

Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού

Τόμ. 20 (2024)

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΤΕΥΧΟΣ: Το σύγχρονο παιδικό παιχνίδι



Η απόλαυση του κειμένου: παιχνίδια με το κείμενο και την εικόνα στο μεταμυθοπλαστικό εικονογραφημένο βιβλίο

Ελένη Πασχαλίδου

doi: [10.12681/icw.37036](https://doi.org/10.12681/icw.37036)

Copyright © 2024, Ελένη Πασχαλίδου



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά-Μη Εμπορική Χρήση 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Πασχαλίδου Ε. (2024). Η απόλαυση του κειμένου: παιχνίδια με το κείμενο και την εικόνα στο μεταμυθοπλαστικό εικονογραφημένο βιβλίο. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 20, 119–127. <https://doi.org/10.12681/icw.37036>

Η απόλαυση του κειμένου: παιχνίδια με το κείμενο και την εικόνα στο μεταμυθοπλαστικό εικονογραφημένο βιβλίο

Ελένη Πασχαλίδου, Σχολική Σύμβουλος Νηπιαγωγών 1^{ης} θέσης Αν. Αττικής, elenpasxal@hotmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιδικό βιβλίο σήμερα έχει πολλές και διαφορετικές μορφές, ακολουθώντας τις κοινωνικές και πολιτισμικές αλλαγές γύρω του. Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μία αύξηση εικονογραφημένων βιβλίων με ιδιαίτερα, καινοτόμα χαρακτηριστικά. Κάποια από αυτά έχουν ψηφιακά χαρακτηριστικά και συνδέονται με την τηλεόραση και την κοινωνία της πληροφορίας. Άλλα παρωδούν προηγούμενα έργα, και άλλα θεωρούν την πραγματικότητα ως μια κουλτούρα από ανακυκλωμένες εικόνες.

Τα εικονογραφημένα μεταμυθοπλαστικά κείμενα μπορεί να είναι αυτοαναφορικά δηλαδή να αναφέρονται στο ίδιο το κείμενο ως κατασκευή, ή και αυτοσυνειδητά οι χαρακτήρες του βιβλίου να αποκτούν συνείδηση της ύπαρξής τους ως μυθιστορηματικά πρόσωπα και να συνδιαλέγονται με τους αναγνώστες τους. Έχουν έναν υπαινικτικά παρωδιακό τόνο και στόχος τους είναι να υπερβούν τα όρια ανάμεσα στη φαντασία και την πραγματικότητα. Οι συγγραφείς και εικονογράφοι χρησιμοποιούν τεχνικές, όπως η μετάληψη και η διακειμενικότητα, εκμεταλλεύονται την υλικότητα του βιβλίου και χρησιμοποιούν το design με τέτοιους τρόπους που βάζουν τον αναγνώστη στη θέση του παίκτη και μετατρέπουν την ανάγνωση σε λογοτεχνικό παιχνίδι που εξερευνά τους κανόνες της αφήγησης.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο, Παιχνίδι, Μεταμυθοπλασία

The pleasure of the text: playful techniques in written and visual texts in metafictional picturebooks

Eleni Paschalidou, Preschool Education Consultant, 1st position, East Attica, elenpasxal@hotmail.com

ABSTRACT

Children's book today has many different forms, following the social and cultural changes around it. In recent years there has been an increase in picture books with special, innovative features. Some of them have digital features and are linked to television and the information society. Some parodies past works, and others see reality as a culture of recycled images. Metafictional picturebooks can be self-referential, i.e. referring to the text itself as a construction, or self-conscious, where the book's characters become aware of their existence as fictional characters and converse with their readers. They have a suggestively parodic tone and aim to transcend the boundaries between fantasy and reality. Authors and illustrators use techniques such as metalepsis and intertextuality, exploit the materiality of the book, and use design in ways that put the reader in the player's shoes and turn reading into a literary game that explores the rules of narrative.

KEY WORDS: Picturebooks; Play; Metafiction

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το μεταμυθοπλαστικό βιβλίο είναι ένα από τα είδη του εικονογραφημένου βιβλίου για παιδιά που παρουσίασε μεγάλη εκδοτική αύξηση τις τελευταίες δεκαετίες, ιδιαίτερα με τις επιρροές του κινήματος του μεταμοντερνισμού. Πρόκειται για μία τάση στο εικονογραφημένο βιβλίο για παιδιά, που επηρεάζεται από την ενήλικη μεταμυθοπλασία και υιοθετεί μεταμυθοπλαστικές τεχνικές που λειτουργούν στο γραπτό και οπτικό κείμενο ή παίζουν με

την υλικότητα του βιβλίου. Η διαδικασία της ανάγνωσης αποκτά μια ποιότητα που μοιάζει με παιχνίδι και ο αναγνώστης γίνεται συνεργάτης του συγγραφέα (Stephens, 1992), παίζοντας με τις διαφορετικές κειμενικές μορφές και συνδιαμορφώνοντας τα μηνύματα του κειμένου προκειμένου να κατανοήσει την ιστορία. Αν και είναι δύσκολο να προσδιορίσουμε τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που χρειάζεται ένα εικονοβιβλίο για να θεωρηθεί μεταμυθοπλαστικό, μια ανασκόπηση της λογοτεχνίας (Anstey, 2002, Evans, 2009, Fish, 1994, Lewis, 2001, McCallum, 1996, Nikolajeva, 1998, Pantaleo, 2004, Sipe & Pantaleo, 2008), δείχνει ότι ένα από τα βασικά στοιχεία του μεταμοντέρνου εικονοβιβλίου είναι η εκτεταμένη χρήση των μεταμυθοπλαστικών τεχνικών, των αυτοσυνείδητων δηλαδή σχολιασμών, για την ίδια του την αφήγηση και τα γλωσσικά χαρακτηριστικά του (Hutcheon, 1988). Οι κυριότερες τεχνικές που θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια είναι αυτές που συναντάμε συχνότερα στα κείμενα παιδικής λογοτεχνίας: α) οι διάφοροι τύποι μετάληψης, β) η διακειμενικότητα και διεικονικότητα, γ) οι πειραματισμοί με την υλικότητα και το design του βιβλίου.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Από το 1750, οι Ευρωπαίοι φιλόσοφοι προσπάθησαν να κατανοήσουν τον τρόπο που ζούμε ως παιχνίδι και το παιχνίδι ως έναν τρόπο του ανθρώπου να ζει (Karoff, 2013). Ο Schiller (1795/2004), στο βιβλίο του *On the Aesthetic Education of Man* ισχυρίζεται ότι η ορμή για παιχνίδι πρέπει να ενώνει τα αδυσώπητα κομμάτια του ανθρώπου, και όταν η ένωση είναι επιτυχής, ο άνθρωπος μπορεί να αναπτύξει όλο το δυναμικό του. Για τον Nietzsche (1978), το παιχνίδι ορίζεται ως μια πρακτική της ζωής μας και ως μια μορφή πράξης ιδανική, για το πώς οι ανθρώπινες υπάρξεις μπορούν και πρέπει να ζήσουν τη ζωή τους.

