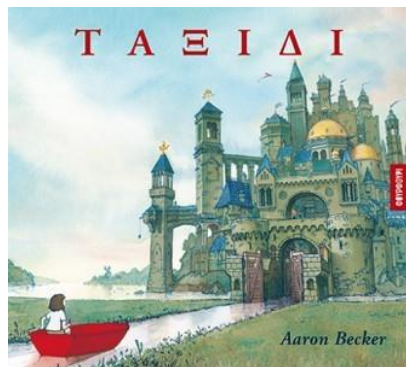


ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Της Ελένης Πασχαλίδου

Υπ. Διδάκτωρ Παιδικής Λογοτεχνίας, ΤΕΑΠΗ, ΕΚΠΑ

Τα βιβλία του Aaron Becker, *Ταξίδι*, *Αναζήτηση* και *Επιστροφή* είναι μία τριλογία



βιβλίων χωρίς λόγια, που τα θέματα και οι χαρακτήρες τους συνδέονται. Το *Ταξίδι* είναι το πρώτο βιβλίο χωρίς λόγια της τριλογίας το οποίο βραβεύτηκε με το Caldecott Honor το 2014. Η ιστορία περιγράφει τις περιπέτειες ενός μοναχικού κοριτσιού, που με τον κόκκινο μαρκαδόρο της ζωγραφίζει μια πόρτα στον τοίχο και δραπετεύει σε έναν κόσμο που μοιάζει με παραμύθι, αλλά και με κινδύνους που караδοκούν. Κάποιοι από τους κόσμους που επισκέπτεται είναι μαγευτικοί με δάση στολισμένα με

φωτάκια, κάστρα με κανάλια που θυμίζουν Βενετία ή παλάτια και μαγικά χαλιά που θυμίζουν παραμύθια της Ανατολής. Σε ένα από τα μέρη που επισκέπτεται σώζει ένα μωβ πουλί από τον στρατό του Αυτοκράτορα και βρίσκει έναν καλό φίλο για να παίζει μαζί του στον πραγματικό κόσμο. Και το περίεργο είναι ότι και εκείνος έχει έναν μωβ μαρκαδόρο. Μία από τις ιδιαιτερότητες του βιβλίου είναι ότι η ηρωίδα λειτουργεί ταυτόχρονα ως χαρακτήρας μιας ιστορίας που η ίδια δημιουργεί καθώς με τον κόκκινο μαρκαδόρο της ζωγραφίζει τα αντικείμενα που χρειάζεται για να προχωρήσει η αφήγηση. Η ανάμειξη των παραμυθικών μοτίβων, οι χωροχρονικές ασυνέχειες και η ανάμειξη του φανταστικού με το πραγματικό δίνουν μια παιγνιώδη διάσταση στην ανάγνωση του βιβλίου το οποίο απευθύνεται σε ένα ευρύ ηλικιακό κοινό.

Τις ίδιες τεχνικές ο Becker χρησιμοποιεί και στα δύο επόμενα βιβλία του, *Αναζήτηση* και *Επιστροφή*. Ο εικονογράφος, εμπνέεται από τα ταξίδια του στην Ασία και ενσωματώνει στο δεύτερο βιβλίο του *Αναζήτηση* περισσότερα στοιχεία και τοπία από τον Ιαπωνικό και Ινδικό πολιτισμό. Στη συνέχεια της ιστορίας ο γερο-βασιλιάς από τον κόσμο του κάστρου προλαβαίνει να δώσει ένα χάρτη με οδηγίες στους ήρωες πριν τον συλλάβουν οι άντρες του Αυτοκράτορα. Το κορίτσι μαζί με το αγόρι με το μωβ μαρκαδόρο ξεκινούν μια περιπετειώδη αναζήτηση ψάχνοντας κι άλλους χρωματιστούς μαρκαδόρους στα μέρη που είναι σημειωμένα στο χάρτη, όπως σε μια βυθισμένη πολιτεία, σε ένα έρημο νησί ή πάνω στην κορυφή ενός πύργου, προκειμένου να τους χρησιμοποιήσουν για να νικήσουν το στρατό του Αυτοκράτορα και να ελευθερώσουν το βασίλειό.

