

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



Πρακτικά Συνεδρίου
Τόμος Β΄



Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ

Εργαστήριο Ψυχοπαιδαγωγικών Εφαρμογών στην Προσχολική Αγωγή, Laboratory for Research on Early Childhood Psychopedagogy, του Τμήματος Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία, Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής

Greek Cultural Institute

Μητροπολιτικό Κολλέγιο

Πανελλήνιος Σύλλογος Ιδιωτικών Παιδικών Σταθμών (ΠΑ.Σ.Ι.Π.Σ)

4ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

Τόμος Β΄

Επιμέλεια: Ευαγγελία Κανταρτζή, Αθανάσιος Φουργκατσιώτης

ISBN: 978-618-5458-69-0 (Τόμος Β΄)

ISBN SET: 978-618-5458-71-3

Αθήνα 2024

© Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ

Ανάρτηση του τόμου: www.ekedisy.gr

Επιμέλεια έκδοσης: Ευαγγελία Κανταρτζή, Αθανάσιος Φουργκατσιώτης

Έτος έκδοσης: 2024

ISBN: 978-618-5458-69-0 (Τόμος Α')

ISBN SET: 978-618-5458-71-3

Την ευθύνη των κειμένων φέρουν οι συγγραφείς και διατηρούν το δικαίωμα χρήσης τους. Απαγορεύεται η με οποιοδήποτε τρόπο αναπαραγωγή των κειμένων. Επιτρέπεται η χρήση των κειμένων για επιστημονικούς και διδακτικούς λόγους.

Υπόδειγμα βιβλιογραφικής αναφοράς

Κανταρτζή, Ε., & Φουργκατσιώτης, Αθ. (Επιμ.) 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο: Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, Α' τόμος.

Όταν τα εκθέματα ζωντανεύουν: Η απεικόνιση του μουσείου στα σύγχρονα εικονοβιβλία

Άρτεμις Παπαηλία

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης & Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης στην Προσχολική Ηλικία, ΔΠΘ
papailiaa@hotmail.com

Περίληψη

Το παρόν άρθρο εξετάζει τις πολύπλευρες αναπαραστάσεις των μουσείων στον χώρο των εικονοβιβλίων χωρίς λόγια. Αντλώντας από ένα ευρύ φάσμα πρωτογενών πηγών, διερευνούμε τον τρόπο με τον οποίο οι εικονογράφοι απεικονίζουν τον χώρο των μουσείων, τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ χαρακτήρων και εκθεμάτων και τις οπτικές αφηγήσεις που διαμορφώνονται από αυτές τις απεικονίσεις. Ιστορικά, τα μουσεία στα βιβλία για παιδιά απεικονίζονταν κυρίως ως μεγαλοπρεπή οικοδομήματα που φιλοξενούσαν αντικείμενα ανεκτίμητης αξίας, συχνά συνδεδεμένα με θέματα μνήμης, ιστορίας και ευλάβειας. Οι χαρακτήρες μπορεί να πραγματοποιούσαν με το σχολείο τους, μία επίσκεψη στο μουσείο και με την πρέπουσα συμπεριφορά, να εξερευνούσαν τα αρχαία εκθέματα, με τρόπο που το μουσείο να εμφανιζόταν ως σιωπηλή, εξουσιαστική φιγούρα. Ωστόσο, με τον εκδημοκρατισμό του πολιτισμού και την αυξανόμενη έμφαση στη βιωματική μάθηση, τα σύγχρονα εικονοβιβλία αλλάζουν. Τα μουσεία δεν είναι πλέον μόνο χώροι ήσυχου στοχασμού, αλλά ζωντανοί χώροι εμπλοκής, διαλόγου και δημιουργικότητας. Ένα αναδυόμενο μοτίβο στα σύγχρονα εικονοβιβλία χωρίς λόγια είναι η ιδέα του μουσείου ως αυθύπαρκτου οργανισμού. Τα εκθέματα ζωντανεύουν, οι χώροι μεταμορφώνονται και τα όρια μεταξύ θεατή και εκθέματος θολώνουν. Τέτοιες απεικονίσεις όχι μόνο υπογραμμίζουν τη σημασία της προσωπικής ερμηνείας και εμπειρίας στην «κατανάλωση» της τέχνης και της ιστορίας, αλλά χρησιμεύουν επίσης ως «παράθυρο» για τους απεριόριστους ορίζοντες της ανθρώπινης φαντασίας. Συμπερασματικά, η απεικόνιση των μουσείων στα εικονοβιβλία χωρίς λόγια αντικατοπτρίζει τις ευρύτερες αλλαγές στην κοινωνική αντίληψη για τον πολιτισμό, την παιδαγωγική και την αισθητική αγωγή. Από στωικοί θεματοφύλακες του παρελθόντος σε δυναμικούς καμβάδες του παρόντος, τα μουσεία, όπως απεικονίζονται στα βιβλία για παιδιά, αποτυπώνουν το πνεύμα της εποχής, προτρέποντας τους αναγνώστες τους να επανεξετάσουν τη σχέση τους με αυτούς τους ιστορικούς χώρους της ανθρώπινης έκφρασης.

Λέξεις-κλειδιά: Μουσείο, Εικονοβιβλία, Παιδική Λογοτεχνία.

1. Εισαγωγή

Από την αρχαιότητα έως τη σύγχρονη εποχή, ο όρος μουσείον έχει εξελιχθεί από την αρχική του έννοια ως χώρος αφιερωμένος στις Μούσες³ και στις τέχνες που αντιπροσωπεύουν, σε έναν οργανωμένο χώρο που συλλέγει, διατηρεί, μελετά και εκθέτει αντικείμενα με εκπαιδευτικούς, επιστημονικούς, ιστορικούς και πολιτιστικούς σκοπούς (Weil, 2002). Η ιστορική εξέλιξη αυτού του θεσμού από τα μουσεία της ελληνιστικής εποχής, όπως το διάσημο Μουσείο του Αλεξάνδρου, έως τα σύγχρονα μουσεία, όπως το Βρετανικό Μουσείο και το Λούβρο (Alexander & Alexander, 2008), που είναι αφιερωμένα στη διάδοση της γνώσης μέσω της εκθεσιακής πρακτικής, διαγράφει μία ενδιαφέρουσα διαδρομή διαμέσου των αιώνων.

