνα: Πατάκης.
- Kanatsouli, M. (2012). Games inside books for young children. *Bookbird*, 50(4), 33-40.
- Keeling, K. & Pollard, S. (2009). *Critical approaches to food in children's literature*. New York: Routledge.
- Leblond, M. (Text) & Bertrand, F. (Images) (2012). *New York in pyjamarama*. London: Phoenix Yard Books.
- Lewis, D. (2001). *Reading contemporary picturebooks. Picturing text*. London, New York: Routledge.
- Mackey, M. (2002). *Literacies across media: Playing the text*. New York, NY: Routledge.
- Nikolajeva, M. (2008). Play and playfulness in postmodern picturebooks. In L. R. Sipe and S. Pantaleo (eds) *Postmodern picturebooks. Play, parody, and self-referentiality* (pp. 55-74). New York and London: Routledge.
- Pall, L. (2009). Learning to be literate. In M. O. Grenby & A. Immel (eds) *The Cambridge companion to children's literature* (pp. 127-142). Cambridge: Cambridge University Press.

- Pearson, D. (2008). *Books as history: The importance of books beyond their texts*. U.K.: British Library Board.
- Pelham, D. (1991). *Sam's sandwich*. London: J. Cape.
- Pelham, D. (1992). *Sam's surprise*. London: J. Cape.
- Pelham, D. (1994). *Sam's snack*. London: J. Cape.
- Pelham, D. (1995). *The sensational samburger*. London: J. Cape.
- Pelham, D. (1996). *Sam's pizza*. London: J. Cape.
- Robinson, H. (Κείμενο) & Sharratt, N. (Εικόνες) (2004). *Φτιάξε τη δική σου παραμυθοσαλάτα*. Αθήνα: Άμμος.
- Sendak, M. (2006), *Mommy?* New York: Scholastic.
- Spiegelman, A. (1997). *Open me... I'm a dog*. New York: Dial.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, Massachusetts-London: Harvard.
- Tullet, H. (2011). *The book with a hole*. London: TATE Publishing.
- Tullet, H. (2012). *The game of sculpture*. London: Phaidon.
- Tullet, H. (2014). *Mix it up*. California: Chronicle.
- Tullet, H. (2014). *The ball game*. London: Phaidon.
- Tullet, H. (2014). *The game of mirrors*. London: Phaidon.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yannicopoulou, A. (2013). The materiality of picturebooks: Creativity activities. In T. Kotopoulos (Ed), *1st International Conference on "Creative Writing"*, http://cwconference.web.uowm.gr/archives/giannikopoulou_article.pdf
- Αναγνωστοπούλου, Δ. (2002). *Λογοτεχνική πρόσληψη στην προσχολική και πρωτοβάθμια εκπαίδευση*. Αθήνα: Πατάκης.
- Γιαννικοπούλου, Α. (2008). *Στη χώρα των χρωμάτων: Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*. Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- Γιαννικοπούλου, Α. (2016). *Το εικονογραφημένο βιβλίο στην προσχολική εκπαίδευση: Φιλαναγνωστικές δράσεις*. Αθήνα: Πατάκης.
- Καλβίνο, Ι. (2009). *Αν μια νύχτα του χειμώνα ένας ταξιδιώτης* (Μτφρ. Α. Χρυσοστομίδης). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Καλογήρου, Τζ. (2004). «Lector Ludens: η ανάγνωση ως παιχνίδι / παιχνίδια της ανάγνωσης». *Πρακτικά Συνεδρίου Η Λογοτεχνία σήμερα. Όψεις, αναθεωρήσεις, προοπτικές* (σελ. 128-133). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Κυριακίδης, Α. (επιμ.) (2016). *Παίζουμε λογοτεχνία; Το ΟυLiPo και η σοβαρότητα του παιχνιδιού*. Αθήνα: Opera.
- Παπαθεοδούλου, Α. (Κείμενο) & Δεληβοριά, Μ. (Εικόνες) (2014). *Όταν μεγαλώσω μπορώ να γίνω και..*. Αθήνα: Ίκαρος.
- Περέκ, Ζ. (1991). *Ζωή: Οδηγίες χρήσεως* (Μτφ. Α. Κυριακίδης). Αθήνα: Ύψιλον.

Σμυρνιωτάκη, Ε. (Κείμενο) & Πετρίδης, Γ. (Εικόνες). *Παρα-μύθοι στο μίξερ*. Αθήνα: Νίκας/Ελληνική Παιδεία.

Τριβιζάς, Ε. (Κείμενο) & Oxenbury, Η. (Εικόνες) (2003). *Τα τρία μικρά λυκάκια*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Τσιριμώκου, Λ. (2000). *Παίζουμε; Το παιχνίδι στη λογοτεχνία/ η λογοτεχνία ως παιχνίδι στο Εσωτερική ταχύτητα* (σελ. 389-404). Αθήνα: Άγρα.

Περίληψη

Είναι προφανές ότι το βιβλίο, εκτός από κείμενο, είναι πάντοτε και ένα αντικείμενο με συγκεκριμένο σχήμα, μέγεθος, υλικό, υφή, και οσμή. Μάλιστα στην εποχή μας, για πολλά από τα βιβλία που κυκλοφορούν τόσο στην ελληνική εκδοτική αγορά όσο και διεθνώς, η υλικότητά τους κρύβει αρκετές εκπλήξεις (π.χ. pop ups, fold outs, σκηνικά που ξεπετάγονται, διαφορετικές υφές κλπ). Παρόμοια βιβλία, συχνότατα, ακόμη και όταν δεν απευθύνονται σε μικρότερα παιδιά (π.χ. τα βιβλία-αυτοκίνητα), ζητούν παράλληλα με τον παραδοσιακό αναγνώστη των λέξεων και το θεατή των εικόνων και έναν αποδέκτη-παίχτη, που θα επιδράσει πάνω τους προκειμένου να ξεκινήσει το συναρπαστικό παιχνίδι μιας μαγικής ανάγνωσης.

Άλλωστε η σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και την λογοτεχνία ήταν πάντοτε πολύ στενή και έχει υπογραμμιστεί από κάποιους θεωρητικούς, όπως για παράδειγμα τον Huizinga, ή το Sutton-Smith. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της συνάφειας και η έκφραση που χρησιμοποιεί η Mackey «παίζοντας το κείμενο» (playing text) προκειμένου να περιγράψει την πρόσληψη της μυθοπλασίας ανεξάρτητα από το μέσον με το οποίο επικοινωνείται. Από την άλλη και το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο παρουσιάζει ομοιότητες με το παιχνίδι, κυρίως όταν παραβιάζει τους λογοτεχνικούς κανόνες (Lewis), ή μέσω της ιδιαίτερης υλικότητάς του (Nikolajeva, Kanatsouli).

Είναι προφανές ότι το παιδικό βιβλίο με μη συμβατικά υλικά χαρακτηριστικά μοιράζεται με το παιχνίδι πολλά κοινά στοιχεία, όπως το μαγικό συνδυασμό πραγματικότητας και φαντασίας, την έννοια της ψυχαγωγίας ως διασκέδασης και αγωγής, το ξάφνιασμα του απρόσμενου, την πρόκληση για δημιουργία, τη χαρά του πειραματισμού και φυσικά την ενεργή συμμετοχή του αναγνώστη/ παίχτη, συμπεριλαμβανομένης και της συναισθηματικής του εμπλοκής.