Τον 20ο αιώνα σπουδαίοι θεωρητικοί (Gadamer, 2014; Huizinga, 1989), παρουσιάζουν ο καθένας τη δική του θεωρία παιχνιδιού, εξερευνώντας την αναγκαιότητα και σημασία του παιχνιδιού για την ανθρώπινη εξέλιξη και επικοινωνία. Σε αυτό που συμφωνούν είναι ότι η κύρια σημασία του παιχνιδιού είναι η επιρροή που ασκεί στον εκπολιτισμό και την κοινωνικοποίηση του ατόμου, αν και όπως λέει ο Huizinga (1989), ο πολιτισμός γίνεται ολοένα και λιγότερο παιγνιώδης.

Αυτή η συνειδητότητα και η σημασία που δίνεται στο παιχνίδι, στην πραγματικότητα απηχεί κάποια από τα μεγάλα θέματα του 20ου αλλά και του 21ου αιώνα: τη θεωρία του Piaget για την εκπαιδευτική σημασία του παιχνιδιού, την οπτική του Wittgenstein για την γλώσσα σαν μια ομάδα παιχνιδιών, την υπαρξιακή άποψη για την πραγματικότητα ως ένα παιχνίδι της ύπαρξης, τις απόψεις των Lacan και Derrida για τα ατελείωτα παιχνίδια της γλώσσας, το game theory για την ανάλυση των συστημάτων και άλλα πολλά. Πολλοί ερευνητές έχουν μιλήσει για τη σύνδεση του παιχνιδιού με την παιδική λογοτεχνία ειδικότερα (Καλογήρου, 2004; Sutton-Smith, 1997).

Το κύριο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι προκαλεί απόλαυση στον παίκτη και δημιουργεί νέους καινοτόμους τρόπους σκέψης μαζί με το χιούμορ, τη μίμηση, το όνειρο που επιτρέπουν στο μυαλό να πάει όπου θέλει (Sutton-Smith, 1966). Το ίδιο και η ανάγνωση ενός βιβλίου. Το παιχνίδι δεν έχει κανένα στόχο πέρα από την ίδια τη δραστηριότητα και γι' αυτό δεν είναι αναλυτικά οργανωμένο και προσανατολισμένο (Karoff, 2013). Το ίδιο και η ανάγνωση ενός βιβλίου. Η Waugh (1984), θεωρεί ότι το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό που μοιράζονται η λογοτεχνία και το παιχνίδι, είναι η κατασκευή μιας εναλλακτικής πραγματικότητας. Όπως λέει ο Κωτόπουλος (2011) «κατά την αναγνωστική πράξη στη λογοτεχνία, η φαντασία μεταστοιχειώνει δραστικά την πραγματικότητα και αίρει τους κοσμικούς χωροχρονικούς περιορισμούς, επιτρέποντας στο ενεργό υποκείμενο τη μεταφορά του στο μυθολογικό σύμπαν του κειμένου» (σ.28). Η ανάγνωση της λογοτεχνίας γίνεται ένα παιχνίδι που προσφέρει έναν δευτερεύοντα κόσμο για να παίζουν τα παιδιά, πιθανόν όπως ο

φантаστικός κόσμος που τα παιδιά δημιουργούν στο συμβολικό τους παιχνίδι (Kanatsouli, 2012). Ο αναγνώστης εκμηδενίζει, κατά κάποιον τρόπο, τον πραγματικό κόσμο, για να δημιουργήσει έναν νέο με αφετηρία τα σημεία του κειμένου (Καλογήρου, 2004). Ο Sutton-Smith (1997), λέει ότι το παιχνίδι στη λογοτεχνία είναι ένα είδος παιγνιώδους αυτοσχεδιασμού όλων των ειδών της λογοτεχνίας, ο οποίος εξιδανικεύει τη φαντασία, την προσαρμοστικότητα και τη δημιουργικότητα του ανθρώπινου κόσμου και όταν παίρνει τη μορφή του αυθόρμητου και παιγνιδιάρικου (ludic), έχει κεντρικό ρόλο σε αυτό που ονομάζει «ρητορική της ελαφρότητας» (p.141), που χαρακτηρίζει τη μεταμυθοπλαστική γραφή.

Η ΜΕΤΑΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑ ΣΤΟ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΠΑΙΔΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ

Ο όρος μεταμυθοπλασία γεννήθηκε στις αρχές της δεκαετίας του 1970 για να περιγράψει τη μυθιστορηματική γραφή που ενδιαφέρεται για τον τρόπο δημιουργία της «κάνει αντικείμενό της το συγγραφέα, τη γραφή και οτιδήποτε άλλο έχει να κάνει με τον τρόπο που τα βιβλία και οι ιστορίες γράφονται (McCaffery, 1976, σ.22).