Σήμερα, τα μουσεία δεν αποτελούν μόνο στέγες ανεκτίμητων έργων τέχνης και ιστορικών ευρημάτων, αλλά λειτουργούν και ως κέντρα μάθησης, πολιτισμού και διαλόγου. Ο νέος ορισμός του μουσείου, όπως ψηφίστηκε από την Έκτακτη Γενική Συνέλευση του ICOM το 2022, υπογραμμίζει αυτή την εξελικτική και πολυδιάστατη φύση τους. Παραθέτουμε ένα μέρος του, όπου τα μουσεία παρουσιάζονται να προσφέρουν «ποικίλες

³ Βλ. Πλάτων Φαίδρος «καταβάντες ἐς τό Νυμφῶν νᾶμά τε καί μουσεῖον ἠκούσαμεν λόγων» (278β. 8-9).

εμπειρίες με σκοπό την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, τον αναστοχασμό και τη διάδοση της γνώσης». Τα μουσεία, επομένως, έχουν μεταμορφωθεί σε χώρους, όπου η ανθρώπινη γνώση και δημιουργία συναντούν το κοινό σε ένα διάλογο που ενθαρρύνει την περιέργεια, την εκπαίδευση και τη δημιουργική έκφραση.

Στην Παιδική Λογοτεχνία, παρόμοια, τα μουσεία δεν περιορίζονται στο να παρουσιάζονται ασφυκτικά ως θεματοφύλακες της παράδοσης και της ιστορίας, αλλά μετατρέπονται σε ζωντανούς χώρους, όπου οι νεαροί επισκέπτες και οι αναγνώστες εμπλέκονται ενεργά με τα εκθέματα και τις ιστορίες που αυτά αφηγούνται. Μέσα από την Παιδική Λογοτεχνία, όπως θα δούμε, τα μουσεία απεικονίζονται ως μαγικοί χώροι, όπου η περιέργεια και η φαντασία ενθαρρύνονται, και τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας θολώνουν. Τα εκθέματα μεταμορφώνονται, ζωντανεύουν, και αλληλεπιδρούν με τους επισκέπτες, δημιουργώντας μια διαδραστική και βιωματική εμπειρία μαζί τους.

Αυτή η σύγχρονη προσέγγιση των μουσείων στα εικονοβιβλία χωρίς λόγια, αντικατοπτρίζει την αλλαγή της κοινωνικής αντίληψης για τη σημασία των μουσείων. Παρέχεται έτσι μια πλατφόρμα για την προώθηση της κριτικής σκέψης, της εκπαιδευτικής αξίας και της πολιτιστικής διασύνδεσης, ενισχύοντας την ιδέα ότι τα μουσεία είναι ζωντανοί χώροι που εξελίσσονται και αναπτύσσονται μαζί με την κοινωνία.

Στο παρόν άρθρο, θα εστιάσουμε, επομένως, στο πώς η σύγχρονη Παιδική Λογοτεχνία αναπαριστά τα μουσεία, αναδεικνύοντας την εξέλιξή τους από στατικούς χώρους έκθεσης και διατήρησης πολιτιστικών αντικειμένων, σε δυναμικά κέντρα αλληλεπίδρασης και πολιτισμικής ανταλλαγής. Μέσα από την ανάλυση των εικονογραφήσεων στα εικονοβιβλία χωρίς λόγια, επιδιώκεται να παρουσιαστεί η ανανεωτική ικανότητα του μουσείου ως χώρου εκπαιδευτικού, κοινωνικού και πολιτιστικού χώρου.

2. Μεθοδολογία

Για την έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του παρόντος άρθρου, υιοθετήθηκε μια ποιοτική μεθοδολογία ανάλυσης περιεχομένου με έμφαση στην πολυτροπική προσέγγιση. Αυτή η μεθοδολογία συνδυάζει τόσο επαγωγικές όσο και απαγωγικές διαδικασίες, με σκοπό την εξέταση και την κατανόηση των τρόπων με τους οποίους τα εικονοβιβλία παρουσιάζουν τα μουσεία (Serafini & Rylak, 2021). Αρχικά, διαμορφώθηκε ένα δείγμα εικονοβιβλίων χωρίς λόγια που αναπαριστούν μουσεία, με βάση τη σχετικότητά τους με το θέμα της έρευνας, το οποίο και διαμορφώθηκε μέσω της αναζήτησης σχετικών βιβλιογραφικών αναφορών. Συγκεκριμένα, τα βιβλία που επιλέχθηκαν στο σύνολο είναι έξι (6): α) *Picturescape* (Gutiérrez, 2005), β) *La promenade au musée* (Otero, 2011), γ) *Imagine!* (Colón, 2018), δ) *Museum Trip* (Lehman, 2006), ε) *You Can't Take a Balloon Into the Metropolitan Museum* (Weitzam & Glasser, 2001) και στ) *My Museum* (Liu, 2017).

