

Δεικονικότητα **Παιχνίδια με εικονιστικά διακείμενα στα βιβλία χωρίς λόγια**

Σούλα Οικονομίδου,
Αναπληρώτρια Καθηγήτρια ΤΕΕΠΗ,
Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης

Αρτεμης Παπαηλία
Υπότροφος του Ι.Κ.Υ¹, Υποψήφια Διδάκτορας,
Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης

Περίληψη

Το άρθρο εξετάζει την δεικονικότητα όπως εμφανίζεται στα βιβλία χωρίς λόγια. Τα τελευταία αποτελούν μία ειδική περίπτωση εικονογραφημένων βιβλίων, εφόσον σ' αυτά η αφήγηση εκπορεύεται αποκλειστικά από τις εικόνες. Κατά συνέπεια, η δημοφιλής μεταμοντέρνα στρατηγική της διακειμενικότητας, της σχέσης, δηλαδή, που συνδέει τα κείμενα μεταξύ τους, μετουσιώνεται σε τέτοια βιβλία σε δεικονικότητα, σε μία σχέση, δηλαδή, μεταξύ εικόνων. Εξετάζοντας επιλεγμένα δείγματα βιβλίων χωρίς λόγια, δείχνουμε τους ποικίλους τρόπους με τους οποίους οι δημιουργοί τους αξιοποιούν την δεικονικότητα, ενώ ταυτοχρόνως δείχνουμε το είδος του εννοούμενου 'αναγνώστη' – θεατή που μπορεί να κατανοήσει αλλά και να απολαύσει τα παιχνίδια με τα εικονιστικά διακείμενα.

Σήμερα η έννοια της διακειμενικότητας είναι ευρέως γνωστή και αποδεκτή. Γνωρίζουμε, αλλά και συνειδητοποιούμε κάθε φορά διαβάζοντας, ότι τα κείμενα συνομιλούν μεταξύ τους έτσι ώστε να διασκευάζουν, να αφομοιώνουν, να μεταγράφουν, να ανατρέπουν ή να μετουσιώνουν το ένα το άλλο.

Και αν οι Nikolajeva και Scott², επισημαίνουν ότι «η διακειμενικότητα αναφέρεται σε κάθε είδους διασυνδέσεις μεταξύ δύο ή περισσότερων κειμένων: ειρωνεία, παρωδία, λογοτεχνικές και εξωλογοτεχνικές αναφορές [...] κ.λπ», στα εικονοβιβλία, τα βιβλία, δηλαδή, που αφηγούνται και μέσω των κειμένων τους αλλά και μέσω των εικόνων τους, η κατάσταση είναι πιο περίπλοκη: σε τέτοια βιβλία η διακειμενικότητα μπορεί να λειτουργεί σε δύο επίπεδα, σε εκείνο των λέξεων και σε εκείνων της εικόνας. Τα βιβλία χωρίς λόγια, πάλι, είναι μία ακόμη ιδιαίτερη περίπτωση: η διακειμενικότητα εδώ γίνεται «δεικονικότητα» (intervisuality),

¹ «Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) μέσω του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», στο πλαίσιο της Πράξης «Ενίσχυση του ανθρώπινου ερευνητικού δυναμικού μέσω της υλοποίησης διδακτορικής έρευνας» (MIS-5000432), που υλοποιεί το Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών (ΙΚΥ)»



² Nikolajeva, M. & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. New York and London: Garland, σσ. 227-228.

δηλαδή μία σχέση μεταξύ δύο ή περισσότερων εικόνων που συχνά γίνεται, όπως αναφέρει η Nikolajeva³, ένα είδος παιχνιδιού με εικονιστικά διακείμενα.

Στην διεικονικότητα η αρχική εικόνα – πηγή αναφέρεται ως «υπο-εικόνα» ενώ η δευτερογενής, η με διακειμενικές συνδέσεις εικόνα, «υπερ-εικόνα»⁴. Η Κανατσούλη⁵, προτείνει, ότι θα ήταν προτιμότερο δίπλα στον όρο διεικονικότητα να παραβάλουμε και τον όρο δια-μεσικότητα (intermediality)⁶ «για να υποδηλώσουμε αυτή τη φαντασμαγορία εικονικών νύξεων που προέρχονται από πολλές και διαφορετικές εκδοχές τέχνης και συναντιούνται, εντάσσονται και επαναπροδιορίζονται σε ένα μόνο μέσο: στο παιδικό βιβλίο με εικόνες». Πράγματι, το βιβλίο χωρίς λόγια, όπως θα δούμε και στη συνέχεια, δανείζεται όχι μόνο από εικόνες της παιδικής λογοτεχνίας αλλά συνομιλεί και με άλλα μέσα, όπως τη ζωγραφική, το σινεμά, τη διαφήμιση⁷, με τρόπο που να εγκαθιδρύει μια διακειμενική ή αλλιώς «δια-μεσική» συγγένεια με αυτά.

Αυτό που μας ενδιαφέρει στο παρόν άρθρο είναι πρώτον, να εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι εικόνες, μέσα από μια συνεχή διαδικασία αλληλοφωτισμού, επικοινωνούν, και δεύτερον, να χρησιμοποιήσουμε τη διεικονικότητα ως ένα θεωρητικό εργαλείο για να εξετάσουμε το είδος του εννοούμενου αναγνώστη που υπονοείται στα βιβλία χωρίς λόγια.