Τον πιο γνωστό ορισμό για τη μεταμυθοπλασία τον έχει δώσει η Waugh (1984), που ορίζει την μεταμυθοπλασία ως «τις διαδικασίες εκείνες οι οποίες αυτοσυνείδητα και συστηματικά τραβούν την προσοχή του αναγνώστη στις συμβάσεις που διέπουν την οργάνωση και λειτουργία τους, στο γεγονός, τελικά, ότι δεν είναι τίποτα άλλο παρά κατασκευές, ώστε να εγείρουν ερωτήματα γύρω από τη σχέση μυθοπλασίας και πραγματικότητας» (σ.2). Η μεταμυθοπλασία με διαφορετικά μέσα και χρησιμοποιώντας λογοτεχνικές τεχνικές, αμφισβητεί την καθιερωμένη πίστη ότι η αφήγηση καθρεπτίζει τον πραγματικό κόσμο, αντίθετα προκαλεί τον αναγνώστη να σκεφτεί ότι κάθε ιστορία είναι μια κατασκευή, ένα πολιτισμικό προϊόν και να συναισθανθεί το μη πραγματικό της αφήγησης (McCallum, 1996). Όπως το παιχνίδι καθορίζεται από κανόνες και ρόλους και η μεταμυθοπλασία λειτουργεί εξερευνώντας τους μυθιστορηματικούς κανόνες, εξετάζοντας τους παλιούς κανόνες και ιδεολογίες και ανακαλύπτοντας νέες δυνατότητες παιχνιδιού.

Τα παιδικά μεταμυθοπλαστικά βιβλία προσφέρουν στους αναγνώστες όλων των ηλικιών ευκαιρίες για παιγνιώδη εξερεύνηση όλων των στοιχείων που ανακατεύονται στη δημιουργία και ερμηνεία της λογοτεχνικής φαντασίας (Lewis, 1990). Παίζουν γλωσσικά και αφηγηματικά παιχνίδια, αποκτούν ψηφιακά χαρακτηριστικά (Dresang, 2008), εκμεταλλεύονται τους οπτικούς και γλωσσικούς κώδικες, αντιστρέφουν ή οικειοποιούνται γνωστές στα παιδιά συμβάσεις των εικονοβιβλίων, δίνοντας την αίσθηση ότι η μυθοπλασία είναι μια επεξεργασμένη μορφή παιχνιδιού, μια μεταμυθοπλαστική. Τα κείμενα αυτά, όχι μόνο λειτουργούν κανονικά σαν παιχνίδια, αλλά ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά τους είναι η κοινή έμφαση που δίνουν στην απόλαυση του να εισχωρεί κάποιος στην ιστορία, στην απόλαυση να αναπαράγεται η πολυπλοκότητα της κατασκευής τους από τον αναγνώστη. Οι αναγνώστες γίνονται παίχτες σε ένα φανταστικό παιχνίδι και ενεργοί συμμετοχοί στην κατασκευή της ιστορίας. Η ειρωνεία, βέβαια, όπως λέει η Kanatsouli (2012), έγκειται στο γεγονός ότι αυτό το παιχνίδι έχει σοβαρό σκοπό, να τραβήξει την προσοχή στις ιδεολογίες του κειμένου και την ίδια την μεταμυθοπλαστική κατασκευή του και να βάλει τους αναγνώστες να δώσουν μεγαλύτερη προσοχή στο κείμενο.στρατηγική που συναντάμε στα περισσότερα βιβλία (McCallum, 1996).

Οι μεταμυθοπλαστικές στρατηγικές ή τεχνικές (devices), μπορούν να βρεθούν στο γραπτό και στο εικονικό κείμενο, όπως και στο συνολικό design και στη φυσική κατασκευή του βιβλίου (Anstey, 2002). Το κοινό χαρακτηριστικό των διαφόρων τεχνικών είναι «η δύναμή τους να απομακρύνουν τον αναγνώστη από το κείμενο, συχνά ματαιώνοντας τις παραδοσιακές αναγνωστικές προσδοκίες και πρακτικές του, απαιτώντας από αυτόν να αναλάβει έναν πιο ενεργητικό ρόλο» (McCallum, 1996, σ.398).

Ανάλογα με τις παιγνιώδης τεχνικές που συνυπάρχουν και συνλειτουργούν σε κάθε κείμενο τα βιβλία με μεταμυθοπλαστικές τεχνικές μπορεί να είναι αυτοαναφορικά, (Hutcheon, 1980, σ.7). Στα βιβλία αυτά οι χαρακτήρες, συνήθως, αναφέρονται στο φυσικό βιβλίο ή στη διαδικασία παραγωγής και χρήσης του βιβλίου. Τέτοια βιβλία είναι το βιβλίο της Lane Smith (2013), *Είναι Βιβλίο* που παρουσιάζει και συγκρίνει το παραδοσιακό βιβλίο με το ηλεκτρονικό, ψηφιακό περιβάλλον ή το *Αν ήμουν βιβλίο* (Letria, 2015), το οποίο είναι μια ποιητική μεταφορά του τι σημαίνει βιβλίο και ανάγνωση. Άλλα κείμενα όμως, είναι φανερά αυτοσυνειδητά, η Hutcheon (1980) τα ονομάζει «ναρκισσιστικά», στα οποία οι χαρακτήρες του βιβλίου γίνονται οι ίδιοι συγγραφείς, αφηγητές και εικονογράφοι της ίδιας τους της ιστορίας και σε πολλές περιπτώσεις συνδιαλέγονται με τους αναγνώστες τους.

