

## **«Και να μου πεις για τα παιχνίδια σου!»: όψεις και λειτουργίες του παιχνιδιού στο έργο του Χρήστου Μπουλώτη**

**Βασιλούδη Βασιλική**

Επίκουρη Καθηγήτρια

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Κρήτης

[vasiloudi@uoc.gr](mailto:vasiloudi@uoc.gr)

**Καραϊσκου Μαρία**

Επίκουρη Καθηγήτρια

Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Κρήτης

[mkaraiskou@uoc.gr](mailto:mkaraiskou@uoc.gr)

### **Περίληψη**

Το παιχνίδι καταλαμβάνει κεντρικό ρόλο στο μυθοπλαστικό σύμπαν του Χρήστου Μπουλώτη. Συλλέκτης παιχνιδιών ο ίδιος και ιδρυτής του Μουσείου Ιστορίας Παιδικού Παιχνιδιού και Βιβλίου στη Λήμνο, υιοθετεί μια κατεξοχήν πολυπρισματική προσέγγιση ως προς τη λογοτεχνική ανάπτυξη της έννοιας του παιχνιδιού. Η παρούσα εργασία αποσκοπεί να φωτίσει τις διαφορετικές εκφάνσεις του παιχνιδιού στο έργο του, αντλώντας παραδείγματα από την ευρύτερη λογοτεχνική παραγωγή του. Ειδικότερα, εξετάζεται η παρουσία του παιχνιδιού ως “αθύρματος”—και δη ως καλλιτεχνικού αντικειμένου— με ποικίλες συμπαραδηλώσεις ως προς τον ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει στην αισθητική συγκρότηση του αναγνώστη-παιδιού και στις αντιστάσεις που το παρωθεί να καλλιεργήσει απέναντι σε μια τεχνοκρατικά προσανατολισμένη περιρρέουσα πραγματικότητα. Παράλληλα, διερευνάται η σύλληψη του παιχνιδιού ως “παιδιάς”, η οποία δίνει το έναυσμα στον Μπουλώτη όχι μόνο να εστιάσει στη σχέση των παιδιών-ηρώων με τους ομηλίκους τους αλλά, κυρίως, να εμβαθύνει στο ευαίσθητο θέμα των διαγενεακών σχέσεων. Αναλύεται, επίσης, η ανιμιστική υπόσταση των παιχνιδιών σε έργα του Μπουλώτη και, σε αυτά τα συμφραζόμενα, καταδεικνύονται οι οφειλές σε προκατόχους του, όπως ο Hans Christian Andersen και ο Carlo Collodi, ενώ προβάλλεται ο διάλογος που φαίνεται να ανοίγει με την προβληματική του μεταουμανισμού. Τέλος, μελετάται η μεταμυθοπλαστική χρήση του παιχνιδιού ως μεταφοράς της παιγνιώδους συναλλακτικής σχέσης που αναπτύσσεται ανάμεσα στο λογοτεχνικό κείμενο και τον αναγνώστη. Απώτερος στόχος της εργασίας είναι μέσα από τη σφαιρική εξέταση του μοτίβου του παιχνιδιού να αναδειχθούν οι διασυνδέσεις του με την αντίληψη περί παιδικότητας, έτσι όπως αυτή κατασκευάζεται από τον συγγραφέα, αλλά και η συνάρτησή του με την έννοια της νοσταλγίας.

*Λέξεις-κλειδιά:* Μπουλώτης, παιχνίδι, ανιμισμός, μεταουμανισμός, μεταμυθοπλασία, παιδικότητα, νοσταλγία

## **"And Tell Me About Your Toys!": Aspects and Functions of Play in Christos Boulotis's Illustrated Stories**

**Vassiloudi Vassiliki**

Assistant Professor

Department of Primary Education, University of Crete

[vasiloudi@uoc.gr](mailto:vasiloudi@uoc.gr)

**Karaiskou Maria**

Assistant Professor

Department of Preschool Education, University of Crete

[mkaraiskou@uoc.gr](mailto:mkaraiskou@uoc.gr)

### **Abstract**

Play and toys occupy an emblematic position in the fictional microcosm of Christos Boulotis. An ardent collector of toys himself and founder of the Museum of History of Children's Toys and Books on the island of Lemnos, Boulotis adopts a distinctly multifaceted approach to the literary reconstruction of the concept of play. This study aims to shed light precisely on these diverse aspects of Boulotis's work, drawing on his broader literary output. Specifically, it looks into the presence of play as a "toy"—particularly in the form of an artistic object—which carries various connotations as to the role it may exercise on the aesthetic formation of the child-reader and the resistance it may rise in them towards a technocratically constructed surrounding reality. The paper further delves into the concept of play as "childist," in as far as Boulotis explores not only the relationship of his child characters with their peers but also the theme of intergenerational relationships. Furthermore, the notion of play is viewed in association with the concept of animism and in this context Boulotis's interrelation with his predecessors in the field of children's fiction such as Hans Christian Andersen and Carlo Collodi is highlighted, along with the dialogue he seems to initiate with posthumanist sensibilities. Additionally, this study touches upon the metafictional use of play as a metaphor for the playful transactional relationship between the literary text and the reader. Through a detailed examination of the trope of play, the paper aims to demonstrate how it is connected with the notion of childhood, as constructed by the author, as well as how it is intertwined with his perception of nostalgia.

**Keywords:** Boulotis, play/toy, animism, posthumanism, metafiction, childness, nostalgia

## Εισαγωγή

Η σύνδεση παιδικής λογοτεχνίας και παιχνιδιού, ως πολιτισμικών προϊόντων και μηχανισμών ιδεολογικής εγχάραξης, ανάγεται στις απαρχές της παιδικής λογοτεχνίας στη Δύση, όταν, ήδη από το 1744, ο John Newberry, πεφωτισμένος εκδότης, μα και δεινός έμπορος, προωθούσε στην αγορά το *A Little Pretty Pocket Book, Intended for the Instruction and Amusement of Little Master Tommy, and Pretty Miss Polly*. Το εν λόγω βιβλίο συνοδευόταν από ένα τόπι για τα αγόρια και ένα μαξιλαράκι για βελόνες και καρφίτσες για τα κορίτσια (Darton 1932, pp. 1–2 · Immel 2010, pp. 740–741). Από τότε ως τις μέρες μας, η σχέση αυτή, αν και όχι πάντα προφανής, συνεχίζει να υφίσταται αδιάλειπτα μέσα από διάφορους τύπους παιδικής λογοτεχνίας. Από τα βικτωριανά toy books (Field, 2019), τα αναδιπλούμενα (pop-up) βιβλία (Reid Walsh, 2017), τα έργα που χρησιμοποιούν τη μηχανική της βιβλιοδεσίας και την υλικότητα του βιβλίου για να το καταστήσουν παιχνίδι ή ερέθισμα για δημιουργικό παιχνίδι (Athanasίου-Krikelis & Vassiloudi, 2025) έως τα κείμενα που θεματοποιούν το παιχνίδι ή την ιδέα του βιβλίου-παιχνιδιού (ibid) και τη σύγχρονη παιχνιδοποιημένη λογοτεχνία με τη μορφή bookapps (Stichnothe 2014; Turrión 2014; Järvenpää 2021), το παιχνίδι αναδύεται ως αδιάσπαστο στοιχείο της υλικής μορφής αλλά και της αφήγησης στο παιδικό βιβλίο.

Από αυτό το ομολογουμένως τεράστιο corpus έργων, η παρούσα μελέτη εστιάζεται στα εικονογραφημένα βιβλία του Χρήστου Μπουλώτη. Εγκύπτοντας στο σύνολο του έργου του, διαπιστώνει κανείς ότι βασικές ορίζουσές του είναι το παιχνίδι, η παιδικότητα και η νοσταλγία, έννοιες οι οποίες συναρθρώνονται και προτείνουν μια εναλλακτική θεώρηση τόσο της παιδικής ηλικίας όσο και της ενήλικης ζωής. Ο όρος παιχνίδι νοηματοδοτείται ποικιλοτρόπως σε πληθώρα «παραμυθιακών ιστοριών του»,<sup>1</sup> οι οποίες με τον έναν ή τον άλλο τρόπο επικεντρώνονται σε τέτοιον βαθμό στο παιχνίδι, ώστε θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι ο συγγραφέας προτείνει μια άτυπη παιχνιδολογική θεωρία ή με άλλα λόγια μια ποιητική του παιχνιδιού.<sup>2</sup> Στο επίκεντρό της βρίσκεται το ερώτημα: τι είναι το παιχνίδι; Είναι αντικείμενο, παιγνιώδης ενσώματη/νοητική δραστηριότητα, (λογο)παίγνιο, διάυλος εμπύθισης σε έναν φανταστικό κόσμο;<sup>3</sup> Άλλωστε, η προβληματική αυτή γύρω από το παιχνίδι στο πλαίσιο

<sup>1</sup> Ο όρος ανήκει στον ίδιο τον συγγραφέα, βλ. Μπουλώτης, 2000, σ. 41: «να σκαρώνω παραμυθένιες ιστορίες». Πρβλ. τη συνέντευξη στη Μαρία Μπιρμπίλη (2014).

<sup>2</sup> Το γεγονός αυτό ομολογεί και ο ίδιος: «με την ιδιότητα του συγγραφέα που δε χάνει ευκαιρία να διαχειρίζεται το παιχνίδι ως μυθοπλαστικό υλικό σε κείμενα για μεγάλους (διηγήματα, δοκίμια, επιφυλλίδες) ή σε βιβλία παιδικής λογοτεχνίας» (Μπουλώτης, 2008, σ. 265). Ο Κωνσταντίνος Βλαστάρης και η Τασούλα Τσιλιμένη εύστοχα υποστηρίζουν ότι το *Και να μου πεις για τα παιχνίδια σου* αποτελεί ένα είδος ποιητικής σύννοησης για το παιχνίδι (2013, σ. 587).

<sup>3</sup> Για την πολυσχιδή φύση του παιχνιδιού και τους ποικίλους όρους που έχουν δημιουργηθεί προκειμένου να αποδοθούν πλήρως οι διάφορες εκφάνσεις του, βλ. Huizinga, 1989, σσ. 49–73. Πρβλ. Βλαστάρης & Τσιλιμένη (2013, σ. 585).