Έχοντας επιλέξει χαρακτηριστικά παραδείγματα βιβλίων χωρίς λόγια, θα εξετάσουμε παρακάτω τις πολλές όψεις που μπορεί να λάβει η διεικονικότητα.

Μια πρώτη περίπτωση είναι η «υπο-εικόνα» και η «υπερ-εικόνα» να προέρχονται από τον ίδιο εικονογράφο⁸. Έτσι, οι ήρωες/χαρακτήρες μιας ιστορίας μπορεί να μεταγράφονται εικονικά και να εισάγονται και σε άλλες ιστορίες. Παραδείγματος χάριν, σε τρία βιβλία χωρίς λόγια της Suzy Lee, η εικονογραφική αποτύπωση της ηρώιδας είναι πανομοιότυπη. Τόσο στο *Mirror* (2010 [2003]) όσο και στο *Shadow* (2010) διατηρεί τα ίδια χαρακτηριστικά αλλά και την ίδια ενδυμασία και κούρεμα. Ωστόσο, στο *Wave* (2008), το φόρεμά της γίνεται μπλε μιας και παρασύρεται σε ένα παιχνίδι με τα κύματα.

Με παρόμοιο τρόπο, ο Bill Thompson εισάγει ακριβώς την ίδια πεταλούδα που είχαν ζωγραφίσει τα παιδιά με κιμωλία στο *Chalk* (2010) να ακολουθεί τον ήρωα στην αρχή της ιστορίας του *Fossil* (2013). Κατ' αυτόν τον τρόπο, οι ήρωες των

³ Nikolajeva, M. (2008). Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks. Στο L. R. Sipe & S. Pantaleo (Επιμ). *Postmodern Picturebooks. Play, Parody, and Self-Referentiality* (σσ. 55-74). New York and London: Routledge, σσ. 67-68.

⁴ Για τη διάκριση αυτή χρησιμοποιήθηκαν εν αντιστοιχία οι όροι που παρουσιάζει ο Genette, G. (1997 [1982]). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, σελ. 5, για τα «υπο-κείμενο» (αρχικό κείμενο) και «υπερ-κείμενο» (μεταγενέστερο). Την ίδια ονομασία (hipotexto και hipertexto), στη μελέτη της για τον εντοπισμό διεικονικών νύξεων στα βιβλία χωρίς λόγια, επιλέγει και η Bosch. Για περισσότερα δες: Bosch, E. (2015). *Estudio del Álbum Sin Palabras*. Universitat de Barcelona, σσ. 369-378.

⁵ Κανατσούλη, Μ. (2015). *Διεικονικότητα και εικονογραφημένο βιβλίο: πολιτισμικές διαδρομές στο χώρο και στο χρόνο, 30-31 Μαΐου 2014*. Κομοτηνή: Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου Λογοτεχνία και Διαπολιτισμικές Διαδρομές, σελ. 2. Ανακτήθηκε 23 Ιουνίου, 2020, από http://utopia.duth.gr/~mdimasi/cng/index.htm_files/Kanatsouli.pdf

⁶ Desmet, M.K.T. (2001). Intertextuality/Intervisuality in Translation: The Jolly Postman's Intercultural Journey from Britain to the Netherlands. *Children's Literature in Education*, 32 (1), 31-43.

⁷ Παρόμοια με το εικονογραφημένο βιβλίο όπως αναφέρεται στο Κανατσούλη, Μ. (2015), σελ. 2.

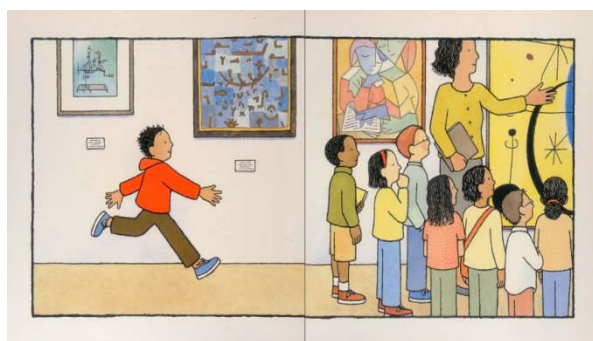
⁸ Η Bosch (2015:369) αναφέρεται σε αυτήν ως «ενδόεικονικότητα» (intraiconidad) ενώ στην αντίθετη περίπτωση ως «εξώεικονικότητα» (extraiconidad).

ιστοριών του έχουν τη δυνατότητα να μετακινούνται από το ένα βιβλίο στο άλλο ‘ξεσκεπάζοντας’ την πλαστικότητα του λογοτεχνικού σύμπαντος. Όπως είναι εύλογο, οι παραπάνω εικονικές παραπομπές μπορούν να εντοπιστούν μόνο στην περίπτωση που ο αναγνώστης είναι εξοικειωμένος με παλαιότερα έργα του δημιουργού.