Στο τελευταίο βιβλίο, *Επιστροφή*, ξαναγυρνάμε στην αρχή με το κοριτσάκι να προσπαθεί να τραβήξει την προσοχή του πατέρα της ώστε να παίξουν μαζί. Όταν δεν το καταφέρνει ξαναπηγαίνει στον κόσμο του κάστρου, όμως αυτή τη φορά ο πατέρας της την ακολουθεί. Οι δυο τους αντιμετωπίζουν τον ίδιο τον Αυτοκράτορα που έχει βρει έναν τρόπο να εξουδετερώνει και να φυλακίζει τα χρώματα και καταφέρνουν να σώσουν όχι μόνο το βασίλειο αλλά και τη δική τους σχέση.

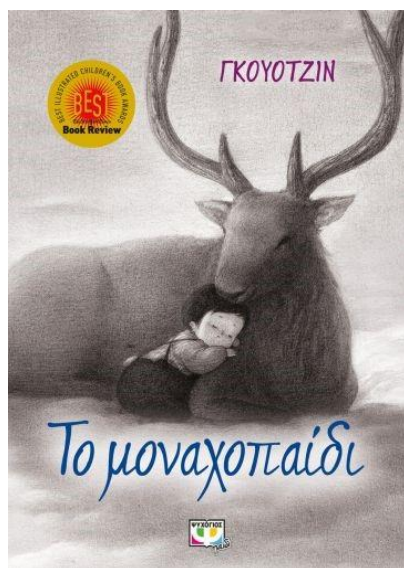
Η τριλογία του Becker είναι μια ωδή στη φαντασία, αποδεικνύοντας ότι μια ελάχιστη δημιουργικότητα μπορεί να ζωντανέψει νέους κόσμους και να προσφέρει νέες εμπειρίες.

Becker, A. (2014). *Ταξίδι*. Αθήνα: Φουρφούρι.

Becker, A. (2019). *Αναζήτηση*. Αθήνα: Φουρφούρι

Becker, A. (2019). *Επιστροφή* Αθήνα: Φουρφούρι

Το μοναχοπαίδι



Το Μοναχοπαίδι της Guojing αντανακλά τα πραγματικά συναισθήματα απομόνωσης της συγγραφέως όταν μεγάλωνε στη δεκαετία του 1980 στην Κίνα, στην οποία επικρατούσε τότε η πολιτική του ενός παιδιού ανά οικογένεια. Μιλά όμως και για μια δική της ανάμνηση όταν χάθηκε πηγαίνοντας στο σπίτι της γιαγιάς της. Είναι μια εκπληκτική, ευφάνταστη ιστορία, μια μείξη εικονογραφημένου βιβλίου και graphic novel που μιλά για πανανθρώπινα συναισθήματα και σχέσεις. Η οπτική αφήγηση δείχνει αρχικά σε πολλά μικρά καρέ την καθημερινή μοναξιά ενός μικρού κοριτσιού που αναγκάζεται να μένει συνέχεια μόνο του στο σπίτι μια που η μητέρα του εργάζεται συνεχώς. Όταν μια μέρα πάει μια βόλτα με το τρόλεϊ αποκοιμάται και ξυπνά στο τέρμα της διαδρομής στην άκρη ενός παγωμένου δάσους. Ένα ελάφι γίνεται φίλος της και μαζί ζουν μια μοναδική σουρεαλιστική περιπέτεια, που θυμίζει την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων. Το παιδί μπαίνει σε έναν παράξενο ουράνιο κόσμο, φτιαγμένο από σύννεφα, όπου ζουν φάλαινες και πολικά αρκουδάκια και ζει μια διασκεδαστική περιπέτεια κάνοντας νέους φίλους. Το ελάφι βοηθά το κορίτσι να γυρίσει σπίτι του. Αποκοιμάται εξαντλημένο αφήνοντας τον αναγνώστη να αναρωτιέται αν όσα έζησε ήταν αλήθεια ή όνειρο. Η **Guojing** καταφέρνει με την οπτική της αφήγηση να συλλάβει και να αποδώσει την πλούσια και βαθιά συναισθηματική ζωή ενός παιδιού, γεμάτη με αισθήματα μοναξιάς αλλά και αγάπης και χαράς.