Μια βασική μεταμυθοπλαστική τεχνική που συναντάμε στο εικονογραφημένο βιβλίο για παιδιά είναι αυτή του επεμβατικού αφηγητή. Ο τρόπος αφήγησης σε μια ιστορία για παιδιά φαίνεται να περιορίζεται είτε σε μια πρωτοπρόσωπη αφήγηση από έναν από τους κύριους χαρακτήρες είτε σε αφήγηση σε τρίτο πρόσωπο. Ο παντογνώστης αφηγητής έχει συχνά τη φωνή ενός ενήλικα (ή μια ενήλικη φωνή που υποτίθεται ότι είναι παιδική), ενώ η δράση της πλοκής εστιάζεται μέσω ενός ή περισσότερων χαρακτήρων με τη φωνή ενός παιδιού (Nikolajeva, 2003). Αυτή η συγγραφική φιγούρα του αφηγητή δημιουργεί μια απόσταση από τον αναγνώστη, με αποτέλεσμα να δίνεται έμφαση στην διήγηση, στην πράξη της αφήγησης, και οι αναγνώστες αναγκάζονται να αποδεχθούν την οπτική του και υποτάσσονται στη λογική του κειμένου (Hutcheon, 1980). Στην μεταμυθοπλαστική λογοτεχνία, αντίθετα, υπάρχει μια ισχυρή παράδοση με επεμβατικούς αφηγητές οι οποίοι τραβούν την προσοχή στην λειτουργία της αφήγησης, χωρίς να προσπαθούν να καταστήσουν την αφήγησή τους ως “αλήθεια” και αποκαλύπτουν την μυθιστορηματικότητα, όχι μόνο της λογοτεχνίας, αλλά και της πραγματικότητας (McCallum, 1996; Vieira, 1991; Waugh, 1984). Τα μεταμυθοπλαστικά σχόλια μπορεί να εκφέρονται με σαφήνεια από έναν χαρακτήρα του αφηγηματικού κόσμου ή από έναν αφηγητή ο οποίος αναρωτιέται για τη μυθιστορηματική φύση του κειμένου (Wolf, 1993). Η McCallum (1996, σ.397), περιγράφει τον αφηγητή αυτού του τύπου ως «φανερά επεμβατικό ο οποίος σχολιάζει την ίδια του την αφήγηση» και ο αφηγηματικός κόσμος μολύνεται από την παρουσία του αφηγητή «όταν αλληλοεπιδρά με τους χαρακτήρες του έργου, στο ρόλο του ως συγγραφέας» (Noth, 2007). Στο βιβλίο της Watts (2007), *Chester*, ο αξιαγάπητος γάτος του βιβλίου βρίσκεται σε διαμάχη με τη συγγραφέα και εικονογράφο του βιβλίου διορθώνοντας με κόκκινο μολύβι ότι δεν του αρέσει από την ιστορία και τις εικόνες της Watts, η οποία τον εκδικείται ζωγραφίζοντας τον να φορά μια τουτού και εκείνος βάζοντας της μουστάκια και μούσι στη φωτογραφία του οπισθόφυλλου.

Μια άλλη κύρια τεχνική που χρησιμοποιεί το μεταμυθοπλαστικό βιβλίο για να δείξει ότι το κείμενο δεν είναι παρά μια κατασκευή είναι η μετάληψη. Η μετάληψη αναφέρεται στην υπέρβαση και διάρρηξη των συμβατικών ιεραρχικών σχέσεων ανάμεσα στον συγγραφέα, τον αφηγητή και τους χαρακτήρες (Genette 1980, Kukkonen, 2011). Ο Genette χρησιμοποίησε τον όρο μετάληψη (metalepsis), για να περιγράψει την σκόπιμη παραβίαση «του ιερού συνόρου ανάμεσα σε δύο κόσμους» (Genette, 1980, σ.236), τον πραγματικό και τον φανταστικό κόσμο της ιστορίας. Κλασικό παράδειγμα αφηγηματικής μετάληψης είναι το εικονοβιβλίο του Browne (1990), *Bear Hunt*, στο οποίο ένα αρκουδάκι ζωγραφίζει με μια κιμωλία την ιστορία του και κυριολεκτικά ζωγραφίζει τον δρόμο προς την σωτηρία του από τους κυνηγούς. Το αρκουδάκι λειτουργεί ως ένας από τους χαρακτήρες του έργου, αλλά και ως συγγραφέας δημιουργεί και αλλάζει την πορεία της ιστορίας. Υπερβαίνοντας την αφηγηματική του διάσταση, το αρκουδάκι διαρρηγνύει την συμβατική ιεραρχία των σχέσεων ανάμεσα στον χαρακτήρα, στον αφηγητή και στον συγγραφέα (McCallum, 1996).

Στα περισσότερα βιβλία, ο βασικός χαρακτήρας μετακινείται μέσα σε φανταστικούς δευτερεύοντες ή τριτογενείς *ένθετους αφηγηματικούς κόσμους* (Serafini & Reid, 2019) και

δημιουργείται έτσι ένας κόσμος ατελείωτου παιχνιδιού ως αντίδραση στην καθημερινότητα με τα πολλαπλά συστήματα και τις αλληπάλλληλες δομές της. Ο κόσμος αυτός του παιχνιδιού συνίσταται από παρομοίως πολλαπλά συστήματα και δομές, όπως ιστορίες μέσα σε ιστορίες, χαρακτήρες που διαβάζουν τις δικές τους μυθιστορηματικές ζωές, ακόμα και αφηγήσεις με τη μορφή των Κινέζικων κουτιών στις οποίες η μία αφήγηση αντιπαλεύει την πραγματικότητα της άλλης μέσω της ύπαρξης πολλών και διαφορετικών αφηγητών. Συμβαίνει για παράδειγμα στο βιβλίο της Donaldson (2015), *Η Ιστορία του Ηλία που Αγαπούσε τα Βιβλία* στο οποίο η κάθε εγκλωβισμένη αφήγηση είχε το δικό της αφηγητή και στο τέλος όλες μαζί αποδείχτηκε ότι ήταν μέρος του ίδιου βιβλίου που διαβάζει ο ήρωας της ιστορίας που είναι ίδιο με το φυσικό βιβλίο που κρατά ο πραγματικός αναγνώστης. Στο *Black and White* (Macaulay, 1990) η αφήγηση είναι πολλυγραμική, υπάρχουν τέσσερις ιστορίες στην ίδια σελίδα, η κάθε μία με διαφορετική εικονογράφηση και γραμματοσειρά, που διαβάζονται είτε ταυτόχρονα είτε η κάθε μία ξεχωριστά γυρνώντας τις σελίδες και παρόλο που φαίνονται εντελώς παράταιρες στο τέλος αποδεικνύονται μέρη της ίδιας ιστορίας. Η πιο συνηθισμένη τεχνική της μετάληψης είναι η ρητορική, ο ήρωας ή η ηρωίδα να μετακινούνται από τον ένα κόσμο στον άλλο, από τον πραγματικό της ιστορίας σε αφηγηματικούς κόσμους, είτε πέφτοντας μέσα στον κόσμο του βιβλίου που διαβάζουν όπως στο *Κόκκινο Βιβλίο* της Barbara Lehman ή λειτουργώντας οι ίδιοι ως εικονογράφοι σχεδιάζοντας πόρτες σε διαφορετικούς κόσμους, όπως στο βιβλίο χωρίς λόγια *Ταξίδι* του Becker (2013), όπου τα ατελείωτα παιχνίδια προτείνουν έναν τρόπο διαφυγής από την καθημερινότητα. Μια άλλη μεταληπτική τεχνική είναι οι χαρακτήρες που κατοικούν στον κύριο κόσμο του εικονοβιβλίου να σπάζουν τον τέταρτο τοίχο (McHale, 1987) και είτε να μιλούν απευθείας στους αναγνώστες στο πραγματικό κόσμο είτε να τον κοιτάζουν κατευθείαν στα μάτια με μία «απαιτητική ματιά» (Kress & van Leeuwen, 1996). Η οντολογική μετάληψη δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι οι χαρακτήρες και οι αναγνώστες αλληλοεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο και η αφήγηση προχωρά ως αποτέλεσμα αυτών των αλληλεπιδράσεων (Bell & Alber, 2012). Το βιβλίο του Tullet (2014), *Ένα βιβλίο χωρίς τίτλο*, το οποίο κυκλοφορεί και στα ελληνικά, είναι ουσιαστικά μια ιστορία υπό κατασκευή, η οποία γράφεται από τη στιγμή που ο αναγνώστης ανοίγει το βιβλίο. Οι ήρωες του βιβλίου συνδιαλέγονται με τον αναγνώστη και προσπαθούν να τον εξυπηρετήσουν σκαρώνοντας μια πρόχειρη ιστορία, φωνάζοντας τον κακό αλλά και τον ίδιο τον συγγραφέα που γίνεται ένας από τους χαρακτήρες του ίδιου του βιβλίου. Στο βιβλίο *Don't let the pigeon drive the bus* (Willems, 2003), το περιστέρι προσπαθεί να πείσει τον αναγνώστη να του επιτρέψει να οδηγήσει ένα λεωφορείο και στο *Κόκκινο βιβλίο* (Lehman, 2014), η ηρωίδα αλλά και ο ήρωας του βιβλίου που διαβάζει γυρνούν ταυτόχρονα και κοιτούν τον αναγνώστη μόλις συνειδητοποιήσουν ότι μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους.