Στη συνέχεια, ακολουθήθηκε μια δομημένη μέθοδος ανάλυσης περιεχομένου. Στόχος ήταν η καταγραφή στοιχείων, όπως το είδος του μουσείου, ο λόγος της επίσκεψής του, το είδος του/των χαρακτήρα/ων, ο τύπος των εκθεμάτων, οι αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων με αυτά και οι αφηγηματικές τεχνικές. Επιπρόσθετα, χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της θεματικής ανάλυσης για να αναγνωριστούν και να καταγραφούν κυρίαρχα θέματα και μοτίβα στα εικονοβιβλία. Αυτό βοήθησε στην ανίχνευση των τάσεων και των κοινών στοιχείων ανάμεσα στα διάφορα βιβλία. Η συγκριτική ανάλυση ανάμεσα στα διάφορα εικονοβιβλία παρείχε περαιτέρω κατανόηση των διαφορών και ομοιοτήτων στις αναπαραστάσεις. Τέλος, η επανεξέταση και η τελική σύνθεση των δεδομένων επέτρεψαν την ολοκληρωμένη και συνεκτική ερμηνεία των ευρημάτων. Μέσω αυτής της διαδικασίας, αποκαλύφθηκε η σημασία των μουσείων ως πολυδιάστατων και διαδραστικών χώρων στα εικονοβιβλία.

3. Παρουσίαση, Ανάλυση, Συζήτηση των αποτελεσμάτων

Ακολουθούν οι παρουσιάσεις, αναλύσεις και συζητήσεις των ευρημάτων μας, όπου εστιάζουμε στην απεικόνιση των μουσειακών χώρων στα εικονοβιβλία χωρίς λόγια, ένα μέσο που επικεντρώνεται αποκλειστικά στην οπτική γλώσσα για την αφήγηση ιστοριών (Γιαννικοπούλου, 2016; Μίσιου, 2020; Παπαηλία, 2022). Η εν λόγω ανάλυση αποσκοπεί στο να φωτίσει τις διάφορες προσεγγίσεις με τις οποίες οι εικονογράφοι και οι δημιουργοί αυτών των βιβλίων αποτυπώνουν τα μουσεία και την εμπειρία της μουσειακής επίσκεψης. Ειδικότερα, επικεντρωνόμαστε στον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία παρουσιάζονται ως χώροι εκπαίδευσης, ανακάλυψης και δημιουργικής έκφρασης, αναδεικνύοντας τον ρόλο τους στην προώθηση της παιδικής φαντασίας και μάθησης.

3.1. Picturescape

Το Picturescape της Elisa Gutiérrez (2005) είναι ένα παιδικό βιβλίο που εξερευνά τη μαγεία της τέχνης και των μουσείων μέσα από την περιπέτεια ενός αγοριού. Αυτό το βιβλίο, εστιάζει στην ιδέα ότι τα έργα τέχνης δεν είναι απλώς αντικείμενα προς παρατήρηση, αλλά πύλες σε άλλες διαστάσεις και πηγές έμπνευσης.

Στο βιβλίο, ο αναγνώστης έρχεται σε επαφή, μέσα από τη σχολική επίσκεψη του ήρωα στο μουσείο, με διάφορους πίνακες συμπεριλαμβανομένων των έργων των Tom Thomson, J. E. H. MacDonald, Alex Colville και άλλων Καναδών ζωγράφων. Ο πίνακας το Μεγάλο Κοράκι, της Emily Carr (1931), ένας πίνακας που εστιάζει στην εικόνα του κορακιού, όπως απεικονίζεται στο ύφος της παραδοσιακής τέχνης του έθνους Haida, της δυτικής ακτής του Καναδά, θα αποτελέσει το όχημα του ήρωα για την περιδιάβασή του στον μαγικό κόσμο των διάσημων έργων τέχνης. Μέσω της περιπέτειας του πρωταγωνιστή, το βιβλίο δεν παρουσιάζει απλώς στον αναγνώστη διάφορες εικαστικές δημιουργίες, αλλά προσφέρει μια εμβάθυνση στην πολιτισμική σημασία και την ιστορική αξία που κρύβουν. Η διαδρομή του αγοριού μέσα από αυτά τα έργα υπογραμμίζει τη σημασία της τέχνης ως μέσου για την κατανόηση και την εκτίμηση της πολιτισμικής ταυτότητας και κληρονομιάς. Παράλληλα, το ταξίδι του πρωταγωνιστή μέσα από τα έργα τέχνης αντικατοπτρίζει μια διαλογική και αλληλεπιδραστική σχέση με την τέχνη. Αντί να παραμένει παθητικός παρατηρητής, ο νεαρός αναγνώστης προσκαλείται να εμβαθύνει κι εκείνος στην ατομική πρόσληψη της τέχνης, ανακαλύπτοντας τις πολλαπλές σημασίες και τις διάφορες ερμηνείες που μπορεί να προσφέρει. Η τέχνη, στο πλαίσιο αυτού του βιβλίου, δεν είναι απλώς η απεικόνιση ενός σχεδίου σε καμβά αλλά ένας ζωντανός χώρος διαλόγου και ανακάλυψης, όπου οι νεαροί αναγνώστες ενθαρρύνονται να αντιληφθούν την τέχνη ως μία αμφίδρομη και δυναμική εμπειρία. Μέσω της αναδρομικής διαδικασίας που προσφέρει το Picturescape, το βιβλίο αναδεικνύει την ικανότητα της τέχνης να γίνει μέσο εκπαίδευσης, πολιτιστικής αναγνώρισης και προσωπικής ανάπτυξης, καθιστώντας την ένα ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη της παιδικής φαντασίας και δημιουργικότητας.