Κάποτε πάλι, οι εικονογράφοι χρησιμοποιούν διεικονικές συνδέσεις μεταξύ δικών τους έργων και έργων άλλων εικονογράφων. Στο βιβλίο σχεδόν χωρίς λόγια, *Le Grand Voyage de Mademoiselle Prudence* (2010), η Charlotte Gastaut, τοποθετεί στο πάτωμα του δωματίου της ηρωίδας κάποια βιβλία. Ανάμεσα σε αυτά διακρίνονται το εξώφυλλο του βιβλίου *La Croûte*, των Charlotte Moundlic και Olivier Tallec (2009). Δίπλα του όμως και λίγο παραπέρα εντοπίζονται δύο βιβλία της ίδιας εικονογράφου, όπως το εξώφυλλο του *Petite Lili Dans Son Grand Lit*, με κείμενο του Sylvie Poillevé (2011) και το *Le Grand Voyage d' Ulysse*, με κείμενο του Françoise Rachmuhl (2009).

Συμβαίνει επίσης να διακρίνουμε και την εικονική αναφορά του ίδιου του βιβλίου που κρατά στα χέρια του ο αναγνώστης. Στο *While you are Sleeping* (Johnson, 2018 [2015]), μητέρα, παιδί και αναγνώστης διαβάζουν το ίδιο βιβλίο, με τρόπο που να δηλώνεται άμεσα η αυτό-αναφορική φύση της αφήγησης καθώς τίθεται σε λειτουργία μια σύμβαση που θα μπορούσε να περιγραφεί ως ‘βιβλίο μέσα στο βιβλίο’.

Φυσικά, πολλές φορές οι δημιουργοί εισάγουν στις εικονογραφήσεις τους εικόνες από διάσημους πίνακες ζωγραφικής, επιδιώκοντας και να εξοικειώσουν το αναγνωστικό τους κοινό με αυτά αλλά και να προσδώσουν αυθεντικότητα στην ιστορία τους. Για παράδειγμα, στο



Museum Trip (2006), η Barbara Lehman, μας επιτρέπει να δούμε ένα μόνο μέρος των παρακάτω έργων: τα *Twittering Machine* (1922) και *Legend of the Nile* (1937) του Paul Klee, το *Two Girls Reading* (1937) του Picasso και *The Gold of the Azure* (1967) του Joan Miró, τοποθετώντας τα σ’ ένα πολύ

ιδιαίτερο δωμάτιο ενός μουσείου.

Η διεικονική αναφορά σε ένα έργο τέχνης μπορεί επίσης να επιδιώκει και τη δημιουργία χιουμοριστικών καταστάσεων. Για παράδειγμα, στο *Kunst Mit Torte* (Tjong-Khing, 2017), ο χαρακτήρας βλέπει στον ύπνο του ότι ένας κλέφτης αρπάζει την προσωπογραφία του. Ο κλέφτης δραπετεύει και η πράξη του αυτή οδηγεί τους χαρακτήρες του βιβλίου σε ένα αδιάλειπτο κυνηγητό. Η άκρως χιουμοριστική τους καταδίωξη λαμβάνει χώρα μέσα σε τοπία από διάσημους πίνακες. Τα βιβλία τέχνης

που βρίσκονται στο πάτωμα της πρώτης σελίδας λειτουργούν ως προοικονομικά στοιχεία για την ταξιδιωτική-ονειρική περιδιάβαση στον κόσμο της τέχνης. Βέβαια, αν και στις ταπετσαρίες του βιβλίου περιέχονται τα έργα που εμφανίζονται στην αφήγηση, μαζί με τα ονόματα των δημιουργών τους,



πιστεύουμε ότι η αξιοποίηση όλων των εικονιστικών υπαινιγμών του βιβλίου απαιτεί την συν-ανάγνωσή του από ένα παιδί και έναν ενήλικα που να έχει το απαραίτητο γνωστικό υπόβαθρο.

Η Beckett αναφέρει ότι «οι πίνακες προκαλούν ένα πλήθος διεικονικών συνδέσεων που εξαρτώνται από την εμπειρία του παρατηρητή»⁹. Στο παραπάνω παράδειγμα, όμως, διακρίνεται και η επιθυμία των δημιουργών παιδικών βιβλίων να παρωδήσουν έναν αυθεντικό πίνακα. Βέβαια, εάν ο αναγνώστης/θεατής δεν τον γνωρίζει, είναι αδύνατο να κατανοήσει το «οπτικό αστείο».

Στο χώρο των μουσείων ενδέχεται να λάβει χώρα και μια μετάβαση από την πραγματικότητα σε έναν φανταστικό κόσμο. Αυτό διακρίνεται στο βιβλίο *Le promenade au muse* (2011) του Mayumi Otero, όπου οι χαρακτήρες μπορούν και εισάγονται σε όποιον πίνακα του μουσείου επιθυμούν, και στο *Imagine!* (2018), όπου ο Raúl Colón ζωντανεύει τους χαρακτήρες των πινάκων *The Sleeping Gypsy* (1897) του Rousseau, *Three Musicians* (1921) του Picasso και *Icarus* (1944) του Matisse.