της μυθοπλασίας συστοιχεί με ανάλογες θεωρητικές αναζητήσεις του σε μελέτες (Μπουλώτης, 2008), όπως στο λεύκωμα *Με το βλέμμα των παιχνιδιών* (Μπουλώτης, 2012) ή στο υβριδικό crossover βιβλίο *Και να μου πεις για τα παιχνίδια σου* (Μπουλώτης, 2000), που αποτελεί τη νοσταλγική καταβύθιση ενός ενήλικα στην παρελθούσα παιδική ηλικία, με όχημα τις πολλαπλές εκφάνσεις του παίζει. Επιπλέον, η ενασχόλησή του με τη συλλογή παλιών παιχνιδιών αποδεικνύει και εμπράγματα το ενδιαφέρον του, ενώ η πρωτοβουλία του να ιδρύσει Μουσείο Ιστορίας Παιδικού Παιχνιδιού και Βιβλίου στη γενέτειρά του, τη Λήμνο, φανερώνει και την πίστη του στη δυναμική της διάδρασης παιδικού παιχνιδιού και βιβλίου.

### **Υλικότητα: παιδιά και άθυρμα**

Μεγαλωμένος στην ύπαιθρο της ακριτικής Λήμνου και ξετυλίγοντας «το μαγικό πολύχρωμο κουβάρι που μας πισωγυρίζει ολόισια, νοσταλγικά, στην πιο ακριβή πατρίδα, στα χλωρά μας χρόνια» (Μπουλώτης, 2000, σ. 20), ο Μπουλώτης ανασύρει από τη μνήμη του το παιχνίδι με τη μορφή παιδιάς (Γκουγκούλη & Καρακατσάνη, 2008, σ. 11),<sup>4</sup> που ως αναπόσπαστο στοιχείο της άυλης πολιτισμικής κληρονομιάς, μεταβιβάζεται από γενιά σε γενιά. Τα Ελληνάκια του στον *Πινόκιο στην Αθήνα* παίζουν με κέφι και ξεφωνητά «μακριά γαϊδούρα, κρυφτό, κυνηγητό, σπασμένο τηλέφωνο [...] 'καλημέρα, κυρία Μπερλίνα' [...] και κρίκους» (Μπουλώτης 2013α, σ. 36), ενώ ο Λάμπης στο *Άγαλμα που Κρύωνε* παίζει με το προσφυγάκι-άγαλμα «*τρίλιζα [...], αγαματάκια ακούνητα, αμίλητα κι αγέλαστα, [...] κρυφτό, [...] μπίλιες [...]* και με μια σβούρα» (Μπουλώτης, 2011, σ. 20). Η παιδιά δεν είναι μόνο το νήμα που συνδέει τα παιδιά των ιστοριών του Μπουλώτη με εκείνα αλλοτινών εποχών. Το ομαδικό πνεύμα που προϋποθέτει και ο τελετουργικός της χαρακτήρας, που αντανακλάται στους διαφορετικούς ρόλους που καλούνται να επιτελέσουν οι συμμετέχοντες σε αυτήν (Huizinga, 1989, σσ. 28–32), λειτουργούν ως αντιστάθμισμα στο μοναχικό και, ενίοτε, παθητικό παιχνίδι των σύγχρονων παιδιών. Παράλληλα, οι παιδιές στο έργο του Μπουλώτη εγγράφονται κυρίως σε ένα αστικό σκηνικό.<sup>5</sup> Πρόκειται για έμμεση υπόμνηση για τον παραγκωνισμό του παιχνιδιού ως δραστηριότητας που ενεργοποιεί όχι μόνο τη διάνοια αλλά και την υλικότητα του σώματος, όπως παραδοσιακά συνέβαινε στο πλαίσιο της υπαίθρου, αλλά ταυτόχρονα και πρόδηλη αντίστιξη μιας σύγχρονης εκδοχής της παιδικότητας, που τελεί υπό περιορισμό εντός του προστατευμένου αστικού χώρου, και μιας αλλοτινής παιδικής ηλικίας που βίωνταν ελεύθερα και αυτόνομα στους κόλπους της φύσης.

<sup>4</sup> Για τον Μερακλή, η παιδιά ισοδυναμεί με το παίξιμο, ενώ το παιχνίδι με το μέσο βάσει του οποίου επιτελείται η δραστηριότητα (1998<sup>6</sup>, σσ. 34–35)· ο σταδιακός εκτοπισμός του όρου παιδιά από τη λέξη παιχνίδι υποδηλώνει την υπερίσχυση του κατά μόνος παιχνιδιού.

<sup>5</sup> Για την αυτοβιογραφική διάσταση του παιχνιδιού στις ιστορίες του Μπουλώτη, βλ. Βλαστάρης & Τσιλιμένη, 2013, σ. 585. Ας σημειώσουμε ότι από τις μελέτες του δεν λείπουν αναφορές στο ελεύθερο παιχνίδι ως βίωμα της παιδικής του ηλικίας στις αμμουδιές της Λήμνου (Μπουλώτης, 2001, σ. 31).

Αν η παιδιά διεκδικεί μια θέση στο έργο του Μπουλώτη ως μια από τις πολλαπλές εκδοχές του παιχνιδιού, τα αθύρματα, τα παιχνίδια-υλικά αντικείμενα που «ακονίζουν τη φαντασία» (Μπουλώτης, 2013α, σ. 26), αναμφίβολα, κατέχουν δεσπόζουσα θέση. Η έμφαση στην υλικότητα του παιχνιδιού είναι δισυπόστατη: αφορά τόσο την υλικότητα του παιχνιδιού ως αφηγηματικού μοτίβου όσο και την υλικότητα του βιβλίου ως εν δυνάμει παιχνιδιού. Στην πρώτη περίπτωση, η υλικότητα του παιχνιδιού καθρεφτίζεται στην αφήγηση (*materiality in the book*), ενώ στη δεύτερη δίνεται έμφαση στη φυσική υπόσταση του ίδιου του βιβλίου ως παιχνιδιού, στην ορατή και απτή του διάσταση (*materiality of the book*) (Athanasiou-Krikelis & Vassiloudi, 2025, σ. 499).

Κούκλες, αρκουδάκια, τρενάκια, καράβες, νευρόσπαστα, στρατιωτάκια, κουρδιστά παιχνίδια παρελαύνουν στις σελίδες των έργων του Μπουλώτη, με σκοπό να ενημερώσουν «τον κόσμο τι σήμαινε παλιό παιχνίδι» (*ibid*, σ. 25), αναβιώνοντας έτσι, τρόπον τινά, την ιστορία του αθύρματος, όπως την έζησε ο ίδιος στα πανηγύρια της παιδικής του ηλικίας.<sup>6</sup> Παράλληλα, κύριο μέλημα του συγγραφέα—όχι μόνο εκτός, αλλά και εντός μυθοπλασίας—είναι η διάσωση των παλιών παιχνιδιών, πολλά από τα οποία καταλήγουν στις ιστορίες του στους σκουπιδοτενεκέδες των αστικών κέντρων. Στο *Στρατιωτάκι που ήθελε να γίνει Αρχιτέκτονας και Ποιητής*, λόγου χάριν, η Μαρία σώζει τον Στράτο, το στρατιωτάκι, από βέβαιο αφανισμό, όταν τον παίρνει από τον σκουπιδοτενεκέ, λίγο πριν τον καταπιεί το απορριμματοφόρο του δήμου (Μπουλώτης, 2009β, σ. 7).<sup>7</sup> Ο Μπουλώτης νοσταλγεί εμφανώς τον κόσμο των παλιών παιχνιδιών-αντικειμένων και μοιάζει να αιτείται την επιστροφή σε αυτήν την παιδικότητα που είναι διαφορετική από εκείνη των σύγχρονων παιδιών που τελούν αποκομμένα όχι μόνο από την παιδιά στην ύπαιθρο, αλλά και από τη δημιουργική εμπλοκή της γνωστικής και υλικής τους υπόστασης με τα αθύρματα. Πρόκειται για δραστηριότητα-αντίβαρο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια «ειδικά τώρα που [...] κλέβαν τη φαντασία των παιδιών. Και, όπως πήγαιναν τα πράγματα, μπορεί σιγά σιγά και να τα [...] μεταμόρφωναν σε ακίνητες καρέκλες» (Μπουλώτης, 2013α, σ. 25).

Σημαντικές συνιστώσες της υλικότητας των αθυρμάτων στις ιστορίες του Μπουλώτη είναι η ύλη και ο τρόπος κατασκευής τους. Πολύ συχνά τσίγκινα ή ξύλινα, τονίζεται ότι δεν αποτελούν προϊόντα μαζικής βιομηχανικής παραγωγής, αλλά έχουν φτιαχτεί με μεράκι και κόπο από ανθρώπου χέρι. Το μοτίβο της ενασχόλησης με την κατασκευή ή την επιδιόρθωση ξεχωριστών χειροποίητων παιχνιδιών επανέρχεται σε βιβλία όπως *Ο καλός μάγος Λελουμπλίν μετακομίζει στην Αθήνα* (Μπουλώτης, 2002α), *Ο κύριος «Αύριο-Βράδυ»* (Μπουλώτης, 2009α) ή *Οι 12 Κοκκινοσκουφίτσες και ο*

<sup>6</sup> Πρβλ. τη βιοματική κατάθεση του συγγραφέα στο *Και να μου πεις για τα παιχνίδια σου!* (Μπουλώτης, 2000, σσ. 18–19).

<sup>7</sup> Πρβλ. την απειλή του σκουπιδοφάγου στο *Η επανάσταση των παλιών παιχνιδιών* (Μπουλώτης, 2013α, σσ. 16–17) και στο *Ο Πινόκιο στην Αθήνα* (Μπουλώτης, 2013β, σ. 23).

κουρδιστός λύκος (Μπουλώτης, 2007). Και στα τρία συναντάται ένας ώριμος ήρωας<sup>8</sup> που μαστορεύει τέτοια παιχνίδια, προκειμένου τα παιδιά «να μη παίζουν [...] με πλαστικά [...]» (Μπουλώτης, 2009α, σ. 14). Πρόκειται για αντικείμενα που, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, φέρουν την πατίνα του χρόνου και δίνουν τη δυνατότητα στους αποδέκτες τους να ταξιδέψουν με τη φαντασία τους. Δεν είναι τυχαίο ότι και στις τρεις περιπτώσεις η ζωή των ανθρώπων που τα δημιουργήσαν συνυφαίνεται με την έννοια του ταξιδιού, ενώ, ειδικότερα, στον Κύριο «*Αύριο-Βράδυ*» το πρώτο ξύλινο παιχνίδι του ομώνυμου ήρωα είναι ένας άσπρος γλάρος με το χαρακτηριστικό όνομα «ονειροκουβαλητής» (Μπουλώτης, 2009α, σ. 16).