Ένα άλλο μεταμυθοπλαστικό παιχνίδι είναι η αυτοσυνείδητη αποκάλυψη των προηγούμενων τετριμμένων τρόπων και λογοτεχνικών μορφών που έχουν εξαντλήσει τα όρια τους μέσω διακειμενικών αναφορών χωρίς συχνά ούτε καν να το γνωρίζουν, και τα κείμενα αυτά έχουν συχνά ένα σαρκαστικό ή ειρωνικό τόνο (Goldstone, 2002, Waugh, 1984). Τα μεταμυθοπλαστικά βιβλία αρχίζουν να αναφέρονται σε προηγούμενα βιβλία, βλέποντας την διακειμενικότητα, όχι ως μια θεωρητική κατάσταση, αλλά ως μια συνειδητή αφηγηματική τεχνική που χρησιμοποιείται για την παρώδηση συγκεκριμένων κειμένων. Το *Cinderella's Rat* (1997), της Susan Meddaugh είναι μια κλασική παρωδιακή αντιστροφή που αφηγείται την ιστορία της Σταχτοπούτας από τη ματιά ενός από τους αρουραίους που μεταμορφώθηκαν σε αμαξάδες και οδήγησαν την άμαξα. Η ιστορία ελάχιστα αναφέρεται στο ρομάντζο της Σταχτοπούτας και του Πρίγκιπα, αλλά κυρίως σε αρουραίους που γίνονται άνθρωποι και το αντίστροφο και τις συνέπειες αυτού του γεγονότος στη ζωή του κακόμοιρου αρουραίου. Το εικονοβιβλίο *Iktomi and the Ducks* (1990), του βραβευμένου με Caldecott, Paul Goble, χρησιμοποιεί τρεις αφηγητές που συχνά εμφανίζονται στην ίδια σελίδα: έναν τριτοπρόσωπο

αφηγητή που συνδέει την ιστορία, έναν που απευθύνει σχόλια απευθείας στον αναγνώστη και τον Iktomi ο οποίος σχολιάζει για τον τρόπο που ξεδιπλώνεται η ιστορία. Οι τελευταίοι δύο κάνουν δηκτικά σχόλια και κοροϊδεύουν τον αυθεντικό Ινδιάνικο μύθο. Οι Nikolajeva & Scott (2001), επισημαίνουν ότι «η διακειμενικότητα αναφέρεται σε κάθε είδους διασυνδέσεις μεταξύ δύο ή περισσότερων κειμένων: ειρωνεία, παρωδία, λογοτεχνικές και εξωλογοτεχνικές αναφορές κ.α.» (σ.227). Στο βιβλίο της Child (2002), *Who's Afraid of the Big Bad Book*, ανακαλύπτουμε μια σειρά από διακειμενικές αναφορές σε γνωστά μαγικά παραμύθια, αλλά και σε σύγχρονα στοιχεία, όπως διαφημίσεις και ποπ τραγουδιστές. Ο ήρωας της ιστορίας που κοιμάται πάνω στα αγαπημένα του παλιά βιβλία, ξυπνά και ανακαλύπτει ότι έχει μπει μέσα στον κόσμο των παραμυθιών, όπου συναντά διάφορους ήρωες, όπως η Κοκκινোসκουφίτσα, η Ραπουνζέλ η Σταχτοπούτα κ.α. Μάλιστα, κάποιοι από τους ήρωες αυτούς έχουν θυμώσει μαζί του, γιατί στο παρελθόν είχε κακομεταχειριστεί τα βιβλία του, όπως όταν ζωγράφισε ένα μουστάκι στο πρόσωπο της Βασίλισσας! Στο ίδιο βιβλίο αναφέρονται επίσης τα δημοφιλή Just Right και οι Agnetha και Benny, μέλη του πρώην συγκροτήματος των ABBA. Στο εικονοβιβλίο *The Jolly Postman, or, Other People's Letters* (Ahlberg & Ahlberg, 1986), η ιστορία ξετυλίγεται μέσω των πολλών διακειμενικών αναφορών, όχι μόνο στα παραμύθια, αλλά, επίσης, και σε άλλα είδη γραπτού λόγου, όπως οι κατάλογοι, τα γράμματα, οι προσκλήσεις για πάρτι και εφημερίδες.