Στην ίδια λογική, πολλά βιβλία χωρίς λόγια περιέχουν αναφορές σε καλλιτεχνικά στυλ διάσημων εικονογράφων ή ακόμη και σε μεγάλα καλλιτεχνικά ρεύματα διαφόρων περιόδων. Για παράδειγμα, σύγχρονοι Ιάπωνες εικονογράφοι, ανάμεσά τους και ο Mitsumasa Anno, έχουν εμπνευστεί από την παραγωγή ιαπωνικών ζωγραφικών κυλίνδρων. Η σειρά των βιβλίων του τελευταίου *Ta ταξίδια του Άννο*, περιέχουν επιρροές από τον Kubi, που έζησε στην Ιαπωνία τον 18^ο αιώνα και τον Sesshū Tōyō τον 15^ο αιώνα¹⁰.

Υπάρχουν κι εκείνες οι περιπτώσεις, όπου οι εικονογραφήσεις ενός βιβλίου παραπέμπουν στο καλλιτεχνικό στυλ ενός συγκεκριμένου εικονογράφου. Η διεικονικότητα, δηλαδή, δεν αφορά συγκεκριμένες εικόνες ή συγκεκριμένα στοιχεία τους, αλλά το ίδιο το στυλ της εικονογράφησης. Για παράδειγμα, στο βιβλίο *Bosch. L'avventura magica del giovane artista, il berretto, lo zaino e la palla...* του Thé Tjong-Khing (2017 [2015]), ο δημιουργός του βιβλίου εμπνέεται από το καλλιτεχνικό σύμπαν του Ιερώνυμου Μπος. Ο αφηγηματικός κόσμος των εικόνων του είναι ολότελα γκροτέσκο, παράδοξος και φρικιαστικός όπως είναι και ο κόσμος του Μπος. Ένα παιδικό κοινό είναι απίθανο να μπορέσει να πραγματοποιήσει τη διεικονική σύνδεση μεταξύ των δύο έργων. Παρ' όλα αυτά, με πολύπλοκες αλληγορίες και ιδιόρρυθμες σκοτεινές αναπαραστάσεις των χαρακτήρων, ο Thé Tjong-Khing, σίγουρα ωθεί τον αναγνώστη του να βιώσει ένα ασυνήθιστο συναίσθημα, όπως ακριβώς τού συμβαίνει όταν παρατηρεί έναν πίνακα του Μπος.

Κάποιες φορές ένας εικονογράφος επηρεάζεται ταυτόχρονα από διάφορους ζωγράφους στο συνολικό του έργο. Μια μεγάλη ποικιλία καλλιτεχνικών στυλ εντοπίζουμε στο *The Red Thread*, του Tord Nygren (1988 [1987]), όπου η εικονική του αφήγηση φαίνεται να υιοθετεί τον κυβισμό, τον σουρεαλισμό ή τον υπερρεαλισμό, τον μπρεσιονισμό, το γκροτέσκο ακόμη και τη ναϊφ τέχνη¹¹. Στον



⁹ Beckett, S. (2012). *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. New York: Routledge, σελ.185.

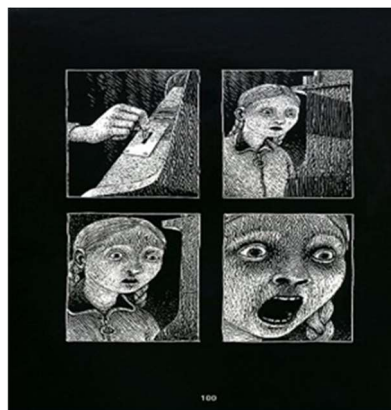
¹⁰ Στο ίδιο, σελ.148.

¹¹ Κάποιες από αυτές αναφέρει και η Beckett (2012:154).

πλουραλισμό των καλλιτεχνικών ρευμάτων συνηγορεί και η πανσπερμία γνωστών μορφών από διάσημους πίνακες, που φιγουράρουν σε αρκετά στιγμιότυπα του βιβλίου. Μια από τις πιο αντιπροσωπευτικές εικόνες του παραπάνω παραδείγματος, αποτελεί εκείνη όπου διάφοροι γνωστοί χαρακτήρες, ανάμεσά τους *Το παιδί με το περιστέρι* (Πικάσο 1901) ή η *Μόνα Λίζα* (Ντα Βίντσι 1503) έχουν δημιουργήσει ένα κύκλο γύρω από ένα αβγό, έτοιμο να εκκολαφθεί¹². Η Carol Scott¹³, θεωρεί το συγκεκριμένο βιβλίο ως αρκετά εξεζητημένο, υποστηρίζοντας ότι ένα ενήλικο κοινό θα βρει σίγουρα περισσότερα να ερμηνεύσει απ' ότι ένα παιδί, αν και η βασική της υπόθεση είναι ότι η οπτική του παιδιού παρουσιάζεται πιο ισορροπημένη, ειλικρινής, πιο απλή και λιγότερο νευρωτική από εκείνη του ενηλίκου.

Υπάρχουν και περιπτώσεις όπου σε ένα βιβλίο χωρίς λόγια απεικονίζονται διάσημοι χαρακτήρες από τον χώρο της διάνοησης, της πολιτικής και της τέχνης. Στο *Paris Wimmelbuch* (Drews, 2015), αναγνωρίζουμε μέσα στο πλήθος την Μαρί Κιουρί ενώ στο *London Wimmelbuch* (Drews, 2015) ανάμεσα στους πολλούς γνωστούς χαρακτήρες που εμφανίζονται βρίσκεται ο Σαίξπηρ, η βασίλισσα της Αγγλίας και ο Τσάρλι Τσάπλιν.