Η παρέμβαση πάνω στην ύλη και η μεταμόρφωσή της μέσω μιας δημιουργικής διάνοιας δεν εκδηλώνεται μόνο μέσα από την κατασκευή αθυρμάτων, αλλά παίρνει και μια άλλη μορφή στην προσέγγιση της έννοιας του παιχνιδιού στις ιστορίες του Μπουλώτη. Τα παιχνίδια κατασκευής με τουβλάκια, με κύριο υλικό για μια ακόμη φορά το ξύλο, δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να γίνουν τα ίδια δημιουργοί, στήνοντας ολόκληρους δικούς τους κόσμους, με νόμους ανατρεπτικούς και πρωτότυπους, όπως ακριβώς επιτάσσει η ελευθερία που προϋποθέτει το παιχνίδι. Η έκφανση αυτή του παιχνιδιού γίνεται ο κύριος άξονας της αφήγησης στο *Ο μικρός αρχιτέκτονας και η στρουθοκάμηλος Ρωζάνη* (Μπουλώτης, 2014), όπου ο μικρός Άκης με τη βοήθεια της φίλης του, της Ρωζάνης, μιας στρουθοκαμήλου από την Αφρική, φτιάχνει, χρησιμοποιώντας τα τουβλάκια που του κληροδότησαν πατέρας και παπούς, σπίτια για όσους η κοινωνία των ενηλίκων φαίνεται να αγνοεί ή να αδιαφορεί: ήρωες παραμυθιών και κόμικς, ζώα, αστέγους. Όταν μάλιστα ανακαλύπτει ότι η Ρωζάνη έχει κατασκευάσει, καταπίνοντας κρυφά τα ξυλάκια, μια μαγική πόλη-ακορντεόν στην κοιλιά της, δε χάνει την ευκαιρία να την επισκεφτεί για να τη θαυμάσει και να καταλήξει ότι τελικά και ο ίδιος μάλλον θα γίνει αρχιτέκτονας, όπως ο μπαμπάς και ο παπούς του. Το παιχνίδι για άλλη μια φορά γίνεται γέφυρα σύνδεσης διαφορετικών γενεών, ενώ ταυτόχρονα ανοίγει ένα παράθυρο στην πιθανή μελλοντική επαγγελματική σταδιοδρομία του ήρωα. Υποβάλλεται, έτσι, η αίσθηση ότι ο Μπουλώτης ανήκει στην παράδοση όσων συνδέουν το παίξιν και με τη διαδικασία της εργασίας.<sup>9</sup>

Η περιδιάβαση στο παιχνιδιοκεντρικό μυθοπλαστικό σύμπαν του Μπουλώτη, μας εξοικειώνει και με την υπόσταση του ίδιου του βιβλίου ως παιχνιδιού-αντικειμένου. Αν και η διάσταση αυτή δεν τονίζεται emphatically στο έργο του, εντούτοις ο θαυμαστός αυτός παραμυθός περιλαμβάνει στην πλατιά βιβλιοπαραγωγή του και το *Όταν η Μπάλα Ονειρεύεται Τρελά* (2005). Εδώ το ερέθισμα για παιχνίδι είναι η ίδια η υλικότητα του βιβλίου· η μπάλα, το παιχνίδι-πρωταγωνίστρια, μεταμορφώνεται μπροστά στα μάτια του αναγνώστη σε άλλο αντικείμενο/ύπαρξη με ευρηματικότατο τρόπο που σχετίζεται με τη μηχανική του βιβλίου: κάθε σαλόνι περιλαμβάνει και μισή σελίδα που αναδύεται από το

<sup>8</sup> Στο *Οι 12 Κοκκινσκομφίτσες και ο κουρδιστός λύκος* το γεγονός ότι είναι ο θεός του Κινέζου μικροπωλητή που φτιάχνει τον κουρδιστό λύκο μάς επιτρέπει και πάλι να εικάσουμε ότι πρόκειται για ηλικιωμένο πρόσωπο.

<sup>9</sup> Ο Γεώργιος Μ. Βιζυηνός στη διδακτορική του διατριβή μίλησε για τη διασύνδεση ανάμεσα στο παιχνίδι και τη χειρωνακτική ιδίως εργασία (2009, σσ. 125–128). Ο Μπουλώτης αναφέρεται στη διατριβή του Βιζυηνού (2008, σ. 272).

διάκενο, ώστε με το γύρισμά της να δημιουργείται, σε συνδυασμό με τη δεξιά σελίδα, μια νέα εικόνα που αναδεικνύει την αδιάκοπη μεταμόρφωση της μπάλας: «Είναι μπάλα ή γουρουνάκι; Γουρουνάκι ή παπαρούνα; Μήπως παλτό, χαρταετός, κορίτσι ή καρπούζι;» «Μάλλον ψάρι μες στη γυάλα, ποντικός μες στην τρεχάλα!» «Έχασες! Είναι μοναχά... μια μπάλα!».<sup>10</sup> Τα στοιχεία της έκπληξης και της εφευρετικότητας είναι εμφανή, ενώ το ανοιχτό τέλος της ιστορίας αποτελεί έμμεση υπόμνηση ότι και εμείς ως αναγνώστες μπορούμε να παίζουμε ad infinitum με τον λόγο, την εικόνα και τη μηχανική του βιβλίου (Yannikopoulou, 2013).

### Άθυρμα: αισθητική και ανιμισμός

Αξίζει, παράλληλα, να σημειωθεί ότι τα αθύρματα των ιστοριών του Μπουλώτη ανάγονται σε αισθητικά αντικείμενα.<sup>11</sup> Πρόκειται για καλλιτεχνικές δημιουργίες με την έννοια ότι εδράζονται σε μια περίτεχνη επινόηση που συνεπάγεται επίμοχθη εργασία πάνω στην ύλη, ούτως ώστε αυτή να μετουσιωθεί σε τέχνη. Υπό αυτό το πρίσμα, η επαφή με αυτά οξύνει τις αισθητικές προσλαμβάνουσες των παιδιών που εμφανίζονται στα κείμενα του συγγραφέα και, κατ' επέκταση, των μικρών αναγνωστών του. Στο *Οι 12 Κοκκινোসκουφίτσες και ο κουρδιστός λύκος* το παιχνίδι που συναντάται στον τίτλο φτάνει έπειτα από έναν ολόκληρο μήνα στα χέρια των δώδεκα ηρωίδων, οι οποίες ομόφωνα αποφασίζουν ότι πρόκειται για «αριστούργημα». Όταν, μάλιστα, τους επιδεικνύεται ο μηχανισμός του, «ο πιο σύνθετος [...] που είχε δει ποτέ ανθρώπου μάτι», με «χιλιάδες ατσάλενια ελατήρια, βίδες, βιδίτσες κι οδοντωτά γρανάζια. Λαβύρινθος σωστός» (Μπουλώτης, 2007, σ. 12) αντιλαμβάνονται ενθουσιασμένες ότι έπιασαν τόπο τα χρήματά τους. Πράγματι, ο κουρδιστός λύκος αποδεικνύεται σε όλα τα επίπεδα—γενναιότητα, εξυπνάδα, καλοσύνη—άνωτερος από τον ανταγωνιστή του, τον κακό λύκο των λαϊκών παραμυθιών, που επίσης εμφανίζεται στο βιβλίο.<sup>12</sup> Δε γίνεται εδώ να μην ανακαλέσει κανείς το *Αηδόني* του Hans Christian Andersen (1997, σσ. 169–183),<sup>13</sup> με την παραπλήσια αντιπαράθεση ανάμεσα στο αληθινό αηδόνη, το οποίο αρχικά απολαμβάνει τον αμέριστο θαυμασμό του Κινέζου αυτοκράτορα, και το κουρδιστό αηδόνη, που με την αέναη επανάληψη του μιμητικού του τραγουδιού κατορθώνει να το παραγκωνίσει. Αν, όμως, ο παλαιότερος παραμυθιάς, γράφοντας υπό την επήρεια του ρομαντικού ρεύματος, στο δίλημμα φύση ή τέχνη δίνει τελικά τη σκυτάλη στην πρώτη, με το παιχνίδι να χαλά και το αυθεντικό πουλί να επιστρέφει και να σώζει με το τραγούδι του τον ετοιμοθάνατο αυτοκράτορα, ο Μπουλώτης, προβάλλοντας το δικό του παιχνίδι ως μια εκλεπτυσμένη

<sup>10</sup> Από το οπισθόφυλλο του βιβλίου (Μπουλώτης, 2005).

<sup>11</sup> Για τη διασύνδεση παιχνιδιού-αισθητικής, βλ. Μπουλώτης, 2008, σ. 264, και Kuznets, 2008, σσ. 18–19.

<sup>12</sup> Για την αντιπαράθεση του κουρδιστού με τον αληθινό λύκο και τη χρήση της διακειμενικότητας εν γένει στη συγκεκριμένη ιστορία, βλ. Παπαρούση, 2013, σσ. 442–446.

<sup>13</sup> Βλ. ενδεικτικά τις αναφορές στον Andersen στο Μπουλώτης, 2002, σ. 10, και του ίδιου, 2006, σ. 20.

εξέλιξη του προτύπου του, υπαινίσσεται ότι το καλλιτεχνικό δημιούργημα δεν είναι κατ' ανάγκη ψεύτικο. Εμπυχωμένο από την πνοή του δημιουργού του, μπορεί να αποβεί «πιο αληθινό κι απ' τους αληθινούς» (Μπουλώτης, 2007, σ. 12, 26), εισάγοντας μια βελτιωμένη εκδοχή του πραγματικού.