Η ίδια η μορφή του εικονοβιβλίου επιτρέπει και προωθεί ένα αέναο παιχνίδι ανάμεσα στα διαφορετικά στοιχεία του, το κείμενο και την εικόνα. Μέσω του γραπτού κειμένου και των εικονογραφήσεων αλλά και μέσω της υλικότητας του κειμένου ως κατασκευή, τα εικονοβιβλία εμπλέκουν τους αναγνώστες σε δύο επίπεδα: το ανατρεπτικό και το παιγνιώδες (Nikolajeva, 2008). Από τη μία προσκαλούν τους αναγνώστες να εμπλακούν σε παιγνιώδεις καταστάσεις, για την αίσθηση χαράς που προσφέρουν και από την άλλη τους ζητούν να ερμηνεύσουν το οπτικό και γραπτό κείμενο, αφήνοντας κενά στην αφήγηση που ο αναγνώστης πρέπει να καλύψει κρατώντας μια κριτική απόσταση από το κείμενο (McCallum 1996, Trites, 1994). Το κενό ή απόσταση ανάμεσα στον αναγνώστη και το κείμενο του επιτρέπει να παίξει με αυτό, να αποκτήσει γνωστικές και κοινωνικές ικανότητες μέσω του παιχνιδιού και να αισθανθεί την ίδια δημιουργική διαδικασία με τον συγγραφέα (McCallum, 1996).

Παιγνιώδεις σχέσεις αναπτύσσει η μεταμυθοπλασία με το εικονοβιβλίο ως κατασκευή. Το ότι το βιβλίο αποτελεί μια κατασκευή, είναι ένα από τα αναντίρρητα χαρακτηριστικά του. Η Nikolajeva, (2008), ισχυρίζεται ότι ακόμα και η πιο μικρή αλλαγή στο σχεδιασμό του βιβλίου έχει ως αποτέλεσμα την αλλοίωση του έργου τέχνης και την καταστροφή της αισθητικής του ολότητας. Πρώτοι οι μεταμοντέρνοι δημιουργοί άρχισαν να δίνουν σημασία στην υλικότητά και στο σχεδιασμό του βιβλίου και να αναγνωρίζουν τις δυνατότητες του. Σημασία άρχισε να δίνεται στο layout, στο design του βιβλίου και το παιχνίδι με τα διάφορα περικειμενικά στοιχεία, όπως εξώφυλλα, τίτλοι, εσώφυλλα, δισέλιδα, μέγεθος, γραμματοσειρές, όταν έγινε κατανοητό ότι συνεισφέρουν σημαντικά στην κατασκευή του νοήματος (Nikolajeva & Scott, 2001).

Στην παιδική λογοτεχνία υπάρχουν περιπτώσεις που τα βιβλία λειτουργούν ως παιχνίδια. Είναι γεγονός ότι σπουδαίες ιστορικές συλλογές, αλλά και σύγχρονα βιβλία, περιλαμβάνουν παιχνίδια, κάρτες, χάρτινες κούκλες, θεατρικά σκηνικά και puzzle, ή γίνονται τα ίδια παιχνίδια μετά την ανάγνωσή τους (Γιαννικοπούλου, 2009). Στα μεταμυθοπλαστικά βιβλία συναντάμε flaps που πρέπει να ανασηκώσει ο αναγνώστης, τρύπες από όπου μπορεί να δει βιβλία που μοιάζουν με ζώα και άλλα υλικά στοιχεία, στα όρια ανάμεσα στο βιβλίο και το παιχνίδι, που εμπλέκουν τους αναγνώστες στο να συν-δημιουργήσουν το κείμενο.

Το παιγνιώδες κείμενο, όπως ισχυρίζεται η Kanatsouli (2012), θέλει να τραβήξει την προσοχή του παιδιού-αναγνώστη στο παιχνίδι των κειμένων, στο πώς αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και τις διακειμενικές τους σχέσεις. Το παιχνίδι ενθαρρύνει τον νεαρό αναγνώστη

να χρησιμοποιήσει τη γνώση του σε ένα νέο πλαίσιο, να συγκρίνει τις διαφορετικές πλοκές και ιδεολογίες των ιστοριών και πιο σημαντικό - τον κάνει να γελά. Η διακειμενικότητα ή η διεικονικότητα η οποία αναφέρεται σε πασίγνωστα έργα τέχνης είναι ένα βασικό στοιχείο του μεταμυθοπλαστικού παιχνιδιού που δημιουργεί με φυσικό τρόπο μια παιγνιώδη ατμόσφαιρα (Nikolajeva & Scott, 2001). Στο παιχνίδι με τις εικόνες, συνήθως, οι ήρωες μπαίνουν σε ένα χώρο με διάσημους πίνακες, όπως στο *Museum Trip* της Lehman (2006), ή το παιχνίδι γίνεται μεταξύ παλαιότερων εικονογραφήσεων και μοντέρνων εικονικών αναπαραστάσεων, όπου διάσημοι πίνακες παρωδούνται, όπως στο εικονοβιβλίο Γάτες της Ζαραμπούκα (2001), το οποίο είναι εμπνευσμένο από τους πίνακες του μουσείου Πράντο. Ο παραδοσιακός αναγνώστης προσλαμβάνει έτσι, εκτός από την διάσταση του θεατή των εικόνων, εκείνη του παίχτη ή του χρήστη (με την έννοια που τον συναντάμε στα videogames), αφού επενεργεί κατά τρόπο παιγνιώδη πάνω στο βιβλίο, μετατρέποντας την αναγνωστική διαδικασία σε αναγνωστικό, και όχι μόνο, διαδραστικό παιχνίδι (Γιαννικοπούλου, 2009).