Υπάρχουν, όμως, κι εκείνες οι περιπτώσεις βιβλίων χωρίς λόγια που αποτελούν αυτοτελείς αφιερώσεις στον βουβό κινηματογράφο. Για παράδειγμα, στη γραφιστική αφήγηση *Cinema Panopticum* (Ott, 2012 [2005]), η ηρώδα επισκέπτεται ένα Λούνα Παρκ, μέσα στο οποίο ανακαλύπτει ένα παλιό μηχάνημα που δουλεύει με κέρματα. Μόλις ρίξει το κέρμα της, ξεκινά μια προβολή διαφόρων καρτέ, σε διαδοχή, που αφηγούνται μέσω βουβών κινηματογραφικών αναπαραστάσεων σκηνές από μια 'ταινία' τρόμου.



Οι αφίσες που εγκιβωτίζονται σε μια εικόνα αποτελούν κι αυτές εικονικό στοιχείο προώθησης διεικονικών αναφορών. Στο *Paris Wimmelbuch* (Drews, 2015), μπορούμε να αναγνωρίσουμε μια από τις πιο διάσημες αφίσες στην ιστορία του Παρισιού, που αφορά το καμπαρέ Le Chat Noir, δίπλα στην οποία βρίσκεται και η εικόνα του εξωφύλλου του παιδικού βιβλίου *Madeline* (Bemelmans, 1939 [2000]).

Στο βιβλίο *Máquina* (Ferraz, 2017), πάλι, όπου ξετυλίγεται μια αφήγηση προσανατολισμένη στο μηχανοκρατούμενο κόσμο του σήμερα, οι διεικονικές αναφορές είναι επικεντρωμένες στις συσκευές που χρησιμοποιούνται από ένα παιδί, όπως τάμπλετ, κονσόλες παιχνιδιών, υπολογιστής και κινητό τηλέφωνο. Ωστόσο, και οι διάφορες αφίσες που κοσμούν το δωμάτιο του χαρακτήρα αναφέρονται τόσο σε χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων, όπως οι Power Rangers όσο και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όπως το φάντασμα από το παιχνίδι Pacman.

Επειδή τα βιβλία χωρίς λόγια απευθύνονται, κατά κανόνα, σε ένα παιδικό αναγνωστικό κοινό, οι εικονογράφοι μεριμνούν για τη δημιουργία διεικονικών συνδέσεων και μέσα σε άλλα πλαίσια που είναι οικεία στους αναγνώστες, όπως είναι τα λαϊκά παραμύθια. Έτσι, γνωστοί παραμυθιακοί ήρωες εμφανίζονται στην εικονιστική αφήγηση των βιβλίων χωρίς λόγια. Στο *Rotraut Susanne Berners Herbst-Wimmelbuch* (Berners, 2018 [2012]), για παράδειγμα, ανακαλύπτουμε την αλεπού και

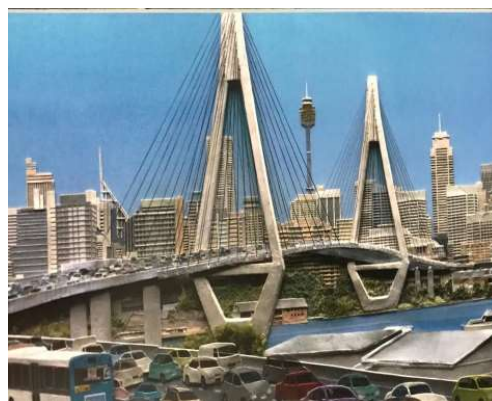
¹² H Beckett (2012:179), το εκλαμβάνει ως έναν υπαινιγμό στο γλυπτό με σχήμα αυγού *The Newborn* (1915) του Constantin Brancusi.

¹³ Scott, C. (1999). Dual audience in picturebooks. Στο S. Beckett (Επιμ.) *Transcending Boundaries: Writing for a Dual Audience of Children and Adults* (σσ. 99-110). New York: Garland, σελ. 106.

το κοράκι που κρατά στο ράμφος του ένα τυρί, μια διεικονική νύξη στον ομώνυμο μύθο του Αισώπου. Συνηθίζεται βέβαια και η εικονική διασκευή κλασικών ηρώων, όπως αυτής του Πινόκιο του Winshluss (2008) που επιδίδεται σε βίαιες πράξεις ή της Κοκκίνοσκουφίτσας του Goodall (1989), που δεν είναι άνθρωπος αλλά ποντίκι. Ακόμη, και η σκηνή από το *Free Fall* (Wiesner, 1991 [1988]) όπου ο ήρωας ταξιδεύει στον μαγικό κόσμο των ονείρων του, θυμίζει έντονα το παραμύθι «Τα Ταξίδια του Γκιούλιβερ».