Με αυτή την έννοια, δεν ξενίζει καθόλου το γεγονός ότι τα παιχνίδια-αντικείμενα στις ιστορίες του Μπουλώτη μιλούν, σκέφτονται, αισθάνονται, αλληλοεπιδρούν με ομοειδείς ή διαφορετικούς χαρακτήρες ως ζωντανές αυτοδύναμες οντότητες.<sup>14</sup> Ο ανιμισμός τους σαφώς και εντάσσεται σε μια καλά εδραιωμένη παράδοση στον χώρο της παιδικής λογοτεχνίας (Kuznets, 2008), απορρέει, όμως, και από συγκεκριμένες πεποιθήσεις του συγγραφέα: «*Δαχτυλικά αποτυπώματα να διαβάζω πάνω σε παλιά παιχνίδια. Να χάνομαι μες στους λαβυρίνθους γραμμών αποκρυπτογραφώντας ψιθύρους κι ονόματα, ξεφτίδια χρόνου, παιδιάστικες φωνίτσες, νεύματα, τόπους, φωτεινές ματιές [...]*» (Μπουλώτης, 2000, σ. 41).<sup>15</sup> Τα υλικά αυτά αντικείμενα φέρουν ίχνη από τις ζωές των παιδιών που τα κράτησαν στα χέρια τους και δύνανται να συνδέσουν το παρόν μιας παιδικότητας με το αντίστοιχο βίωμα άλλων παιδιών που τα χάρηκαν παλιότερα ή όσων θα παίξουν με αυτά στο μέλλον. Συνεπώς, για τον Μπουλώτη τα παιχνίδια έχουν ζωή και ιστορία, και είναι απολύτως φυσικό να επιθυμούν να την αναπαραστήσουν σε μια αφήγηση. Όσα ζωντανεύουν στα βιβλία του δεν υποκαθιστούν τόσο ήρωες-παιδιά, όπως συμβαίνει σε πολλά έργα παιδικής λογοτεχνίας (Nikolajeva, 2010, σ. 155), αλλά περισσότερο αποσκοπούν να δώσουν υπόσταση στην παιδικότητα ως βίωμα: στη διαρκή αναζήτηση και επαναδιαπραγμάτευση της ταυτότητας που διέρχεται κανείς στο συγκεκριμένο ηλικιακό στάδιο, στην ιδιαίτερη σύνδεση με τον υλικό και φυσικό κόσμο που τον περιβάλλει, στη σύζευξη πραγματικού-φανταστικού, σε εκφάνσεις δηλαδή διαμόρφωσης του εαυτού που διασώζονται κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού και υποχωρούν όταν κανείς φτάνει στην ενηλικίωση. Με αυτό το σκεπτικό, τα παιχνίδια-χαρακτήρες του Μπουλώτη μπορούν να ιδωθούν και υπό το πρίσμα μεταουμανιστικών προβληματισμών στο πλαίσιο των οποίων η ταυτότητα εκλαμβάνεται ως μια ρευστή και αντιφατική έννοια, και το σύμπαν παύει να είναι αυστηρά και μονοδιάστατα ανθρωποκεντρικό, αφήνοντας χώρο και για την ταυτόχρονη ανάδειξη άλλων οντοτήτων του φυσικού ή υλικού κόσμου (Nikolajeva, 2016; Jaques 2015).

Ενδεικτική είναι η περίπτωση του *Πινόκιο στην Αθήνα* (Μπουλώτης, 2013β), του πρώτου από τα τρία βιβλία που αφιέρωσε ο Μπουλώτης στον εμβληματικό για τα παιχνίδια-μυθοπλαστικούς χαρακτήρες Πινόκιο.<sup>16</sup> Αν η ξύλινη μαριονέτα του αρχικού

<sup>14</sup> Πρβλ. Βλαστάρης & Τσιλιμένη, 2013, σ. 586.

<sup>15</sup> Πρβλ. Μπουλώτης, 2008, σ. 280.

<sup>16</sup> Η πρώτη έκδοση έγινε από τα Ελληνικά Γράμματα (2001)· ακολούθησαν, με αφορμή τους Ολυμπιακούς Αγώνες της Αθήνας (2004), *Ο Πινόκιο και το άγαλμα του Δισκοβόλου* (Μπουλώτης, 2002β) και *Ο Πινόκιο λαμπαδηδρόμος* (Μπουλώτης, 2003). Για τη χρήση της φιγούρας του Πινόκιο από τον Μπουλώτη στα συμφραζόμενα των Ολυμπιακών της Αθήνας, βλ. Ραπαου & Τσιλιμένη, 2013, σσ. 197–198. Ο ήρωας του Collodi γενικότερα φαίνεται να αποτελεί σημείο αναφοράς για τη σχέση του Μπουλώτη με το παιχνίδι, καθώς αναφέρεται δυο φορές στο *Και να μου πεις για τα παιχνίδια σου* (Μπουλώτης, 2000, σσ. 34–35, 42).

μυθιστορήματος (1883) του Carlo Collodi δεν αρκείται μόνο στο να υποδύεται το παιδί αλλά και επιθυμεί να μεταμορφωθεί σε παιδί, πράγμα το οποίο και επιτυγχάνει (Κολλόντι, 2018, 142–143),<sup>17</sup> η διακειμενική εκδοχή του Μπουλώτη επενδύει στην υβριδική μορφή του Πινόκιο πριν από τη μεταμόρφωση (Ραναου & Tsilimeni, 2013, σ. 196). Στο βιβλίο τονίζεται η ξύλινη κατασκευή του ήρωα και η υπόστασή του ως παιχνιδιού και ο ίδιος, σε αντίθεση με τον προκάτοχό του, φαίνεται να είναι απολύτως συμβιβασμένος με την μεικτή του ταυτότητα. Σε ένα πρώτο επίπεδο, στην εικαστική απόδοση του Πινόκιο από τον Βασίλη Παπατσαρούχα, η ξύλινη φύση του υποδηλώνεται με το χρώμα και την απεικόνιση της υφής του ξύλου στο εξώφυλλο και με τα καρφιά, που συνέχουν τα κομμάτια της κούκλας στις εσωτερικές σελίδες. Παράλληλα, συχνά στην αφήγηση αποκαλείται «ξύλινο αγόρι» ή «ξύλινο φιλαράκι» (Μπουλώτης, 2013β, σσ. 25, 40, 69, 90, 99), ενώ γίνεται αναφορά στο «ξύλινο καρφί από κλαδάκι λιόδεντρου» που ο Τζεπέτο χρησιμοποίησε στην κατασκευή του. Αλλά και η σπασμοδική κίνηση της μαριονέτας αναπλάθεται τόσο εικαστικά όσο και αφηγηματικά με τον Πινόκιο να ξεγλιστρά «με επιδέξια πηδήματα» και να πραγματοποιεί επανειλημμένα «ακροβατικές κωλοτούμπες» (Μπουλώτης, 2013β, σσ. 9, 23, 50, 80).

Πέρα, όμως, από ξύλινη ευκίνητη μαριονέτα ο Πινόκιο είναι και ο χάρτινος ήρωας του Collodi. Από την αρχή σχεδόν ο αφηγητής του *Πινόκιο στην Αθήνα* ευθαρσώς δηλώνει την οφειλή του στον παλαιότερο συγγραφέα (Μπουλώτης, 2013β, 17-18), ενώ ο ίδιος ο πρωταγωνιστής, άμα τη αφίξει του στην πόλη, εκπλήσσεται από το πόσο διάσημος είναι (ibid, σσ. 8–9, 18–19).<sup>18</sup> Μάλιστα, η απήχηση του βιβλίου του Collodi εμφανίζεται να είναι τέτοια στην Ελλάδα που ο Πινόκιο έρχεται αντιμέτωπος με πολλαπλές εκδοχές του εαυτού του—μικρά Πινοκιάκια—σε ένα κατάσταση παιχνιδιών (ibid, σσ. 26–32). Πέρα από τη νύξη στη διακειμενικότητα, υποφώσκει εδώ και η πίστη στον υπερεθνικό χαρακτήρα των παιχνιδιών, αφού, όπως αλλού το διατυπώνει ο συγγραφέας, κοινή «υπερπατρίδα» όλων μας είναι η παιδική ηλικία (Μπουλώτης, 2008, σ. 273). Από την άλλη, αυτός ο μαγικός πολλαπλασιασμός του εγώ, «σαν να έβλεπε τον εαυτό του πολλαπλασιασμένο μέσα σε μαγικό καθρέφτη ή μέσα από καλειδοσκόπιο», (Μπουλώτης, 2013β, σ. 218), που αποδίδεται και εικονογραφικά με την παρουσίαση των ζωηρών, ελεύθερα κινούμενων μικρών Πινόκιο, αντανακλά τη ρευστή σύλληψη ενός υπό διαμόρφωση εαυτού κατά την παιδική ηλικία.

Ωστόσο, ο Πινόκιο στον *Πινόκιο στην Αθήνα* διαθέτει και ανθρώπινα χαρακτηριστικά, άλλα κληροδοτημένα από το μυθιστόρημα του Collodi και άλλα επινοημένα από τον Έλληνα συγγραφέα.<sup>19</sup> Διαθέτει το χάρισμα του λόγου, που ενίοτε διανθίζεται με ιταλικές λέξεις, εν είδει φόρου τιμής στην ιταλική καταγωγή του (Μπουλώτης, 2013β, σ. 18, 39, 47, 48, 62, 92, 98), πεινάει, κρύνει, φοβάται το σκοτάδι, κλαίει, όπως κάθε παιδί που βρίσκεται έκθετο σε άγνωστο περιβάλλον, ενώ με γνήσια

<sup>17</sup> Αυτή η τελική μεταμόρφωση έχει αντιμετωπιστεί με σκεπτικισμό υπό το πρίσμα μεταουμανιστικών θεωρήσεων, εφόσον ερμηνεύεται ως ξεκάθαρη ένδειξη ανθρωποκεντρισμού (Nikolajeva, 2016; Jaques, 2015, σ. 212).

<sup>18</sup> Πρβλ. Ραναου & Tsilimeni, 2013, σ. 199.

<sup>19</sup> Για την προσοχή με την οποία χειρίστηκε ο συγγραφέας το πρόσωπο του Πινόκιο, έτσι όπως του κληροδοτήθηκε από τον Collodi, ibid, σ. 196.