Γκουότζιν (2017). *Το μοναχοπαίδι*. Αθήνα: Ψυχογιός.

Η φάλαινα, το αγόρι και η θάλασσα ανάμεσά τους



Το μικρό αυτό βιβλίο χωρίς λόγια είναι το πρώτο βιβλίο χωρίς λόγια Έλληνα δημιουργού, της εικονογράφου και εικαστικού Πέρσας Ζαχαριά. Το βιβλίο πραγματεύεται ένα δύσκολο θέμα, όχι μόνο για τα παιδιά αλλά και για τους μεγάλους: το αναπόφευκτο τέλος μιας σχέσης. Η Πέρσα Ζαχαριά θέλησε να μιλήσει για τον αποχωρισμό και να δείξει τον αργό χρόνο της αποδοχής του. Η ιστορία αφηγείται τη συνάντηση ενός αγοριού με μια μοναχική φάλαινα στη μέση της θάλασσας. Τα δύο αυτά πλάσματα

συναντιούνται τυχαία, αγαπιούνται και αποχωρίζονται, έτσι απλά, για να επιστρέψει ο καθένας στον κόσμο του. Το βιβλίο αποδίδει με κάθε γύρισμα της σελίδας τις αλλαγές του συναισθήματος της φάλαινας, εστιάζοντας στις εκφράσεις των ματιών της, που κινούνται από την έκπληξη μόλις βλέπει το αγόρι να την πλησιάζει, τη χαρά για τη συνάντησή τους, τη θλίψη όταν υποπτεύεται ότι το αγόρι θα φύγει και την αποδοχή του αναπόφευκτου τέλους. Είναι μια συγκινητική ιστορία που αποδίδεται μέσα από φαινομενικά απλές εικόνες που όμως η εκφραστικότητα και η δυναμική τους δημιουργούν έντονα συναισθήματα στον αναγνώστη/θεατή.

Ζαχαριά, Π. (2018). *Η φάλαινα, το αγόρι και η θάλασσα ανάμεσά τους*. Καλειδοσκόπιο

Το κόκκινο βιβλίο

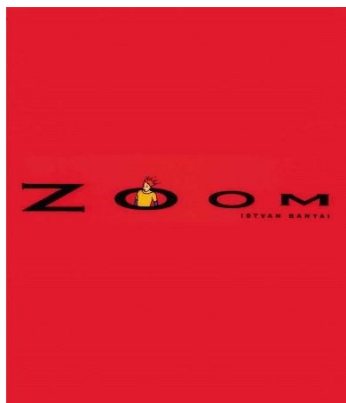


Υπάρχουν βιβλία χωρίς λόγια τα οποία κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά με μεγάλη επιτυχία αλλά τα τελευταία χρόνια δεν κυκλοφορούν ή είναι προσωρινά εξαντλημένα. Ένα από αυτά είναι *Το Κόκκινο Βιβλίο* της Barbara Lehman το οποίο κέρδισε το βραβείο Caldecott το 2005. *Το Κόκκινο Βιβλίο* είναι ένα βιβλίο για ένα άλλο βιβλίο. Μιλά για ένα κορίτσι που βρίσκει ένα κόκκινο βιβλίο θαμμένο μέσα στο χιόνι. Όταν το ανοίγει βλέπει στις σελίδες του ένα αγόρι να βρίσκει κι αυτό το δικό του κόκκινο βιβλίο που όταν το ανοίγει βλέπει στις σελίδες του το