Μάλιστα, στο τέλος του βιβλίου, αφιερώνονται δύο δισέλιδα πληροφοριακού λεκτικού κειμένου και περιεχομένου για τη λεπτομερή απεικόνιση των δώδεκα καναδέζικων πινάκων ζωγραφικής, μέσα στους οποίους ο πρωταγωνιστής πραγματοποίησε το φανταστικό του ταξίδι. Η συγκεκριμένη επιλογή, αφήνει να εννοηθεί ότι η δημιουργός εκλαμβάνει ότι η γνώση των πινάκων αποτελεί μια ανάγκη του αναγνωστικού της κοινού, την οποία και επιχειρεί να καλύψει. Πρόκειται, δηλαδή, για την άποψη που συνηγορεί υπέρ μιας παιδαγωγικής, ταυτόχρονα με της λογοτεχνικής, χρήσης της Λογοτεχνίας για παιδιά. Το βιβλίο αποτελεί, δηλαδή, ένα σημαντικό παράδειγμα του πώς η Παιδική Λογοτεχνία μπορεί να ενσωματώσει εκπαιδευτικά στοιχεία στην αφήγησή της, ενισχύοντας την αισθητική και την πολιτισμική αναγνώριση των έργων τέχνης. Μέσα από την ιστορία, άρα, αναδεικνύεται

η τέχνη ως μέσο για την εξερεύνηση των νέων διαστάσεων της και διευρύνεται ο ορίζοντας της γνώσης των αναγνωστών και της κατανόησής τους για τον κόσμο που τους περιβάλλει.

3.2. *La promenade au musée*

Το βιβλίο *La promenade au musée* (2011) του Mayumi Otero ανοίγει μια μαγική πύλη στον κόσμο της τέχνης και της φαντασίας. Στην ιστορία αυτή, οι επισκέπτες του μουσείου αποκτούν την ικανότητα να εισέρχονται στους πίνακες της επιλογής τους, θολώνοντας τα όρια μεταξύ του κόσμου της τέχνης με εκείνον της πραγματικότητας. Ο νεαρός πρωταγωνιστής της ιστορίας εισέρχεται σε έναν πίνακα και γνωρίζει μια υπέα, με την οποία ταξιδεύει σε διάφορους τόπους, έως ότου συναντούν μια τίγρη που τους επιτίθεται. Η δράση κορυφώνεται όταν, για να σωθούν, αποφασίζουν να βγουν από τον πίνακα. Αντιμετωπίζουν, όμως, ένα νέο πρόβλημα, καθώς η τίγρης ακολουθεί το ίδιο μονοπάτι με εκείνους. Σε αυτή την επικίνδυνη εικονιστική στιγμή, ο φύλακας του μουσείου παίζει τον καθοριστικό ρόλο, ρίχνοντας νερό στην τίγρη και εξαφανίζοντάς την. Ωστόσο, η ιστορία λαμβάνει μια αναπάντεχη στροφή, όταν η νεαρή καβαλάρισσα αφήνει τον νέο της φίλο και εξαφανίζεται μυστηριωδώς μέσα στο πλήθος.

Αυτό το βιβλίο, όχι μόνο παρέχει μια διασκεδαστική και περιπετειώδη αφήγηση, αλλά προσφέρει και μια βαθιά συμβολική ανάλυση των δυναμικών ανάμεσα στην τέχνη και την πραγματικότητα, παρουσιάζοντας τα μουσεία ως ζωντανούς χώρους, όπου τα όρια μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας είναι εύθραυστα και διαπερατά. Οι εικόνες προκαλούν έναν διαρκή διάλογο μεταξύ της υποκειμενικής εμπειρίας και του αντικειμενικού κόσμου, μια συζήτηση γύρω από τη σημασία της τέχνης ως μέσου εξερεύνησης τόσο της εξωτερικής όσο και της εσωτερικής πραγματικότητας. Συγκεκριμένα, η ικανότητα των χαρακτήρων-επισκεπτών να εισέρχονται στους πίνακες, αντικατοπτρίζει την ιδέα της διαπερατότητας μεταξύ της τέχνης και της ζωής. Τα εκθέματα εδώ παρουσιάζονται ως δυναμικοί, ενδοσκοπικοί χώροι, όπου οι επισκέπτες μπορούν να αναπτύξουν μια βαθύτερη και πιο προσωπική σχέση μαζί τους.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο ρόλος της φαντασίας και της αλληλεπίδρασης με την τέχνη αναδεικνύεται σε κεντρικό θέμα. Η εμπειρία του νεαρού πρωταγωνιστή στο μουσείο αντιπροσωπεύει μια μεταφορά για τη διαδραστική και ενδοσκοπική φύση της τέχνης. Η τέχνη δεν παρουσιάζεται απλώς ως παθητικό αντικείμενο παρατήρησης, αλλά ως ένα ζωντανό μέσο που προσκαλεί τον παρατηρητή να εμβαθύνει, να εξερευνήσει και να αλληλεπιδράσει μαζί της.

Όσον αφορά την αντιμετώπιση της απειλής της τίγρης, και τη διαφυγή της καβαλάρισσας στον πραγματικό κόσμο μπορούν να ερμηνευτούν μεν, ως υποδείξεις, αλλά αντικρουόμενες δε, για τη φύση της τέχνης και της πραγματικότητας. Η ενέργεια του φύλακα να ξεβάψει και, εντέλει, να εξαφανίσει την εικόνα της τίγρης με νερό, υποδεικνύει ότι τα έργα τέχνης, δεν έχουν φυσική ύπαρξη εκτός των ορίων του καμβά ή της ιστορίας, στοιχείο που λειτουργεί ως μια έμμεση υπενθύμιση για τα όρια μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας. Ωστόσο, η απόδραση της καβαλάρισσας από τον πίνακα ζωγραφικής στον κόσμο των ανθρώπων ανατρέπει την προηγούμενη εικόνα. Αντιπροσωπεύει την ιδέα, ότι η τέχνη δεν είναι κλεισμένη στα όρια των μουσειακών χώρων, ότι δεν είναι απλώς μία παθητική αντανάκλαση της πραγματικότητας, αλλά ένα δυναμικό στοιχείο που μπορεί να επηρεάσει και να διαμορφώσει την πραγματικότητα.