παιδικό αυθορμητισμό ξεστρατίζει από τα αρχικά του σχέδια για να παίξει με τα Ελληνάκια. Ειδικότερα, όμως, ο Μπουλώτης θα αναπτύξει ένα από τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά του αρχετυπικού Πινόκιο, βασίζοντας μάλιστα την περιπέτεια του δικού του ήρωα σ' αυτό: την αγάπη προς την πατρική φιγούρα.<sup>20</sup> Αυτό προβάλλεται ως το κίνητρο για το ταξίδι της μαριονέτας από την Ιταλία στην Αθήνα, αφού αναζητά ένα κυκλάμινο που φυτρώνει ανάμεσα σε γη και ουρανό, για να επιστρέψει το χρώμα στα όνειρα του πατέρα του. Η ασφυκτική χρονική διορία των τριών ημερών εξωθεί το ξύλινο αγόρι στην επανάληψη της φράσης «ο χρόνος είναι χρώμα» (ibid, σ. 41, 69, 89). Πρόκειται για παραφθορά της γνωστής ρήσης «ο χρόνος είναι χρήμα» η οποία αφορά στο κεντρικό για την ανθρώπινη ύπαρξη ζήτημα του άγχους του χρόνου και της φθοράς που αυτός επιφέρει, πράγμα βέβαια που απασχολεί τους ενηλίκους, σε αντίθεση με τα παιδιά που διαβιούν στη διάσταση ενός αέναου παρόντος. Η εναγώνια προσπάθεια του Πινόκιο να σώσει τον Τζεπέτο από τα ασπρόμαυρα όνειρα υποκρύπτει τον φόβο ότι τελικά αυτό που απειλεί τον ενήλικα είναι η απώλεια της παιδικότητας που έρχεται με τον χρόνο-χρήμα, αλλά μπορεί να ανατραπεί μέσα από τον χρόνο που γίνεται χρώμα στο πλαίσιο του παιχνιδιού, της κατεξοχήν, όπως ήδη είδαμε, δραστηριότητας που συνδέει το παρόν ενός ενήλικου εαυτού με την παρελθούσα παιδική εκδοχή του. Πρόκειται για μια σταθερά στη θεωρητική σκέψη του Μπουλώτη που συσχετίζει την παύση του ενδιαφέροντος για παιχνίδι με την έκπτωση από τον παράδεισο της παιδικής ηλικίας που επαπειλεί την ωριμότητα, αφού «*γερνάει κανείς απ' τη στιγμή που σταματάει να παίζει*» (Μπουλώτης, 2008). Η μαριονέτα-παιδί του Μπουλώτη καταδεικνύει ότι η φαντασία διαρρηγνύει τα δεδομένα του πραγματικού κόσμου, όπως τον αντιλαμβάνονται οι μεγάλοι, και αναδιοργανώνει την πραγματικότητα μέσα στον χρωματιστό άχρονο χώρο του παιχνιδιού.

### Γλωσσικό παιχνίδι και μεταμυθοπλασία

Αν δημιουργικό είναι το παιχνίδι που παρωθεί το παιδί να κατασκευάσει κόσμους φανταστικούς, πλην όμως υλικούς, όπως στο *Ο μικρός αρχιτέκτονας και η στρουθοκάμηλος Ρωζάνη* (Μπουλώτης, 2014, ως τέτοιο μπορεί να νοηθούν και οι ακροβασίες της γλώσσας μέσω λογοπαιγνίων, λεξιπλασίας, ηχομιμητικών λέξεων, παρηχήσεων και ομοιοκαταληξιών, τακτική που αποτυπώνεται παραστατικά στο «παιχνιδολογικό μανιφέστο» του συγγραφέα *Και να Μου Πεις για τα Παιχνίδια σου: «Λέξεις τραμπάλα, παιχνιδόλεξα με μπάλα πολύχρωμη κι ένα μεθυσμένο τσέρκι να το κυλώ ανάμεσα στις συλλαβές. Μαρίνα, λάμα, ρίνα, μάρι, άμα, αμάρι, λαμαρίνα...»* (Μπουλώτης, 2000, 23).<sup>21</sup> Πρόκειται για αντανάκλαση του λόγου των ίδιων των παιδιών, έτσι όπως εκδηλώνεται—με πιο χαρακτηριστικό ίσως δείγμα τα λαχνίσματα—στο πλαίσιο αυτής

<sup>20</sup> Η αγάπη του Πινόκιο προς τον Τζεπέτο αποτυπώνεται σε διάφορα σημεία της αφήγησης του Collodi, όπως στον τρόπο που τον ανακαλεί όταν κινδυνεύει να πεθάνει ο ίδιος (Κολλόντι, 2018, σ. 49), τη λύπη του όταν ο πατέρας του χάνεται στη θάλασσα (ibid, σ. 74) και κυρίως στο γεγονός ότι εν τέλει του σώζει τη ζωή, βοηθώντας τον να διαφύγει από την κοιλιά του σκυλόψαρου (ibid, σσ. 133–136).

<sup>21</sup> Πρβλ. τις κρίσιμες παρατηρήσεις της Καλογήρου (2016, σ. 798) αναφορικά με τη γλώσσα στις ιστορίες του Μπουλώτη.

καθαυτής της δραστηριότητας του παιχνιδιού ή και στην ευρύτερη καθημερινότητά τους. Ανάλογα, στις περισσότερες ιστορίες του Μπουλώτη παρεισδύουν παιχνίδια της γλώσσας, λειτουργώντας αφηνιαστικά ως προς τη ροή της αφήγησης, αποκαλύπτοντας αθέατες όψεις του πραγματικού. Έτσι, στο *Παιχνίδι με τα στρατιωτάκια της ειρήνης* οι ξεχασμένοι στρατιώτες, καθώς απεγκλωβίζονται από το κουτί, τραγουδούν τον καημό τους σε ομοιοκατάληκτους αστείους στίχους, παιχνίδι που γρήγορα θα μιμηθεί και η πρωταγωνίστρια Αλίκη, αλλά αργότερα και ο μπαμπάς της (Μπουλώτης, 2006, σ. 9, 10, 12, 13, 15, 18, 19, 21, 25, 28, 33, 37). Ο Μπουλώτης μοιάζει να ενστερνίζεται τη θέση του Τζάνι Ροντάρι, θιασώτη του γλωσσικού παιχνιδιού ως πηγής δημιουργικότητας, ότι αυτό «παράγει γέλιο και ευχαρίστηση στο παιδί—αυτό το [...] αναπάντεχο δώρο— το οποίο περιλαμβάνει τόσο τον ενήλικα όσο και το παιδί σε μια δημοκρατικά συντονισμένη εμπειρία» (όπως αναφέρεται στο Filograsso, 2021, σ. 129). Κάποτε ο παιγνιώδης λόγος λειτουργεί ως ξόρκι που μπορεί να μεταμορφώσει το τετριμμένο σε κάτι μαγικό, όπως συμβαίνει με τις ακατάληπτες φράσεις του Λελουμπλίν, του μάγου με το «παιχνιδιάρικο μυαλό» (Μπουλώτης, 2002α, σ. 11, 16, 24). Άλλοτε πάλι είναι τα ονόματα των ηρώων που διαθέτουν τέτοια διάσταση, όπως Ουσούρο-κρομπάιλα-λαλά (Μπουλώτης, 2014, σ. 8, 14), κύριος Αύριο-βράδυ αντί για κύριος Ευρυβιάδης, (Μπουλώτης, 2009α), αδελφοί Σαλίγκαροι, Σάλη και Γκάρη (Μπουλώτης, 2013β).

Εκτός, όμως, από το γλωσσικό παίγνιον, δεσπόζουσα θέση στο έργο του Μπουλώτη κατέχει και το μεταμυθοπλαστικό παιχνίδι (Καλογήρου, 2009, 179· Οικονομίδου, 2011, 199–215· Βλαστάρης & Τσιλιμένη, 2013, 585). Η διάρρηξη των αφηγηματικών πλαισίων, της αχλύς, δηλαδή, με την οποία περιβάλλονται τα όρια του φανταστικού και του πραγματικού, του μαγικού και του φυσικού, συνιστά συνήθη μεταμυθοπλαστική τεχνική που υιοθετεί ο συγγραφέας.<sup>22</sup> Οι ήρωές του κινούνται επανειλημμένα μεταξύ του φανταστικού και του ρεαλιστικού.<sup>23</sup> Στην *Επανάσταση των Παλιών Παιχνιδιών*, ο συγγραφέας υψώνεται στον ουρανό μαζί με την κουρδιστή μαϊμού με τα πιατίνια και ταξιδεύουν πάνω σε «ένα κόκκινο σύννεφο με πράσινες ρίγες», προετοιμάζοντας μια νέα επανάσταση (Μπουλώτης 2013α, σ. 7). Στον *Κύριο «Αύριο-Βράδυ»*, ο γλάρος-μαριονέτα έχει κατασκευαστεί από τον πρωταγωνιστή «με τόση μαστοριά και τέχνη που κι ο ίδιος στην αρχή ξεγελάστηκε, τον πέρασε για ζωντανό. Κι αναρωτήθηκε χαμογελώντας: 'Αλήθεια, τι 'ναι ζωντανό και τι 'ναι ψεύτικο;» (Μπουλώτης 2009α, σ. 14). Μάλιστα, στη συνέχεια το πουλί αποκτά και ανθρώπινη λαλιά, και υπό αυτό το πρίσμα τα όρια μυθοπλασίας και πραγματικότητας θολώνουν ακόμη περισσότερο τόσο για τον ήρωα όσο και για τους αναγνώστες της ιστορίας. Αντίστοιχα, στο *Στρατιωτάκι που ήθελε να γίνει αρχιτέκτονας και ποιητής «ο αφηγητής συγχωνεύει επιδέξια δύο επίπεδα αναφοράς, το θαυμαστό παραμυθικό και το καθημερινό των οικείων για μας, εδώ και σήμερα, παραστάσεων»* (Βασιλαράκης, 2008, σ. 225), καθώς

<sup>22</sup> Για τη μεταμυθοπλαστική τεχνική της διάρρηξης των αφηγηματικών πλαισίων σε άλλες ιστορίες του Μπουλώτη, βλ. Καλογήρου 2009<sup>2</sup>, σσ. 187–189 και Οικονομίδου, 2011, σ. 81.