Όσον αφορά τα βιβλία της ταξιδιωτικής σειράς του Anno, και συγκεκριμένα στο πρώτο βιβλίο της σειράς *Ce jour-là* (2013 [1977]), ο Ιάπωνας εικονογράφος προσκαλεί τους αναγνώστες σε ένα ξέφρενο παιχνίδι αναζήτησης διεικονικών αναφορών, εμφωλεύοντας στις εικόνες του όχι μόνο γνωστούς παραμυθιακούς χαρακτήρες αλλά και ολόκληρες ιστορίες. Ο αναγνώστης πραγματοποιεί μια οπτική περιδιάβαση στα μέρη που ταξιδεύει ο Anno και οφείλει να είναι εξαιρετικά παρατηρητικός μιας και ο κεντρικός χαρακτήρας χάνεται μες στο πλήθος και το σκηνικό αναπλαισιώνεται συνεχώς. Από τη στιγμή που ο αναγνώστης/θεατής αποφασίζει να συμμετάσχει στο διεικονικό παιχνίδι, καλείται να βάλει τον εαυτό του στη θέση του ταξιδιώτη και να παρατηρήσει το περιβάλλον γύρω του. Όσες παραπάνω οπτικές δεξιότητες και γνώσεις κατέχει ο αναγνώστης του βιβλίου τόσα περισσότερα θα αποκομίσει από την ανάγνωσή του.

Πέρα, όμως, από τις διεικονικές αναφορές σε λαϊκά παραμύθια, οι εικονογράφοι ορισμένες φορές επιδιώκουν να εξοικειώσουν τον αναγνώστη/θεατή και με γνωστές αρχιτεκτονικές εγκαταστάσεις. Συχνά το παιχνίδι της διεικονικότητας υποδηλώνει την τοποθεσία όπου εκτυλίσσεται η ιστορία, όπως, για παράδειγμα, στο βιβλίο *Mirror* (Baker, 2010) όπου η γέφυρα που οδηγεί στην πόλη που ζουν οι χαρακτήρες, στην αριστερή ιστορία, μοιάζει με την περίφημη γέφυρα του Σύννευ.



Αλλά διεικονικές νύξεις συναντάμε και στις απεικονίσεις διάσημων αντικειμένων τέχνης. Στο *Kunst Mit Torte* (Tjong-Khing, 2017), για παράδειγμα, αναγνωρίζουμε τον καναπέ Mae West Lips Sofa (1937) που φιλοτεχνήθηκε από τον Dalí. Είναι, βέβαια, αμφίβολο αν τέτοιες αναφορές θα αναγνωριστούν από ένα σύγχρονο παιδικό κοινό. Εντούτοις, υπάρχουν κι αυτές, που αναφέρονται σε επώνυμα μέσα μεταφοράς, όπως το Smart αυτοκίνητο στο *Rotraut Susanne Berner's Nacht-Wimmelbuch* (Berner, 2019 [2008]) και το αεροπλάνο της εταιρείας Qantas, στο *Mirror* (Baker, 2010), στοιχεία πιο εύκολα αναγνωρίσιμα από ένα παιδικό βλέμμα.

Άλλοτε, πάλι, συναντούμε εικονιστικές αναφορές και σε αξιοθέατα, εθνικά μνημεία ή και χάρτες. Στο *The Boy, the Bear, the Baron, the Bard* (Rogers, 2007), με τη χρήση της προοπτικής από ψηλά, το Κολοσσαίο, στο *The Alphabet Parade* (Chwast, 1991) το άγαλμα της ελευθερίας και στο οπισθόφυλλο του *Paris Wimmelbuch* (Drews, 2015) έναν χάρτη με τα γεωγραφικά διαμερίσματα του Παρισιού. Στο ίδιο βιβλίο, οι διεικονικές συνδέσεις είναι πράγματι άπειρες, διότι απεικονίζονται μια πληθώρα τοποθεσιών-σταθμών της ιστορίας του Παρισιού.

Άξιο αναφοράς, είναι και το ιδιαίτερο διεικονικό παιχνίδι που λαμβάνει χώρα και στο *El código de circulación*, των Mario Ramos και Silvia Grijalba (2010), όπου τα σήματα της τροχαίας μετεγγράφονται εικονικά απεικονίζοντας γνωστούς ήρωες από τα λαϊκά παραμύθια. Με αυτόν τον τρόπο, οι πινακίδες αναγγελίας κινδύνου

πλαισιώνονται σε ένα σύγχρονο παραμυθιακό περιβάλλον, με σκοπό να προοικονομήσουν την έλευση του Κοντορεβιθούλη, του Δον Κιχώτη, των τριών Αρκούδων και άλλων κλασικών χαρακτήρων.



Τέλος, θα θέλαμε να αναφερθούμε στη γραφιστική αφήγηση χωρίς λόγια *The Arrival* (Tan, 2006), που απευθύνεται σε αναγνώστες μεγαλύτερης ηλικίας, στην οποία εντοπίζεται εκτεταμένη χρήση της διεικονικότητας. Στις εικόνες του βιβλίου του ο Tan απεικονίζει, με τη χρήση διαφόρων εικονιστικών παραλλαγών, αξιοθέατα από το Ellis Island και 'εκμεταλλεύεται' δημιουργικά στοιχεία από τον πίνακα του Tom Roberts *Coming South* (1886).