Σε άλλα εικονοβιβλία, όπως στο *A Walk in the Park* του Browne (1977), συναντάμε εικονικά στοιχεία που η Moss (1992, σ.60), ονομάζει «ασυμβίβαστες και παράλογες εικόνες», όπως τον Ταρζάν να κάνει κούνια στα δέντρα, ή έναν άντρα να βγάζει βόλτα ένα γουρούνι, μια τεχνική που εξυπηρετεί στο να τραβά μακριά την προσοχή από το γραπτό κείμενο και δημιουργεί το στοιχείο του παιγνιώδους. Ο Jeffers στο βιβλίο του *The Incredible Book Eating Boy* (2007), προσθέτει άλλο ένα μεταμυθοπλαστικό επίπεδο νοήματος ανακυκλώνοντας υλικά, όπως σχισμένες σελίδες και εξώφυλλα βιβλίων, χαρτιά από παλιά κατάστιχα, ημερολόγια και χάρτες. Τα υλικά αυτά είναι παλιά και μερικές φορές σχισμένα και ο καλλιτέχνης τους δίνει ένα νέο μήνυμα βάζοντάς τα στο βιβλίο του. Οι σελίδες από παλιά λεξικά γίνονται εσώφυλλα και το εξώφυλλο φτιαγμένο από έναν τόμο της Εγκυκλοπαίδειας Britannica, γίνεται θεατρική σκηνή.

Φυσικά, υπάρχει και η ανησυχία αν όλο αυτό το ατελείωτο παιχνίδι με τα ίδια του τα όρια και την διάλυση των χαρακτήρων θα διαλύσει την πλοκή μαζί με την ισορροπία, ή θα γίνει μια πρόφαση για αυτή τη «ναρκισσιστική πρακτική της μαλθακότητας» (Seed, 1991, σ.87). Αντίθετα, ο νομπελίστας John Gardner (1975), μιλώντας σε συνέντευξή του για την απόλαυση της ανάγνωσης μεταμυθοπλαστικών κειμένων- αν και στο σύνολο καταφέρεται αρνητικά- στο τέλος παραδέχεται ότι ‘φοβάμαι ότι αυτή η διακοσμητική τους μικρή αξία (gim-crackery), ταιριάζει στο πιο παιδιάστικο κομμάτι του χαρακτήρα μας από τη μια από την άλλη όμως ταιριάζει, επίσης, σε μια ευγενέστερη ποιότητα της σύγχρονης ζωής: την απόλαυση να ανακαλύπτουμε πώς λειτουργούν τα πράγματα, την ευχαρίστηση να δούμε τα αντικείμενα για τον εαυτό τους, να απολαμβάνουμε χρώματα και υφές που το κείμενο ενσωματώνει στο ίδιο του το περιεχόμενο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στην παιδική λογοτεχνία το παιχνίδι συχνά συνδέεται με το παιδικό βιβλίο, όπως πχ. τα βιβλία-παιχνίδια και πολύ συχνά το παιχνίδι ακολουθεί την ανάγνωση ενός βιβλίου προκειμένου να τραβήξει το ενδιαφέρον του παιδιού στην ανάγνωση και στο ποιοτικό παιδικό βιβλίο. Το μεταμυθοπλαστικό εικονογραφημένο βιβλίο χρησιμοποιεί μια σειρά από στυλ και τεχνικές που είναι παιγνιώδεις, παρωδιακές ακόμα και ειρωνικές. Τα κείμενα μπορεί να είναι ανοιχτά ή να προσφέρουν πολλαπλές οπτικές γωνίες,. Αναλύοντας τις τεχνικές και τη φιλοσοφία του μεταμυθοπλαστικού εικονογραφημένου παιδικού βιβλίου προσπαθήσαμε να δείξουμε πως το κείμενο αυτό χρησιμοποιεί το οπτικό και γραπτό δυναμικό του για να δημιουργήσει ένα πολυεπίπεδο κείμενο που μοιάζει με παιχνίδι, προκειμένου να επιτύχει την ενεργό εμπλοκή του αναγνώστη και την κατανόηση αλλά και κριτική προσέγγιση των λογοτεχνικών και κοινωνικών συμβάσεων. Οι μεταμυθοπλαστικές τεχνικές που παρουσιάστηκαν, η μετάληψη, η πολυφωνία, η διακειμενικότητα ή οι πειραματισμοί με το

design, είναι οι κύριες τεχνικές τις οποίες συναντάμε στα περισσότερα κείμενα, οι οποίες προσκαλούν τον αναγνώστη να συμμετάσχει στην ανακατασκευή της ιστορίας, σχεδόν πάντα με παιγνιώδη τρόπο, και ο ενήλικας συν-αναγνώστης/εκπαιδευτικός θα πρέπει να εξοικειωθεί μαζί τους προκειμένου να βοηθήσει τα παιδιά να προσεγγίσουν τα μεταμυθοπλαστικά κείμενα και να παίξουν μαζί τους.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Anstey, M. (2002). "It's not all black and white": Postmodern picture books and new literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(6), 444–457.
- Bell, A., & Alber, J. (2012). Ontological metalepsis and unnatural narratology. *Journal of Narrative Theory*, 42(2), 166–192.
- Γιαννικοπούλου, Α. (2009). Βιβλία παιχνίδια. *Διαβάζω*, 492, 83–85.
- Dresang, E. (2008). Radical change theory, postmodernism and contemporary picturebooks. In L. R. Sipe, & S. Pantaleo (Eds.). *Postmodern picturebooks: Play, parody, and self-referentiality* (pp. 41–54). New York: Routledge.
- Evans, J. (Ed.). (2009). *Talking Beyond the Page: Reading and Responding to Picturebooks*. New York: Routledge.
- Fish, S. (1994). Is there a text in the class? In D. Richter (Ed.), *Falling into Theory: Conflicting Views on Reading Literature* (pp. 226–237). Bedford: St. Martin's Press.
- Gadamer, H. G. (2014). *Truth and Methods*. Bloomsbury Academic.
- Gardner, J. (1975). Review of Larry Woiwode's *Beyond the Bedroom Wall*, *The New York Times Book Review*, September 28, p. 1.
- Genette, G., (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell University Press.
- Goldstone, B. P. (2002). Whaz up with our books? Changing picture book codes and teaching implications. *The Reading Teacher*, 55(4), 362–370.
- Huizinga, J. (1989). *Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι*. Αθήνα: Γνώση.
- Hutcheon, L. (1980). *Narcissistic narrative: The metafictional paradox*. Wilfrid Laurier University Press.
- Hutcheon, L. (1988). *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*. New York: Routledge.
- Καλογήρου, Τ. (2004). «Lector Ludens: η ανάγνωση ως παιχνίδι / παιχνίδια της ανάγνωσης». Στο Α. Κατσίκη-Γκιβαλου (Επιμ.), *Η Λογοτεχνία σήμερα. Όψεις, αναθεωρήσεις, προοπτικές* (σσ. 128–133). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Kanatsouli, M. (2012). Games inside books for young children. *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*, 50(4), 33–40.
- Karoff, H. S. (2013). Play practices and play moods. *International Journal of Play*, 2(2), 76–86.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. New York: Routledge Falmer.
- Kukkonen, K. (2011). Metalepsis in popular culture: An introduction. In K. Kukkonen & S. Klimek (Eds.), *Metalepsis in popular culture* (pp. 1–21). Walter de Gruyter.
- Κωτόπουλος, Η. Τ. (2011). Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική ανάγνωση και την παιγνιώδη διάθεση της δημιουργικής γραφής. Στο Γ. Δ. Παπαντωνάκης, & Τ. Η. Κωτόπουλος (Επιμ.), *Τα ετεροθαλή* (σελ. 21–36). Αθήνα: Ίων.
- Lewis, D. (1990) The constructedness of texts: Picture books and the metafiction, *Signal*, 62, 131–46.
- Lewis, D. (2001). *Reading Contemporary Picture Books: Picturing Text*. New York: Routledge Falmer.
- McCaffery, L. (1976). The Art of Metafiction: William Gass's Willie Masters' Lonesome Wife. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 18(1), 21–35.
- McCallum, R. (1996). Metafictions and experimental work. In P. Hunt (Ed.), *International companion encyclopedia of children's literature* (pp. 397–409). Routledge.
- McHale, B. (1987). *Postmodernist fiction*. New York: Routledge.
- Moss, G. (1992). Metafiction, illustration, and the poetics of children's literature. In P. Hunt (Ed.), *Literature for Children: Contemporary Criticism* (pp. 44–66). New York: Routledge.