<sup>23</sup> Αυτός ο συμφυρμός του πραγματικού με το φανταστικό έχει συσχετιστεί από κάποιους κριτικούς με τον μαγικό ρεαλισμό (Παπαδάτος, 2013, 258–260· Καλογήρου 2009<sup>2</sup>, 183). Ο Παπαδάτος μάλιστα θεωρεί ότι ο Μπουλώτης περισσότερο από κάθε άλλο συγγραφέα της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας διαλέγεται με το συγκεκριμένο αισθητικό ρεύμα.

ο πρωταγωνιστής, ο Στράτος, το στρατιωτάκι «κινείται ανάμεσα στην ιδιότητα του ανθρώπου και σ' εκείνη του παιχνιδιού, εναλλακτικά και διαφορούμενα» (ibid, σ. 224).<sup>24</sup>

Από την άποψη της μεταμυθοπλαστικής συνθήκης, όπως αυτή απαντά στο έργο του Μπουλώτη, συχνή είναι και η εμφάνιση της συγγραφικής περσόνας που διακόπτει την τριτοπρόσωπη αφήγηση, ώστε να απευθυνθεί είτε στους ήρωες είτε στους αναγνώστες του. Στην *Επανάσταση των Παλιών Παιχνιδιών*, ο συγγραφέας συνδιαλέγεται με την τσίγκινη μαϊμουδίτσα που εμμέσως αντηχεί τη δική του έγνοια:

«Και τώρα; ...Τι θ' απογίνεις μικρή μου κουρδιστή μαϊμού, χωρίς το σύννεφο, χωρίς τους φίλους σου;»

«[...] λέω να ενώσουμε τις φαντασίες μας και να ετοιμάσουμε την επόμενη μεγάλη επανάσταση».

«Δηλαδή;»

«Δηλαδή, να ... Θα μαζέψουμε κι άλλα παλιά παιχνίδια κι όσους από σας τους ανθρώπους βαρεθήκατε την πόλη. Μαζί κι αδέσποτα σκυλιά. Θα φτιάξουμε ένα καινούριο σύννεφο, κύριε συγγραφέα [...]» (Μπουλώτης, 2013α, σ. 37).

Επιπλέον, ο αναγνώστης ταλαντεύεται ανάμεσα στο κειμενικό και το εξωκειμενικό σύμπαν: διαβάζει μια μυθοπλαστική ιστορία, που ανάγεται στο πεδίο του φανταστικού, συγχρόνως, όμως, καλείται να τη συνδέσει με τη σύγχρονή του πραγματικότητα, όπως καταδεικνύει η αποστροφή του αφηγητή: «Αυτή η ιστορία, ξέρεις, μας αφορά όλους, είναι και δικιά μας...» (Μπουλώτης, 2009β, σ. 57).<sup>25</sup>

### **Παιδικότητα, νοσταλγία και παιχνίδι**

Τα παιχνίδια, όμως, είναι και η μνήμη της παιδικότητάς μας, τα παλιμψηστα μέσω των οποίων κάθε ενήλικας μπορεί να ανακτήσει την παιδικότητα την οποία, μοιάζει να διατείνεται ο Μπουλώτης, δεν την έχουμε απολέσει, αλλά την έχουμε «θάψει» βαθιά μέσα μας. Στην αυτοβιογραφική προσέγγιση του παιχνιδιού που υιοθετεί ο Μπουλώτης,<sup>26</sup> «το παιχνίδι γίνεται σημείο νοσταλγικής σύνδεσης με τον [χαμένο] παράδεισο των παιδικών μας χρόνων ή μέσο ανασυγκρότησης και ανασύνθεσης του βίου, με στόχο τη δικαίωση ή την κάθαρση του ενήλικου αφηγητή» (Γκουγκούλη & Καρακατσάνη, 2008, σ. 20). Με άλλα λόγια, μπορεί η παιδική ηλικία να παρέρχεται, αλλά η παιδικότητα δεν χάνεται, καθώς οι κοινωνικές νόρμες και τα κανονιστικά πρότυπα ζωής που προκρίνουν την ενηλικίωση, την αναγκάζουν να τεθεί σε λανθάνουσα κατάσταση, έτοιμη να ενεργοποιηθεί με το κατάλληλο ερέθισμα, ένα από τα οποία είναι και το παιχνίδι. Για παράδειγμα, στο *Κορίτσι που δεν ήθελε να μεγαλώσει* (2010), η ηρωίδα, η Τίνα με τις κόκκινες πλεξίδες, που ωθείται σε πρόωγη ενηλικίωση, από παράδειγμα της «ρητορικής

<sup>24</sup> Είναι εμφανές ότι ο Στράτος στη συγκεκριμένη ιστορία αποτελεί διακειμενικό απόγονο του μολυβένιου στρατιώτη του Άντερσεν (1997, σσ. 74–80).

<sup>25</sup> Για τη σύνδεση παρόμοιων αποστροφών με το πρόσωπο ενός προφορικού αφηγητή που απευθύνεται στο ζωντανό ακροατήριό του, βλ. Καραϊσκού, 2022, σ. 56.

<sup>26</sup> Βλαστάρης & Τσιλιμένη, 2013, σ. 585.

της προόδου», που κατά τον Brian Sutton-Smith διέπει την παιδική ηλικία (παρατίθεται στο Deszcz-Tryhubczak & Kalla 2021, 4), «αντιστέκεται», καθώς κάθε χρόνο, παραμονή Πρωτοχρονιάς, γιαγιά πλέον η ίδια, με εγγόνια και δισέγγονα, κατεβαίνει στο υπόγειο και παίζει όλη τη νύχτα με τα παλιά της παιχνίδια.<sup>27</sup> Δεν πρόκειται για παλινδρόμηση στην παιδική ηλικία, αλλά για επαναδιεκδίκηση του δικαιώματος στην παιδικότητα. Η Τίνα ξαναγίνεται παιδί και διαμορφώνει ένα πρόσωπο [...] που «ως ενήλικας περιέχει και το παιδί εκείνο που δεν σταμάτησε ποτέ να διαμαρτύρεται για τη δυναστεία της νοσταλγίας, λέγοντας: *Τα παιχνίδια είναι για να τα παίζουμε κι όχι για να τα θυμόμαστε*» (Σιμώτας στο Τσιριμώκου, 2008, σσ. 391–392).

Αν και πολλές μελέτες για την παιδική λογοτεχνία αναδεικνύουν στις προσεγγίσεις τους το δίπολο παιδί-ενήλικας ως το αντικαθρέφτισμα της ετερότητας, αλλά και το παιδί ως οντότητα στην οποία δοκιμάζεται η εξουσία του ενήλικου στο πλαίσιο μιας νεο-αποικιοκρατικής οπτικής, που βλέπει στο παιδί το ανάλογο του αποικιοκρατούμενου, ο Μπουλώτης διαφοροποιείται. Η οπτική που υιοθετεί αμφισβητεί τόσο την ανεπιστρεπτή απώλεια της παιδικότητας όσο και τη δεδομένη ρήξη ενηλίκου-παιδιού που εδράζεται στην ιεραρχική τους διάκριση και στην άσκηση εξουσίας εκ μέρους του ενήλικου. Η παρατήρηση αφορά κυρίως τα έργα του Μπουλώτη που θεματοποιούν τις διαγενεακές σχέσεις, με βάση το παιχνίδι. Αν και το παιχνίδι στον σύγχρονο καπιταλιστικό και νεοφιλελεύθερο δυτικό κόσμο προσλαμβάνεται και περιχαράκωνεται ως αποκλειστικό προνόμιο της παιδικής ηλικίας, ο Μπουλώτης τόσο στο έργο του για παιδιά όσο και για ενήλικες καταθέτει μια εναλλακτική πρόταση: «[...]/ αρχίζει κανείς να γερνάει απ' τη στιγμή που σταματάει να παίζει», αποφάινεται διά στόματος Νάσου, του μολυβένιου στρατιώτη, στο *Παιχνίδι με τα Στρατιωτάκια της Ειρήνης* (2006, σ. 20) στην παρατήρηση της μικρής Αλίκης ότι ο μπαμπάς της δεν είναι πια παιδί κι επομένως δεν μπορεί να παίζει. Πρόκειται για μια μεταουμανιστική προσέγγιση του παιχνιδιού, η οποία το απελευθερώνει από τα στενά όρια της παιδικής ηλικίας και ανάγει την παιγνιώδη διάθεση σε τρόπο ύπαρξης και γνώσης, ανεξάρτητα από ηλικιακές ιεραρχήσεις (Deszcz-Tryhubczak & Kalla, 2021, σ. 6). Στο πλαίσιο αυτής της προσέγγισης, το παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως ένα «φάσμα εμπειριών που διαφέρουν ανάλογα με το ποιος εγκαινιάζει την παιγνιώδη δράση και την κατεύθυνση που της δίνει» (Zosh et al., 2012).

Το διακύβευμα για την εσαεί διατήρηση της παιδικότητας είναι το παιχνίδι, μοιάζει να διατείνεται ο Μπουλώτης, ιδέα η οποία διαχέεται σε όλο το έργο του. Γι' αυτόν, το παιχνίδι συνιστά ένα είδος αντίστασης στην κοινωνικοσυναισθηματική γήρανση, ένα πεδίο συνδεσιμότητας παιδιών και ενηλίκων, το κλειδί για τη διατήρηση ή την επαναδιεκδίκηση της λανθάνουσας παιδικότητας, ένα πολιτισμικό φαινόμενο που μπορεί να οδηγήσει όχι μόνο στην αποδόμηση των ηλικιακών ορίων, αλλά και στη δημιουργία μιας κοινότητας παιχνιδιού μεταξύ παιδιών κι ενηλίκων (Gordon στο Deszcz-Tryhubczak & Kalla, 2021, σ. 9). Κι είναι το παιχνίδι το κλειδί για την ανάκτηση της

<sup>27</sup> Το *Κορίτσι που δεν ήθελε να μεγαλώσει* αποτελεί μια από τις *Επτά ιστοριούλες γιορτινές και παράξενες* (Μπουλώτης, 2010). Πρβλ., επίσης, την αναφορά στην ιστορία από τον ίδιο τον συγγραφέα (Μπουλώτης, 2008, σσ. 270–272) και την επισήμανση των Βλαστάρη & Τσιλιμένη για «το παιχνίδι που σημαδεύει τα όρια της ηλικίας» (2013, σ. 586).