κορίτσι να τον κοιτά. Το κορίτσι διασχίζει ωκεανούς προκειμένου να συναντήσει το νέο φίλο της που δεν έχει γνωρίσει ποτέ μπαίνοντας σε ένα νέο κόσμο πιθανοτήτων. Η μορφή του *Κόκκινου Βιβλίου* υιοθετεί χαρακτηριστικά της ψηφιακής εποχής καθώς οι χαρακτήρες του βιβλίου επικοινωνούν μεταξύ τους μέσα από τις σελίδες των βιβλίων τους που μοιάζουν με θρόνες και με τον ίδιο τρόπο επικοινωνούν με τον αναγνώστη. Οι τεχνικές του δημιουργούν κόσμους μέσα σε άλλους κόσμους πάνω στην ίδια σελίδα, που αποκτά πολλά διαπερατά επίπεδα, δημιουργώντας μια εκλεπτυσμένη και διασκεδαστική οπτική αφήγηση.

Lehman, B. (2014). *Το κόκκινο βιβλίο*. Μεταίχιμο.

ZOYM



Το *Zoum* είναι μια ιδιαίτερα απαιτητική οπτική αφήγηση. Ο Banyai χρησιμοποιεί την τεχνική της αβύσσου (mise en abyme) που παρουσιάζει ένα οπτικό κείμενο ενσωματωμένο μέσα σε ένα άλλο κείμενο σαν ένα μικροσκοπικό αντίγραφο του. Το *Zoum* προσκαλεί τους αναγνώστες/θεατές σε ένα οπτικό ταξίδι σαν να πρόκειται για μια φανταστική κάμερα που κάνει zoom out με κάθε γύρισμα της σελίδας δείχνοντας από ολοένα και μεγαλύτερη απόσταση την προηγούμενη σκηνή. Κάθε σκηνή είναι πράγματι ένα μικρό μέρος μιας μεγαλύτερης

και στις περισσότερες περιπτώσεις απρόσμενης σκηνής. Το *Zoom* ξεκινάει με ένα close-up στο λειρί ενός κόκορα. Στην συνέχεια με κάθε γύρισμα της σελίδας αποκαλύπτεται ότι ο κόκορας είναι μέρος μιας φάρμας παιχνιδιών που αποτελεί μέρος μιας διαφήμισης περιοδικού που κρατά ένα αγόρι πάνω σε ένα κρουαζιερόπλοιο. Το αγόρι αποδεικνύεται ότι είναι χαρακτήρας σε μια αφίσα σε ένα λεωφορείο που το παρακολουθεί ένας άντρας στην έρημο της Αριζόνας. Η ιστορία συνεχίζεται παρουσιάζοντας ένα πανόραμα πολιτισμών και πολιτισμικών αγαθών μέχρι που στο τέλος η απόσταση είναι τόσο μεγάλη που οι αναγνώστες βλέπουν τη Γη να χάνεται στο διάστημα και να μοιάζει με μια μικρή κουκίδα.

Banyai, I. (2000). *Zoum*. Ωκεανίδα.

Η αρπαγή της κότας

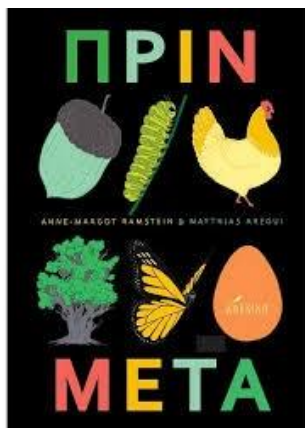


Η Αρπαγή της Κότας αν και φαίνεται μια απλή ιστορία με ήρωες ζώα στην πραγματικότητα είναι μια αλληγορική, ανατρεπτική ιστορία που παίζει όχι μόνο με τα γνωστά στερεότυπα του λαϊκού παραμυθιού ή των μύθων του Αισώπου, η πονηρή και πεινασμένη αλεπού, που αρπάζει την κότα, η άβουλη και ευάλωτη κότα αλλά και με τα στερεότυπα του κάθε αναγνώστη.