- Nietzsche, F. (1978). *Thus spoke Zarathustra* (trans. W. Kaufmann.). Penguin Group. (Original work published in 1890)
- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. New York: Routledge.
- Nikolajeva, M. (1998). Exit children's literature? *The Lion and the Unicorn*, 22(2), 221–236.
- Nikolajeva, M. (2003). Beyond the grammar of story, or how can children's literature benefit from narrative theory? *Children's Literature Association Quarterly*, 28(1), 5–16.
- Nikolajeva, M. (2008). Play and playfulness in postmodern picturebooks. In L. R. Sipe & S. Pantaleo (Eds.). *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-referentiality* (pp. 55–74). New York: Routledge.
- Noth, W. (2007). Narrative self-reference in a literary comic: M.-A. Mathieu' L'Origine. *Semiotica*, 2007(165), 173–190.
- Pantaleo, S. (2004). Young children and radical change characteristics in picture books. *The Reading Teacher*, 58(2), 178–187.
- Schiller, F. (2004). *On the aesthetic education of man* (R. Snell, Trans.). Dover Books on Western Philosophy. (Original work published in 1795).
- Seed, D. (1991). In pursuit of the receding plot: Some American Postmodernists. In E. Smyth (Ed.), *Postmodernism and contemporary fiction* (pp. 36–53). Batsford.
- Serafini, F., & Reid, S. F. (2019). Crossing boundaries: Exploring metaleptic transgressions in contemporary picturebooks. *Children's Literature in Education*, 261–284.
- Sipe, L. R., & Pantaleo, S. (Eds.). (2008). *Postmodern Picturebooks: Play, parody, and self-referentiality*. New York: Routledge.
- Stephens, J. (1992). Modernism to postmodernism, or the line from Insk to Onsk: William Mayne's 'Tiger's Railway'. *Papers: Explorations into Children's Literature* 3(2), 51–59.
- Sutton-Smith, B. (1966). Piaget on play: A critique. *Psychological review*, 73(1), 104.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard.
- Trites, R.S. (1994). Manifold narratives: metafiction and ideology in picture books. *Children's Literature in Education*, 25(4), 225–42.
- Vieira N. H. (1991). Metafiction and the question of authority in the postmodern novel from Brazil. *Hispania*, 74(3), 584–593A.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious fiction*. New York: Routledge.
- Wolf, W. (1993). *Ästhetische illusion und illusionsdurchbrechung in der erzählkunst: Theorie und geschichte mit schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden erzählen*. Niemeyer.

ΠΑΙΔΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ

- Ahlberg, J., & Ahlberg, A. (1986). *The jolly postman, or, other people's letters*. London: Puffin Books.
- Becker, A. (2018). *Ταξίδι*. Αθήνα: Φουρφούρι.
- Browne, A. (1977). *A walk in the park*. UK: Hamish Hamilton.
- Browne, A. (1979). *Bear hunt*. UK: Hamish Hamilton.
- Child, L. (2002). *Who's afraid of the big bad book*. London: Orchard.
- Donaldson, J. (2015). *Η Ιστορία του Ηλία που αγαπούσε τα βιβλία* (μτφρ. Φ. Μανδηλαράς). Αθήνα: Πατάκης.
- Ζαραμπούκα, Σ. (2001). *Γάτες: Εμπνευσμένες από ζωγράφους του μουσείου Πράντο*. Αθήνα: Πατάκης.
- Goble, P. (1990). *Iktomi and the ducks: A plains Indian story*. London: Orchard Books.
- Jeffers, O. (2006). *The incredible book eating boy*. New York: Philomel Books.
- Lehman, B. (2006). *Museum trip*. New York: Clarion Books.
- Lehman, B. (2014). *Το κόκκινο βιβλίο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Letria, J. J. (2015). *Αν ήμουν βιβλίο*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Macaulay, D. (1990). *Black and white*. San Diego: Harcourt Publishing Company.
- Meddaugh, S. (2002). *Cinderella's rat*. Boston: HMH Books for Young Readers.
- Smith, L. (2013). *Είναι βιβλίο*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Tullet, H. (2014). *Ένα βιβλίο χωρίς τίτλο*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Watts, M. (2007). *Chester*. New York: Scholastic Inc.
- Willems, M. (2003). *Don't let the pigeon drive the bus*. New York: Hyperion Books for Children.