Άρα, η δυνατότητα των εκθεμάτων και των επισκεπτών να μετακινούνται ελεύθερα μέσα και έξω από τους πίνακες ζωγραφικής εκφράζει μεταφορικά την ιδέα ότι η τέχνη αποτελεί μια πύλη προς διαφορετικές πραγματικότητες και εμπειρίες. Αυτή η επαφή με τον

φανταστικό κόσμο της τέχνης αναδεικνύει τη σπουδαιότητα της φαντασίας και της προσωπικής ερμηνείας στην κατανόηση και την απόλαυση της τέχνης.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι το μοναδικό format του βιβλίου-ακορντεόν προσδίδει μια ξεχωριστή διάσταση στην αναγνωστική εμπειρία. Όπως το ομώνυμο μουσικό όργανο, το βιβλίο ανοίγει και κλείνει με τρόπο που επιτρέπει στον αναγνώστη να διαλέγει πώς θα προχωρήσει στην αφήγηση: είτε ανοίγοντας τις σελίδες ανά ζεύγη είτε ξεδιπλώνοντας το βιβλίο πλήρως (Γιαννικοπούλου, 2020; Παπαηλία, 2023). Αυτός ο δυναμικός και ευέλικτος τρόπος παρουσίασης ενισχύει τον αλληλεπιδραστικό χαρακτήρα του βιβλίου και συμβολίζει τη διαδραστικότητα και την ευελιξία της τέχνης και της αφήγησης. Αποτελεί, δηλαδή, μια συμβολική εμπειρία του πώς η τέχνη μπορεί να ερμηνευτεί και να αναδιαμορφωθεί σε διάφορες μορφές. Η υλικότητα του βιβλίου, ως αντικείμενο τέχνης, αναδεικνύει την ιδέα ότι η τέχνη δεν είναι μόνο ένα αντικείμενο προς θέαση, αλλά ένα μέσο που μπορεί να προσεγγιστεί και να εξερευνηθεί με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους. Μέσω αυτής της καινοτόμου παρουσίασης, το βιβλίο καλεί τους νεαρούς αναγνώστες να συμμετάσχουν ενεργά στη διαδικασία της αφήγησης, παρέχοντας μια πολυδιάστατη εμπειρία που συνδυάζει τη Λογοτεχνία με την Τέχνη και αντιστρόφως.

3.3. *Imagine!*

Στο Imagine! του Raúl Colón, στις πρώτες σελίδες του βιβλίου βλέπουμε ένα νεαρό αγόρι να κάνει skateboard στους δρόμους της Νέα Υόρκης και να φθάνει στο Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης. Είναι φανερό ότι του αρέσει να ζωγραφίζει, καθώς από την πίσω τσέπη του ξεπροβάλλει ένα πακέτο με κιμωλίες. Καθώς το αγόρι εξερευνά την γκαλερί, βλέπει πίνακες όπως οι Τρεις μουσικοί του Πάμπλο Πικάσο (1921), Η κοιμώμενη τσιγγάνα του Ανρί Ρουσώ (1897) και ο Ίκαρος του Ανρί Ματίς (1944). Στο σημείωμα του συγγραφέα, διαβάζουμε ότι ο Colón (2018) επέλεξε αυτούς τους πίνακες επειδή όλοι τους «έχουν ενδιαφέροντες χαρακτήρες, κίνηση, χρώμα και μια αίσθηση ιδιοτροπίας που θα ταίριαζε με την περιπέτεια που πρόκειται να απολαύσει το αγόρι».

Ενώ το αγόρι θαυμάζει τον Ίκαρο, η λυγερή μπλε φιγούρα βγαίνει από το κάδρο. Οι δυο τους χορεύουν κατά μήκος των διαδρόμων και σύντομα οι μουσικοί και το λιοντάρι του πίνακα του Πικάσο και ο τσιγγάνος του Ρουσώ τους συνοδεύουν. Τώρα, μια χαρούμενη οκταμελής παρέα -συμπεριλαμβανομένου ενός σκύλου από τους Τρεις Μουσικούς- αναχωρεί από το μουσείο για να εξερευνήσει τους δρόμους της Νέας Υόρκης. Κάνουν βόλτα με το τρενάκι του λούνα παρκ, περνούν από γνωστά ορόσημα, όπως η Times Square και το Άγαλμα της Ελευθερίας, απολαμβάνουν ένα τραγούδι στο πάρκο και άλλα πολλά. Τέλος, παίρνουν ένα ταξί και κατευθύνονται πίσω στο μουσείο, όπου οι χαρακτήρες επιστρέφουν στους πίνακές τους. Το αγόρι τους αποχαιρετά και στο δρόμο του για το σπίτι με το skateboard, σταματά και χρησιμοποιεί τις κιμωλίες τους για να δημιουργήσει ένα γκράφιτι για τους καινούριους του φίλους. Εκείνη τη νύχτα τους ονειρεύεται.

Θα υποστηρίζαμε ότι το Imagine! μεταμορφώνει τον χώρο του μουσείου από στατικό σε δυναμικό χώρο γεμάτο ασφυκτικά με ζωή. Οι χαρακτήρες που ζωντανεύουν και βγαίνουν από τους πίνακες δεν είναι απλώς στατικές απεικονίσεις της τέχνης, αλλά δυναμικά σύμβολα περιέργειας και δημιουργικής ενέργειας. Ακόμη, η επιστροφή των χαρακτήρων στους πίνακες, στο τέλος του βιβλίου, αποτελεί μια ισχυρή μεταφορά για την επανένταξη στην πραγματικότητα και την ισορροπία μεταξύ φαντασίας και πραγματικού κόσμου. Αυτή η μετάβαση υπογραμμίζει την ιδέα ότι, ενώ η τέχνη μπορεί να μας ταξιδέψει σε φανταστικούς κόσμους, η τέλεια αρμονία βρίσκεται στην ικανότητά μας να επιστρέφουμε και να αντλούμε έμπνευση από αυτές τις εμπειρίες προκειμένου να εμπλουτίσουμε την πραγματική μας ζωή.