Το διεικονικό παιχνίδι των βιβλίων χωρίς λόγια, λοιπόν, καταστρατηγεί τα αναγνωστικά σύνορα στοχεύοντας σε ένα διερευνημένο αναγνωστικό κοινό, αλλά το κάνει με τέτοιο τρόπο ώστε δεν υποτιμάται η «αναγνωστική εμπειρία» της κάθε ηλικιακής ομάδας. Στο σημείο βέβαια αυτό εγείρεται ο προβληματισμός γύρω από το τι προσλαμβάνουν τα παιδιά και τι οι ενήλικες αναγνώστες. Θεωρούμε ότι οι διεικονικές νύξεις συχνά αποδεικνύονται πολύ-επίπεδες: τα παιδιά, δηλαδή, μπορεί να ανακαλύπτουν διαφορετικά νοήματα από εκείνα των ενηλίκων. Τα περισσότερα από τα βιβλία που εξετάσαμε χαρακτηρίζονται από πολυπλοκότητα και προφανώς υπονοούν έναν αναγνώστη με πλούσιο πολιτισμικό ρεπερτόριο, εξοικειωμένο με καλλιτεχνικές πρακτικές του παρελθόντος, με έργα τέχνης άλλων εποχών, με παραμυθιακούς χαρακτήρες, με αξιοθέατα, με χάρτες, ακόμη και με οδικές πινακίδες. Πιστεύουμε ότι οι παραπάνω εικονογράφοι εισάγουν στα βιβλία τους διεικονικές αναφορές πρωταρχικά για να υπηρετήσουν την αφήγηση, ενισχύοντας τις όψεις της *mise en scène*¹⁴ της δράσης των χαρακτήρων (σκηνικό, φωτισμός, κουστούμια, διάθεση). Θα μπορούσαμε, βέβαια, να υποθέσουμε ότι μία από τις επιδιώξεις τους είναι να ενθαρρύνουν το παιδί-αναγνώστη να γνωρίσει τον κόσμο και να γνωρίσει το έργο και το στυλ συγκεκριμένων καλλιτεχνών ή και διαχρονικά έργα τέχνης μέσα από την παρατήρηση, το παιχνίδι και την ελεύθερη διαδρομή μέσα στις εικόνες. Δεν θα ήταν άτοπο, δηλαδή, να υποστηρίξουμε ότι η «υπερ-εικόνα» μπορεί να είναι εκείνη που θα αποτελέσει το σημείο αναφοράς για την «προ-εικόνα», με την έννοια ότι το δευτερογενές έργο θα προετοιμάσει ένα παιδί-αναγνώστη για τη συνάντησή του με το πρωτογενές. Το παραπάνω γίνεται εμφανές στα βιβλία εκείνα που προσφέρουν στις τελευταίες τους σελίδες ένα υποστηρικτικό πλαίσιο/οδηγό που περιλαμβάνει τις διεικονικές νύξεις που συνάντησε ο αναγνώστης στο βιβλίο. Τα περισσότερα όμως βιβλία χωρίς λόγια παρουσιάζονται άκρως τολμηρά εφόσον προσκαλούν ουσιαστικά το αναγνωστικό κοινό τους να περιπλανηθεί, χωρίς κανένα

¹⁴ Πρόκειται για γαλλικό όρο, δανεισμένο από το χώρο του θεάτρου. Η κυριολεκτική μετάφραση του όρου είναι «στήνω μια πράξη επί σκηνής». Ουσιαστικά, στην περίπτωση των βιβλίων χωρίς λόγια, δηλώνει την οπτική προσέγγιση του εικονογράφου, τον τρόπο δηλαδή που επιλέγει για να παρουσιάσει τη σκηνή του (διαχείριση του χώρου, του φωτισμού, του μακιγιάζ και των κουστουμίων και της ερμηνείας των ηθοποιών). Για περισσότερα δεξ: Bordwell, D. & Thompson, K. (1986 [1979]). *Film Art: An Introduction*. New York: Random House, σσ. 119-134.

βοήθημα, στις διαδρομές που του χαράσσουν οι εικόνες και να δημιουργήσει όποιο νόημα εκείνος μπορεί.

Τελειώνοντας, θα θέλαμε να υποστηρίξουμε ότι στην ανάγνωση των εικόνων ισχύει ό,τι και στην ανάγνωση των κειμένων. Όσο μεγαλύτερη εξοικείωση, δηλαδή, αποκτά ο αναγνώστης με τα κείμενα ή τις εικόνες, τόσο πιο έμπειρος και ‘σοφός’ γίνεται στην περαιτέρω πορεία του ως αναγνώστης. Στο προκείμενο της διεικονικότητας, όσο το παιδί αναγνώστης ‘διαβάζει’ εικόνες, αποκτά την ικανότητα να αναγνωρίζει μια «υπερ-εικόνα» που είχε εντοπίσει σε ένα άλλο περιβάλλον, να την αντιπαραθέσει με μια προγενέστερη ή ακόμη να προσδιορίσει τους δεσμούς που αναπτύσσονται μεταξύ τους. Η πρόκληση της διεικονικότητας, λοιπόν, διανοίγει για τον μικρό αναγνώστη πολλαπλές προοπτικές νέων ανακαλύψεων τόσο στο επίπεδο της διασκέδασης, μέσα από την ανίχνευση διεικονικών αναφορών και χιουμοριστικών εικονιστικών σχολίων όσο και στο επίπεδο του νοήματος, προσφέροντάς του έτσι μια μοναδική αναγνωστική εμπειρία.