παιδικότητας, το σημείο των διαγενεακών συναντήσεων, όπως αυτές που επιτελούνται στο *Παιχνίδι με τα Στρατιωτάκια της Ειρήνης* ή στον *Κύριο «Αύριο-Βράδυ»*.

Στο έργο του Μπουλώτη στενά συνδεδεμένο με το ζήτημα των διαγενεακών σχέσεων είναι και το ζήτημα της νοσταλγικής παιδικής ηλικίας, μοτίβο το οποίο «περιλαμβάνει οτιδήποτε συνδέεται με την παιδική ηλικία, όπως τα παιδιά, τις παιδιές και τα αθύρματα» (Salmose, 2018, 333).<sup>28</sup> Η συλλογή με τα στρατιωτάκια της ειρήνης στο ομώνυμο έργο την οποία κρύβει ο μπαμπάς της Αλίκης ή η συλλογή με τις κούκλες που κρύβει στο υπόγειο η Τίνα ως γιαγιά στο *Κορίτσι που δεν ήθελε να μεγαλώσει* αποτελούν απτά παραδείγματα της νοσταλγίας του ενηλίκου για την παιδικότητα και τα παιχνίδια της παιδικής ηλικίας (Βλαστάρης & Τσιλιμένη, 2013, σ. 586). Ο Μπουλώτης τόσο με τις συλλογές παιχνιδιών που ενοικούν στον αφηγηματικό του κόσμο όσο και με τη συλλογή του που φιλοξενείται στο μουσείο που ίδρυσε ο ίδιος στη Λήμνο, μοιάζει να διατείνεται ότι «εάν οι εφήμερες εκδοχές της παιδικής ηλικίας αποτυπώνονται και διατηρούνται πάνω στα τεχνουργήματα, τότε, συλλέγοντας ενθύμια των νεανικών μας χρόνων, ίσως να είναι εφικτό να ανακτήσουμε τις εμπειρίες της παιδικής μας ηλικίας» (Wesseling, 2018, p. 7).

Η νοσταλγία στο έργο του Μπουλώτη δεν έχει μόνο χωροχρονική, μα και υλική υπόσταση:

*«Τα αντικείμενα» —τα παιχνίδια εν προκειμένω— «μπορεί να φέρουν το παρελθόν στο παρόν και να πυροδοτήσουν αφηγήσεις και μνήμες, Τα αντικείμενα είναι, υπό μία έννοια, εξ ορισμού γέφυρες ανάμεσα σε εκείνο που υπήρχε και υπάρχει, ανάμεσα σε χέρια που άγγιζαν και αγγίζουν, ανάμεσα σε μάτια που είδαν και βλέπουν» (Sremac & van Liere, 2024, 24).*

Στις αφηγήσεις του, η νοσταλγία παίρνει τη μορφή της αναστοχαστικής νοσταλγίας (Boym, 2002), η οποία δεν αποσκοπεί να ωραιοποιήσει το παρελθόν, ή να καταστήσει δυνατή την επιστροφή του ενηλίκου στη Χώρα του Ποτέ, αλλά να αποτιμήσει κριτικά το παρόν, να δημιουργήσει μια κουλτούρα ενδογενεακής και «διαγενεακής συνδεσιμότητας» στο παρόν με βάση το παιχνίδι. Μιλώντας για το ποδήλατο που στερήθηκε «στα τότε χρόνια που ο Άη Βασίλης το 'χε συνήθειο να κάνει ζαβολιές σ' όσα παιδιά περπατούσαν τρύπιες σόλες», αποκαλεί τη στέρηση εκείνη «ευλογημένη», γιατί «ό,τι δεν αξιώθηκε ν' αποκτήσει τότε, αυτό κατέχει ακόμα. Παιχνίδια άφθαρτα εις τον αιώνα των αιώνων, ολοκαίνουργια, προκλητικά. Μ' αυτά παίζω ολοφάνερα, κρυφά, όταν νοσταλγικές σκιές πεταλουδίζουν στην άκρη του ματιού μου» (Μπουλώτης, 2000, σ. 25). Η νοσταλγία αυτή συνδέεται άμεσα με την επανάκτηση της παιδικότητας, η οποία λειτουργεί ως αντίσταση στα γηρατεία, αλλά αποτελεί και παρακαταθήκη στα τωρινά παιδιά για να ταξιδεύουν «εύπλα με όλους τους καιρούς» (ibid, σ. 45).

Η νοσταλγία ανάγει τα έργα του Μπουλώτη που εξετάστηκαν εδώ σε εικονικές συλλογές παιχνιδιών με τα οποία έπαιζαν τα παιδιά στο παρελθόν, καθώς και σε αρχείο άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, όπου καταγράφονται παιχνίδια-παιδιές αλλοτινών

<sup>28</sup> Για τη νοσταλγία ως βασική συνιστώσα του έργου του Μπουλώτη, πρβλ. Καλογήρου, 2016, σσ. 101–104.

καιρών. Στο έργο του Μπουλώτη επιβεβαιώνεται αντίστροφα αυτό που ο θεωρητικός της παιδικής ηλικίας Garry Cross υποστηρίζει για τις νοσταλγικές συλλογές: «η νοσταλγία αφορά λιγότερο την ταύτιση με κοινότητες, ιδεολογίες και πρακτικές του παρελθόντος και συνδέεται περισσότερο με την αγορά καταναλωτικών προϊόντων, κυρίως με όσα από αυτά απαντούν στην παιδική ηλικία και τη νεότητα» (2017, σ. 106). Ο Cross εισάγει στο έργο του τον όρο «μνημονικές παιδικές ηλικίες» (2015) δηλαδή «το μη ενήλικο παρελθόν του ενήλικου, το οποίο όλοι οι ενήλικες ανακαλούν, χειρίζονται και φαντάζονται, [...] και το οποίο καταδεικνύει «τους χώρους, τα αντικείμενα και τις εμπειρίες στις οποίες μπορεί να έχουν [ή να μην έχουν] πρόσβαση τα παιδιά» (Baxter, 2016, σ. 5). Ο Μπουλώτης νοσταλγεί τα χειροποίητα παιχνίδια, αλλά και εκείνα των πανηγυριών της παιδικής του ηλικίας, όχι γιατί εκφράζει απλώς το ενδιαφέρον του ως συλλέκτης, αλλά γιατί αναπολεί μια παιδική ηλικία αυτόνομη, ελεύθερη, παίζουσα, και μια ενηλικιότητα που επίσης μπορεί να επιστρέφει, μέσω του παιχνιδιού, στην παιδικότητα. Τα νοσταλγικά του βιβλία για τα παιχνίδια της παιδικής του ηλικίας δεν πενθούν τον χαμένο παράδεισο της παιδικής του ηλικίας, αλλά γίνονται το μέσο που θέτει σε κίνηση την παιδικότητά του: τρανή απόδειξη η παιγνιώδης, θαυμαστή, ονειρική γραφή του.

### Συμπέρασμα

Τα βιβλία του Μπουλώτη που θεματοποιούν το παιχνίδι λειτουργούν ως ένα είδος αρχείου ή ανοιχτού μουσείου που αναλαμβάνει να διασώσει την άυλη και υλική πολιτιστική κληρονομιά, την οποία αντιπροσωπεύουν οι παιδιές και τα αθύρματα του παρελθόντος. Παράλληλα, ανάγονται σε αποθετήριο της νοσταλγίας του ενήλικου για τη λανθάνουσα παιδικότητα. Ο Μπουλώτης στα έργα που αναλύθηκαν παραπάνω δεν φρονιματίζει, ούτε ηθικολογεί για την κατεύθυνση που έχει λάβει η σύγχρονη παιδική ηλικία. Μάλλον, μέσω της «δείξης», εικόνα και λόγω, επισημαίνει, «σιωπώντας», το κενό, την απουσία σύνδεσης της σύγχρονης παιδικής ηλικίας με το άθυρμα, αλλά και τη ρήξη με το παιχνίδι που επιφέρει η ενηλικίωση.

### Βιβλιογραφία

#### Πρωτογενείς Πηγές

- Μπουλώτης, Χ. (κείμεν.) & Παπατσαρούχας, Β. (εικον.). (2000) *Και να μου Πεις για τα Παιχνίδια σου!* Ελληνικά Γράμματα.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμεν.) & Κοντούρης, Μ. (εικον.). (2002α). *Ο καλός μάγος Λελουμπλίν μετακομίζει στην Αθήνα*. Μίνωας.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμεν.) & Παπατσαρούχας, Β. (εικον.). (2002β). *Ο Πινόκιο και το άγαλμα του Δισκοβόλου*. Ελληνικά Γράμματα.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμεν.) & Παπατσαρούχας, Β. (εικον.). (2003). *Ο Πινόκιο λαμπαδηδρόμος*. Ελληνικά Γράμματα.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμεν.) & Στεφανίδη, Φ. (εικον.). (2005). *Όταν η Μπάλα Ονειρεύεται Τρελά*. Εστία.

- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Στεφανίδη, Φ. (εικον.). (2006). *Παιχνίδι με τα Στρατιωτάκια της Ειρήνης*. Ελληνικά Γράμματα.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Παπατσαρούχας, Β. (εικον.). (2007). *Οι 12 Κοκκινοσκουφίτσες και ο κουρδιστός λύκος*. Παπαδόπουλος
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Λαδά, Ε. (2009α). *Ο Κύριος «Αύριο-Βράδυ»*. Ελληνικά Γράμματα.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Μπαχά, Μ. (2009β). *Το Στρατιωτάκι που ήθελε να γίνει Αρχιτέκτονας και Ποιητής*. Ελληνικά Γράμματα.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Στεφανίδη, Φ. (εικον.). (2010). *Επτά Ιστοριούλες Γιορτινές και Παράξενες*. Polaris.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Στεφανίδη, Φ. (εικον.). (2011). *Το Άγαλμα που Κρύωνε*. Πατάκης.
- Μπουλώτης, Χ. (2012). *Με το βλέμμα των παιχνιδιών*. Polaris.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Στεφανίδη, Φ. (εικον.). (2013α). *Η Επανάσταση των Παλιών Παιχνιδιών*. Καλέντης.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Παπατσαρούχας, Β. (εικον.). (2013β). *Ο Πινόκιο στην Αθήνα*. Polaris.
- Μπουλώτης, Χ. (κείμε.) & Παπατσαρούχας, Β. (εικον.). (2014). *Ο μικρός αρχιτέκτονας και η στρουθοκάμηλος Ρωζάνη*. Μέλισσα.