Καταληκτικά, θα σημειώναμε ότι το βιβλίο είναι μια απόδειξη πως τα μουσεία μπορούν να αποτελέσουν την αφετηρία για μια περιπέτεια που υπερβαίνει τα όρια του φυσικού χώρου και εισέρχεται στον απέραντο χώρο της φαντασίας. Ένα βιβλίο που αποτελεί πύλη προς τον κόσμο της τέχνης, που δείχνει πώς η τέχνη μπορεί να αποτελέσει έναν πανίσχυρο καταλύτη για την προσωπική έκφραση και τη δημιουργική ανάπτυξη των νέων ανθρώπων. Επομένως, μέσα από το παραπάνω βιβλίο, οι αναγνώστες μαθαίνουν ότι η τέχνη δεν είναι απλώς για να την παρατηρούμε αλλά και μια εμπειρία για να τη ζούμε. Ενθαρρύνονται, δηλαδή, να αναζητήσουν δημιουργικές και προσωπικές συνδέσεις με την τέχνη, κάτι που αναδεικνύει, γενικότερα, την εκπαιδευτική αξία της τέχνης και, ειδικότερα, την παιδαγωγική αξία της απεικόνισης των μουσείων στην Παιδική Λογοτεχνία.

3.4. *Museum Trip*

Το *Museum Trip* της Barbara Lehman είναι μια ιστορία που διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια μιας σχολικής εκδρομής σε ένα φανταστικό μουσείο τέχνης, όπου ένα νεαρό αγόρι ξεκινά ένα απροσδόκητο και μεταμορφωτικό ταξίδι. Καθώς το αγόρι σταματά για να δέσει το κορδόνι του, στο κέντρο μίας αίθουσας κατάμεστης από γνωστούς πίνακες -υποθέτοντας ότι η δημιουργός επιθυμεί τόσο να εξοικειώσει το αναγνωστικό της κοινό με εκείνους αλλά και να προσδώσει αυθεντικότητα στην ιστορία της-, όπως των *The Birthday* (1915) του Marc Chagall, την αυτοπροσωπογραφία του Vincent Van Gogh (1889), το *Is There Not an Invisible World* (1887) του Odilon Redon (1887) και *The Flamingoes* (1907) του Henri Rousseau, βρίσκει τον εαυτό του απομονωμένο από την ομάδα. Αρχικά θορυβημένος, τα συναισθήματά του μετατρέπονται γρήγορα σε περιέργεια, όταν συνειδητοποιεί ότι είναι μόνος του, μέσα στους εκτεταμένους, άδειους διαδρόμους του μουσείου. Επιχειρώντας μια περιπλάνηση μέσα στο μουσείο, το αγόρι εισέρχεται σε ένα μικρό δωμάτιο που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Εκεί, τον προσελκύει μια βιτρίνα με περίπλοκους λαβύρινθους. Σε μια μαγική ανατροπή, που είναι χαρακτηριστική των οπτικών αφηγήσεων της Lehman, το αγόρι εισέρχεται μέσα στον λαβυρινθώδη κόσμο, κινούμενος από λαβύρινθο σε λαβύρινθο. Όπως χαρακτηριστικά επισημαίνει η Μένη Κανατσούλη (2020: 39): «Ο ένας κόσμος μπαίνει μέσα στον άλλο καλειδοσκοπικά, αποτυπώνοντας ταυτόχρονα πολύ επιτυχημένα αυτό το χάσιμο του επισκέπτη του μουσείου σε όλες αυτές τις ανοικτές κλειδαρότρυπες των μουσειακών εκθεμάτων». Το ταξίδι του μέσα σε αυτούς τους γρίφους τελειώνει αφήνοντας μία αίσθηση επιτυχίας και χαράς, με αποκορύφωμα στο κέντρο του τελευταίου λαβύρινθου, όπου του απονέμεται ένα μετάλλιο.

Το ιδιαίτερο καλλιτεχνικό στυλ της Lehman στο *Museum Trip* διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του αφηγηματικού κουβαριού, διότι ενώ στην αρχή χρησιμοποιεί μια δισδιάστατη τεχνική απεικόνισης των γραμμών και των χρωμάτων, στη συνέχεια, με την εισαγωγή του αγοριού στους λαβύρινθους, υιοθετεί μία τρισδιάστατη τεχνική που θυμίζει κατά πολύ την τεχνική του Maurits Cornelis Escher (Papailia, 2023). Αυτή η έξυπνη καλλιτεχνική προσέγγιση προσθέτει ένα ενδιαφέρον βάθος στην οπτική αφήγηση, θολώνοντας τα όρια μεταξύ πραγματικού και φανταστικού.

Καθώς το αγόρι βγαίνει από το μουσείο, φορώντας ακόμα το μετάλλιο από την περιπέτεια του λαβυρινθού, η αφήγηση προσφέρει μια τελευταία, προκλητική ανατροπή. Αυτή η λεπτομέρεια αμφισβητεί την υπόθεση ότι το ταξίδι του ήταν απλώς φανταστικό. Το μετάλλιο, ένα χειροπιαστό αντικείμενο, υποδηλώνει ότι τα όρια μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας δεν είναι τελικά τόσο διακριτά όσο πιθανόν φαίνονταν.