Βιβλιογραφία

Πρωτογενείς πηγές

- Anno, M. (2013 [1977]). *Ce jour-là*. Paris: L' école de Loisirs.
- Baker, J. (2010). *Mirror*. London: Walker Books.
- Barberini, A. (2015). *Il Cane e La Luna*. Roma: Orecchio Acerbo.
- Bemelmans, L. (2000 [1939]). *Madeline*. New York: Penguin Putnam.
- Berner, R. S. (2019 [2008]). *Rotraut Susanne Berner's Nacht-Wimmelbuch*. Hildesheim: Gerstenberg Verlag.
- Berner, R. S. (2018 [2012]). *Rotraut Susanne Berners Herbst-Wimmelbuch*. Hildesheim: Gerstenberg Verlag.
- Colón, R. (2018). *Imagine!* New York: Simon & Schuster.
- Drews, J. (2015). *London Wimmelbuch*. Berlin: Wimmelbuchverlag.
- Drews, J. (2015). *Paris Wimmelbuch*. Berlin: Wimmelbuchverlag.
- Chwast, S. (1991). *The Alphabet Parade*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Ferraz, J. (2017). *Máquina*. Lisboa: Pato Lógico Edições.
- Gastaut, C. (2010). *Le Grand Voyage de Mademoiselle Prudence*. Paris: Editions Flammarion.
- Goodall, J. S. (1991). *Red Riding Hood*. UK: Scholastic Ltd.
- Johnson, M. R. (2018 [2015]). *While you are sleeping*. California: Chronicle Books.
- Lee, S. (2010). *Shadow*. San Francisco: Chronicle Books.
- Lee, S. (2010 [2003]). *Mirror*. New York: Seven Footer Kids.
- Lee, S. (2008). *Wave*. San Francisco: Chronicle Books.
- Lehman, B. (2006). *Museum Trip*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
- Moundlic, C. & Tallec, O. (2015). *La Croûte*. Paris: Editions Flammarion.
- Nygren, T. (1988 [1987]). *The Red Thread*. Stockholm: R & S Books.
- Ott, T. (2012 [2005]). *Cinema Panopticum*. Seattle: Fantagraphics.
- Otero, M. (2011). *Le promenade au musée*. Paris: Les éditions Rmn-Grand Palais.
- Poillevé S. & Gastaut C. (2011). *Petite Lili Dans Son Grand Lit*. Paris: Editions Flammarion.
- Rachmuhl, F. & Gastaut C. (2009). *Le Grand Voyage d' Ulysse*. Paris: Editions Flammarion.
- Ramos, M. & Grijalba, S. (2010). *El Código de Circulación*. Barcelona: Corimbo.
- Rogers, G. (2004). *The Boy, the Bear, the Barron, the Bard*. Sydney: Allen & Unwin.

- Tan, S. (2006). *The Arrival*. Australia: Arthur A. Levine Books, An imprint of Scholastic Press.
- Thompson, B. (2013). *Fossil*. Las Vegas: Two Lions.
- Thompson, B. (2010). *Chalk*. Las Vegas: Two Lions.
- Tjong-Khing, T. (2017 [2015]). *Bosch. L'avventura magica del giovane artista, il berretto, lo zaino e la palla...*Roma: Beisler Editore.
- Tjong-Khing, T. (2017). *Kunst Mit Torte*. Frankfurt am Main: Moritz Verlag.
- Wiesner, D. (1991 [1988]). *Free Fall*. New York: HarperCollins.
- Winchluss (2011 [2008]). *Pinocchio*. London: Knockabout Comics.

Ελληνόγλωσση

- Κανατσούλη, Μ. (2015). *Δεικονικότητα και εικονογραφημένο βιβλίο: πολιτισμικές διαδρομές στο χώρο και στο χρόνο, 30-31 Μαΐου 2014*. Κομοτηνή: Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου Λογοτεχνία και διαπολιτισμικές διαδρομές. Ανακτήθηκε 23 Ιουνίου, 2020, από http://utopia.duth.gr/~mdimasi/cng/index_html_files/Kanatsouli.pdf

Ξενόγλωσση

- Beckett, S. (2012). *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. New York: Routledge.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (1986 [1979]). *Film Art: An Introduction*. New York: Random House.
- Bosch, E. (2015). *Estudio del Álbum Sin Palabras*. Universitat de Barcelona.
- Desmet, M.K.T. (2001). Intertextuality/Intervisuality in Translation: The Jolly Postman's Intercultural Journey from Britain to the Netherlands. *Children's Literature in Education*, 32 (1), 31-43.
- Genette, G. (1997 [1982]). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln and London: University of Nebraska Press
- Nikolajeva, M. (2008). Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks. Στο L. R. Sipe & S. Pantaleo (Επιμ.). *Postmodern Picturebooks. Play, Parody, and Self-Referentiality* (σσ. 55-74). New York and London: Routledge.
- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. New York and London: Garland.
- Scott, C. (1999). Dual audience in picturebooks. Στο S. Beckett (Επιμ.) *Transcending Boundaries: Writing for a Dual Audience of Children and Adults* (σσ. 99-110). New York: Garland.