Η ιστορία ξεκινά με μια αλεπού που κλέβει μια κότα και οι φίλοι της, που αποτελούν μια ασυνήθιστη παρέα με ζώα που σπάνια συνυπάρχουν, μια αρκούδα, ένας λαγός και ένα κόκορας, συνεργάζονται και αλληλοβοηθούνται για να ξεπεράσουν τα εμπόδια που συναντούν και να σώσουν την κότα. Ενώ ο αναγνώστης βλέπει την αγωνιώδη προσπάθεια των πιστών ζώων να σώσουν τη φίλη τους από τα νύχια της αλεπούς, η αλεπού και η κότα παρουσιάζουν μια εντελώς διαφορετική εικόνα. Τους βλέπουμε να παίζουν σκάκι, να κάθονται στα κλαδιά ενός δέντρου ή μέσα στη βάρκα και να κωπηλατούν ήσυχα. Στο τέλος της ιστορίας μια ανατροπή φέρνει τα πάνω κάτω. Η συγγραφέας Beatrice Rodriguez περνά το μήνυμά της αποδοχής της ετερότητας, της απόρριψης των προκαταλήψεων και φυσικά της αμφισβήτησης των στερεοτύπων με ένα πολυεπίπεδο τρόπο που απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες των αναγνωστών.

Rodriguez, B. (2008). *Η αρπαγή της κότας*. Ηλίβατον.

ΠΡIN-META



Το *ΠΡIN-META* είναι ένα βιβλίο χωρίς λόγια που δεν μπορούμε εύκολα να το κατατάξουμε σε κάποιο συγκεκριμένο λογοτεχνικό είδος. Αν και μοιάζει με βιβλίο γνώσεων υπάρχουν αφηγηματικά νήματα που ενώνουν τις περισσότερες εικόνες και μια κυκλική δομή που στόχος της είναι να δείξει το πέρασμα του χρόνου και τις σχέσεις αιτίου αποτελέσματος που υπάρχουν στη φύση. Πρόκειται για ένα πανόραμα της Γης όπου παρουσιάζεται το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον της. Παρακολουθούμε τις μεταμορφώσεις, τις γεννήσεις, τις αλλαγές, αλλά και την

αστικοποίηση, την παραγωγή προϊόντων, τις γιορτές, την τέχνη, τα παραμύθια, τις ετοιμασίες και ότι μπορεί η έννοια του χρόνου να φέρει στο νου του αναγνώστη. Είναι ένα βιβλίο με επιρροές από το κίνημα του μεταμοντερνισμού, όπου στοιχεία από την κλασική με την pop κουλτούρα αναμειγνύονται, και οι εικόνες του πριν και μετά, του αιτίου και του αποτελέσματος ξαφνιάζουν. Βλέπουμε από τη μία μια κάμπια να μεταμορφώνεται σε πεταλούδα που είναι κάτι γνωστό αλλά άλλες εικόνες δείχνουν ότι μια αγελάδα μπορεί να μας δώσει ένα μπουκάλι γάλα ή να γίνει η ίδια πίνακας, όπως και ένας γορίλας στη ζούγκλα μπορεί μετά να γίνει ο αστικός μύθος του Κινγκ Κόνγκ. Οι απλές καθαρές εικόνες του είναι ελκυστικές ακόμα και στα πιο μικρά παιδιά, αλλά δεν παύουν να ενδιαφέρουν και τον ενήλικο-συν-αναγνώστη.

Ράμστειν, Α., & Άργκουι, Μ. (2014). *PPIN-META*. Κόκκινο.