Το βιβλίο υπερβαίνει, με αυτόν τον τρόπο, την ιστορία ενός χαμένου αγοριού σε ένα μουσείο. Είναι ένας ζωντανός εορτασμός της μεταμορφωτικής δύναμης της τέχνης και της φαντασίας. Η Lehman απεικονίζει το μουσείο όχι ως μια στατική αποθήκη αντικειμένων

αλλά ως έναν ζωντανό, δυναμικό χώρο γεμάτο ατελείωτες δυνατότητες. Όπως η ίδια περιγράφει (Lehman, 2016): «Τα βιβλία και η τέχνη πάντοτε κατέχουν την ισχυρότερη έλξη για μένα. Έχω πάντοτε την αίσθηση της “εμπορικής τέχνης” λόγω της ικανότητάς της να φτάνει σε πολλούς ανθρώπους. Μου αρέσει η ιδέα να είμαι μέρος των μέσων μαζικής ενημέρωσης κατά τρόπο ουσιαστικό και προσεκτικό, ειδικά με τα παιδιά ως ακροατήριο».

Πριν περάσουμε στην ανάλυση των δύο τελευταίων βιβλίων, που διαφέρουν αρκετά από τα υπόλοιπα, θα θέλαμε να εστιάσουμε σε κάποια σημαντικά δεδομένα που προκύπτουν έως τώρα. Καταρχάς, στα παραπάνω βιβλία, η έννοια της «ετεροτοπίας» (heterotopia) του Michel Foucault (1986) είναι κεντρική για την κατανόηση των πολυεπίπεδων αφηγήσεων. Η ετεροτοπία, όπως ορίζεται από τον Foucault, είναι ένας πραγματικός, φυσικός χώρος που περιλαμβάνει και αντιπροσωπεύει, επίσης, πολλαπλούς άλλους χώρους και χρόνους. Εκείνη, βέβαια, διαφέρει από την ουτοπία (More, 1984), η οποία παρουσιάζεται ως εξιδανικευμένη, ως ένας ού + τόπος (μη πραγματικός). Αντίθετα, η ετεροτοπία υπάρχει στην πραγματικότητα, αλλά λειτουργεί εκτός ή παράλληλα με τις τυπικές πολιτισμικές, χρονικές ή χωρικές συνθήκες (Foucault, 1986).

Τα μουσεία αποτελούν την επιτομή της ιδέας της ετεροτοπίας· είναι πραγματικοί χώροι που μπορεί κανείς να επισκεφθεί, αλλά υπερβαίνουν τα φυσικά τους όρια, καθώς στεγάζουν αντικείμενα από διαφορετικούς πολιτισμούς και ιστορικές περιόδους. Ένα μουσείο δεν είναι απλώς ένα κτίριο, είναι μια πύλη σε διαφορετικούς χρόνους και τόπους. Ως εκ τούτου, στα παραπάνω βιβλία, το μουσειακό σκηνικό αποκτά μια ετεροτοπική ποιότητα. Το μουσείο δε χρησιμεύει απλώς ως σκηνικό για την περιπέτεια των ηρώων, αλλά παρουσιάζεται ως αναπόσπαστο μέρος της οπτικής αφήγησης. Επιτρέπει την εξερεύνηση και την αναπαράσταση διαφορετικών πραγματικοτήτων, της πραγματικότητας των χαρακτήρων μέσα στο μουσείο και της εναλλακτικής πραγματικότητας μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τους με τα εκθέματα (Parailia, 2023). Αυτή η διαστρωμάτωση των χώρων μέσα σε έναν ενιαίο φυσικό χρόνο, αποτελεί παράδειγμα της έννοιας του Foucault, καθώς το μουσείο γίνεται ένας χώρος όπου συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν διαφορετικοί χρόνοι (ιστορικοί και φανταστικοί). Συν τοις άλλοις, ο Foucault περιγράφει τις ετεροτοπίες ως κόσμους μέσα στους κόσμους, που καθρεφτίζουν και συνάμα παραμορφώνουν αυτό που βρίσκεται έξω (Foucault, 1986). Οι παραπάνω, άρα, απεικονίσεις των μουσειακών χώρων επιδίδονται ακριβώς στο παραπάνω: καθρεφτίζουν τον πραγματικό κόσμο αλλά και τον παραμορφώνουν μέσα από τον φακό της τέχνης, της ιστορίας και της φαντασίας. Κάθε έκθεμα, ιδίως οι λαβύρινθοι στο Museum Trip, αποτελεί μια ευκαιρία να επιχειρήσει κανείς να εισέλθει σε ένα νέο πεδίο (Parailia, 2023). Αυτό ευθυγραμμίζεται με την αντίληψη του Foucault ότι οι ετεροτοπίες δεν είναι στατικές αλλά έχουν μια λειτουργία σε σχέση με τον υπόλοιπο χώρο (Foucault, 1986).

Κατά δεύτερον, στα παραπάνω εικονοβιβλία χωρίς λόγια, αναδεικνύεται ως μείζον χαρακτηριστικό τους η χρήση του μαγικού ρεαλισμού (magical realism). Ο μαγικός ρεαλισμός, ένα λογοτεχνικό είδος πλούσιο σε συνύφανση του καθημερινού με το φανταστικό, χρησιμεύει ως ένας μοναδικός καμβάς, όπου η καθημερινή ζωή αναμειγνύεται μοναδικά με μαγικά στοιχεία. Προερχόμενο σε μεγάλο βαθμό από τη λατινοαμερικανική Λογοτεχνία, το είδος αυτό έχει βρει το δρόμο του στο παγκόσμιο λογοτεχνικό τοπίο, γοητεύοντας αναγνώστες και συγγραφείς με την ικανότητά του να συγχωνεύει το πραγματικό με το σουρεαλιστικό, σε έναν κόσμο που όμως παραμένει πάντοτε προσγειωμένος στην πραγματικότητα. Επομένως, αυτά τα υπερφυσικά στοιχεία δε γίνονται αντιληπτά ως παράξενα ή ανοίκεια μέσα στον κόσμο της αφήγησης. Αντίθετα, γίνονται αποδεκτά ως φυσικό μέρος της ζωής. Η ουσία του είδους, όπως περιγράφεται από την Wendy B. Faris (2004), στο βιβλίο της *“Ordinary Enchantments: Magical Realism and the*