### **Ελληνόγλωσση**

- Βασιλαράκης, Γ. (2008). Όψεις μαγικού ρεαλισμού και ανυψωτικού λυρισμού στο έργο του Χρήστου Μπουλώτη. Στο *Καταθέσεις για την παιδική και τη νεανική λογοτεχνία* (σσ. 220–250). Gutenberg.
- Βιζυηνός, Γ. Μ. (2009). *Το παιδικό παιχνίδι σε σχέση με την ψυχολογία και την παιδαγωγική*. Εκδοτικός Οίκος Αδελφών Κυριακίδη.
- Βλαστάρης, Κ. & Τσιλιμένη, Τ. (2013). «Ζήτω το παιχνίδι! Ζήτω η ζωή!»: Το παιχνίδι στα βιβλία του Χρήστου Μπουλώτη (σσ. 584 –590). Στο Χ. Μπαμπούνης (επιμ.), *Πρακτικά. Παιδική ηλικία: Κοινωνιολογικές, πολιτισμικές, ιστορικές και παιδαγωγικές διαστάσεις*. Εργαστήριο Κοινωνικών Επιστημών, ΠΤΔΕ, ΕΚΠΑ, <https://www.hellenicsociology.gr/ekdoseis/paidiki-ilikia-koinoniologikes-politismikes-istorikes-kai-paidagogikes-diaastaseis-praktika>.
- Γκουγκούλη, Κ. & Καρακατσάνη, Δ. (2008). Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία ενός πολιτισμικού αντικειμένου. Στο Γκουγκούλη, Κ. & Καρακατσάνη, Δ. (επιμ.). (2008). *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του* (σσ. 11–29). ΜΙΕΤ.
- Καλογήρου, Τζ. (2009<sup>2</sup>). Μεταμυθοπλασία και παράδοση στο έργο του Χρήστου Μπουλώτη. Στο Τζ. Καλογήρου, *Τέρψεις και ημέρες ανάγνωσης. Μελετήματα για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στο Δημοτικό Σχολείο*. (σσ.179–193). Εκδόσεις της Σχολής Ι. Μ. Παναγιωτόπουλου.
- Καλογήρου, Τζ. (2016). Νοσταλγία, επιθυμία και αφηγηματική ταχύτητα στο *Άγαλμα που κρύωνε* και σε άλλες ιστορίες του Χρήστου Μπουλώτη. Στο Τζ. Καλογήρου, *Το*

- Αλωνάκι της ανάγνωσης. Αναλύσεις λογοτεχνικών κειμένων και διδακτικές προσεγγίσεις της λογοτεχνίας (σσ. 778–800). Επτάλοφος.
- Καραϊσκού, Μ. (2022). Διακαλλιτεχνικά οράματα και παιδική λογοτεχνία: Διαβάζοντας τον Γάτο Λεοπόλδο στη Σχολή Καλών Τεχνών (2007) του Χρήστου Μπουλώτη. Στο Μ. Κανατσούλη & Τ. Τσιλιμένη (επιμ.), *Οι Λέξεις φταίνε ... Αφιερωματικός τόμος στον Ανδρέα Καρακίτσιο* (σσ. 51–66). University Studio Press.
- Μερακλής, Μ. Γ. (1998<sup>6</sup>). *Ελληνική λαογραφία. Ήθη και έθιμα*. Οδυσσεάς.
- Μπιρμπίλη, Μ. (2014). 'Χωρίς το γράψιμο δεν υπάρχω'. Συνέντευξη του Χρήστου Μπουλώτη, διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://www.elniple.com>.
- Μπουλώτης, Χ. (2001). Παιχνίδια παρά θίν' αλός. *Επτά Ημέρες, Καθημερινή*, 29 Ιουλίου 2001, 30–31.
- Μπουλώτης, Χ. (2006). Η γλυκιά μελαγχολία του παιχνιδιών. *Το δέντρο 151/ 152*, 104–110.
- Μπουλώτης, Χ. (2008). Αρχίζει να γερνάει κανείς από τη στιγμή που σταματάει να παίζει. Στο Γκουγκούλη, Κ. & Καρακατσάνη, Δ. (επιμ.). (2008). *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του* (σσ. 263–291). ΜΙΕΤ.
- Οικονομίδου, Σ. (2011). *Χίλιες και μια ανατροπές. Η νεότερικότητα στη λογοτεχνία για μικρές ηλικίες*. Πατάκης.
- Παπαδάτος, Γ. Σ. (2013). Ο «μαγικός ρεαλισμός» στην ελληνική λογοτεχνία για παιδιά και νέους. Στο Α. Ακριτόπουλος (επιμ.). *Ελληνική παιδική-νεανική λογοτεχνία. Ιστορία, κριτική, διδασκαλία* (σσ. 233–267). Ηρόδοτος.
- Παπαρούση, Μ. (2013). Παλιές ηρωίδες με νέα ρούχα: σύγχρονες επανεγγραφές κλασικών παραμυθιών. Στο Α. Ακριτόπουλος (επιμ.). *Ελληνική παιδική-νεανική λογοτεχνία. Ιστορία, κριτική, διδασκαλία* (σσ. 427–451). Ηρόδοτος.
- Τσιριμώκου, Λ. (2000). Το παιχνίδι στη λογοτεχνία/η λογοτεχνία ως παιχνίδι. *Εσωτερική ταχύτητα. Δοκίμια για τη λογοτεχνία* (σσ. 389–404). Άγρα.

### Μεταφρασμένη

- Άντερσεν, Χ. Κ. (1997). *Ιστορίες και παραμύθια*. Μτφρ. Ε. Μπελιές. Ωκεανίδα.
- Huizinga, J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*. Μτφρ. Στ. Ροζάνης, Γ. Λυκιαρδόπουλος. Γνώση.
- Κολλόντι, Κ. (2018). *Οι περιπέτειες του Πινόκιο. Ιστορία μιας Μαριονέτας*. Μτφρ. Ε. Αμανατίδου. Σαΐτα.

### Ξενόγλωσση

- Athanasiou-Krikelis, L. & Vassiloudi, V. (2025). Bookishness and Metafictionality in the Material Picturebook. *Children's Literature in Education* 56, 494–512.
- Baxter, J.E. (2016). Adult Nostalgia and Children's Toys Past and Present. *International Journal of Play*. <http://dx.doi.org/10.1080/21594937.2016.1220046>.
- Boym, S. (2002). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.
- Cross, G. (2015). *Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Capitalism*. Columbia University Press.

- Cross, G. (2017). Nostalgic Collections. *Consumption Markets & Culture*, 20(2), 101–106.
- Darton, H.F.J. (1932). *Children's Books in England: Five Centuries of Social Life*. Cambridge University Press.
- Deszcz-Tryhubczak, J. & Kalla, I.B. (2021). The Playground in Children's Literature. In J. Deszcz-Tryhubczak & I.B. Kalla (eds). *Rulers of Literary Playgrounds. Politics of Intergenerational Play in Children's Literature* (σσ. 1–9). Routledge.
- Field, H. (2019). *Playing with the Book. Victorian Movable Books and the Child Reader*. University of Minnesota Press.
- Filograsso, I. (2021). Language Play in Adult-Child Relationships. Gianni Rodari's Pedagogical and Literary Concepts. In J. Deszcz-Tryhubczak & I.B. Kalla (eds). *Rulers of Literary Playgrounds. Politics of Intergenerational Play in Children's Literature* (σσ. 124–136). Routledge.
- Immel, A. 2010. "Children's Books and School-Books." In M.J. Suarez & H.R. Woudhuysen (eds). *Oxford Companion to the Book* (pp. 736–749). Oxford University Press.
- Jaques, Z. (2015). *Children's Literature and the Posthuman. Animal, Environment, Cyborg*. New York & London: Routledge.
- Järvenpää, H. (2021). The Playful Affordances of Picture Book Apps for Children. *Eludamos*, 12(1), 149–167.
- Kuznets, L.R. (2008). *When Toys Come Alive. Narratives of Animation, Metamorphosis and Development*. New Haven & London: Yale University Press.
- Nikolajeva, M. (2010). *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers*. New York & London: Routledge.
- Nikolajeva, M. (2016). Recent Trends in Children's Literature Research: Return to the Body. *International Research in Children's Literature* 9(2), 132–145. <https://doi.org/10.3366/ircl.2016.0198>.
- Panaou, P. & Tsilimeni, T. (2013). International Classic Characters and National Ideologies. Alice and Pinocchio in Greece. In *The Nation in Children's Literature: Nations of Childhood*. Taylor and Francis, 193–206, <https://doi.org/10.4324/9780203104279>.
- Reid Walsh, J. (2017). *Interactive Books. Playful Media before Pop-Ups*. Routledge.
- Salmose, N. (2018). "A past that has never been present": the literary experience of childhood and nostalgia. *Text Matters*, 8(8), 332–351.
- Schwebs, T. (2014). Affordances of an App. A Reading of *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 5(1). <https://doi.org/10.3402/blft.v5.24169>.
- Stichnothe, H. (2014). Engineering Stories? A Narratological Approach to Children's Book Apps. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 5(1). <https://doi.org/10.3402/blft.v5.23602>
- Sremac, S. & van Liere, L. (2024). Time Will Bury Oblivion. An Introduction to Trauma and Nostalgia. In Van Liere, L. & Sremac, S. (eds), *Trauma and Nostalgia: Practices in Memory and Identity* (pp. 11–37). Amsterdam University Press.

- Turrión, C. (2014). Multimedia Book Apps in a Contemporary Culture: Commerce and Innovation, Continuity and Rupture. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 5(1). <https://doi.org/10.3402/blft.v5.24426>.
- Wesseling, E. (2018). Introduction. *Reinventing Childhood Nostalgia: Books, Toys and Contemporary Media Cultures* (pp. 1–16). Routledge.
- Yannicopoulou, A. (2013). The Materiality of Picture books: Creativity Activities. In T. Kotopoulos (ed.), 1st International Conference on “Creative Writing”. [https://cwconf.uowm.gr/archives/1st\\_conference/giannikopoulou\\_article.pdf](https://cwconf.uowm.gr/archives/1st_conference/giannikopoulou_article.pdf).
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum, *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>.