Remystification of Narrative”, έγκειται στην ικανότητά του να αποκαλύπτει τα μυστηριώδη στρώματα κάτω από την επιφάνεια αυτού που θεωρούμε πραγματικότητα. Το καθημερινό δεν εκτοπίζεται αλλά μάλλον εμπλουτίζεται από το μαγικό, προσφέροντας μια πιο πλούσια, πιο σύνθετη άποψη του κόσμου. Οι συγγραφείς αυτού του είδους, όπως σημειώνει η Maggie Ann Bowers (2004) στο *“Magic(al) Realism: the new critical idiom”*, αποφεύγουν να παρέχουν ορθολογικές εξηγήσεις για τα σουρεαλιστικά στοιχεία των αφηγήσεών τους. Αυτή η έλλειψη εξηγήσεων δεν αποτελεί αβλεψία, αλλά σκόπιμη επιλογή που καλεί τους αναγνώστες να αποδεχτούν το υπερφυσικό ως αναπόσπαστο μέρος της πραγματικότητας της ιστορίας. Αυτή ακριβώς η αποδοχή είναι που θολώνει τα όρια μεταξύ του πραγματικού και του φανταστικού, προκαλώντας τους αναγνώστες να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη, δημιουργώντας ένα περιβάλλον, όπου ο αναγνώστης προκαλείται να ερμηνεύσει και να αποδεχθεί το υπερφυσικό ως μέρος της αφηγηματικής πραγματικότητας. Αυτή η αβεβαιότητα αναγκάζει τον αναγνώστη να ενεργοποιήσει την κριτική του σκέψη και να αναζητήσει δικές του ερμηνείες για τα γεγονότα και τις σκηνές που διαδραματίζονται στο κείμενο. Αυτή η ενεργός ανάγνωση οδηγεί, εντέλει, σε μια πιο βαθιά κατανόηση τόσο της ιστορίας όσο και των υποκείμενων θεμάτων και συμβόλων. Ο μαγικός ρεαλισμός, επομένως, δεν αποτελεί απλώς μια αφηγηματική τεχνική, αλλά και ένα εργαλείο για την ενίσχυση της αναλυτικής σκέψης του αναγνώστη, χρησιμοποιώντας μαγικά στοιχεία για να αναδείξει και να ασκήσει κριτική σε καταστάσεις του πραγματικού κόσμου, με τρόπο που ο καθарός ρεαλισμός ή η φαντασία μπορεί να μην είναι σε θέση να το κάνουν.

3.5. You Can’t Take a Balloon Into the Metropolitan Museum

Αλλάζοντας λίγο το κλίμα, στο βιβλίο *You Can’t Take a Balloon Into the Metropolitan Museum*, οι Jacqueline Preiss Weitzam & Robin Preiss Glasser (2001) αφηγούνται δύο παράλληλες ιστορίες. Ένα κορίτσι με ένα κίτρινο μπαλόνι μαζί με τη γιαγιά της επισκέπτονται το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης της Νέας Υόρκης. Όπως αναφέρεται όμως χαρακτηριστικά στον τίτλο, τα μπαλόνια δεν επιτρέπεται να εισέλθουν στον χώρο του μουσείου, έτσι ο φύλακας το κρατά στην είσοδο. Εφόσον το κορίτσι έχει εισέλθει στον χώρο του μουσείου, η ουρά του μπαλονιού ξετυλίγεται και ταξιδεύει σε γνωστά αξιοθέατα της πόλης, με τον φύλακα του μουσείου να επιδίδεται σε απεγνωσμένες προσπάθειες να το πιάσει. Κατά το ταξίδι του μπαλονιού στους δρόμους της πόλης, η ιστορία «σπάει» στα δύο και ο αναγνώστης παρακολουθεί τις ταυτόχρονες δράσεις των ηρώων, με τρόπο που οι εικονογραφικές σκηνές που διαδραματίζονται στην πόλη μιμούνται τα έργα που συναντούν η γιαγιά και η εγγονή της στο μουσείο. Είναι εμφανής, για παράδειγμα, η ομοιότητα στη στάση του φύλακα του μουσείου με εκείνη του πίνακα *Washington Crossing the Delaware*, του Emanuel Leutze (1851) και εκείνης του πορτρέτου *A Woman with a Dog* του Jean Honoré Fragonard (1769) με μια κυρία που βγάζει βόλτα τα σκυλιά της.

Η Beckett (2012: 185) αναφέρει ότι «οι πίνακες προκαλούν ένα πλήθος διεικονικών συνδέσεων που εξαρτώνται από την εμπειρία του παρατηρητή» και χρησιμοποιεί τον όρο «παρωδία» (parody) για να δηλώσει την παιγνιώδη διάθεση του δημιουργού για την αναπλαισίωση ενός έργου τέχνης. Πιστεύουμε, ότι ο αναγνώστης-παιδί μπορεί να εκτιμήσει την παρωδία στο συγκεκριμένο βιβλίο, μιας και οι χιουμοριστικές καταστάσεις παρουσιάζονται μέσω της μίμησης, μέσα από την αντιπαραβολή δύο ασύμβατων στοιχείων, πράγμα που λειτουργεί ως βασικός μοχλός του κωμικού αποτελέσματος.

Βέβαια, οι παρωδιακές αναπαραστάσεις των έργων τέχνης στις καθημερινές σκηνές της πόλης δημιουργούν και μια γέφυρα ανάμεσα στον κόσμο της τέχνης και την πραγματική ζωή. Μάλιστα, το τέχνασμα των δημιουργών να απεικονίσουν έργα τέχνης από διάφορες εποχές και καλλιτεχνικών στυλ συνδυάζοντάς τα με καθημερινές σκηνές της πόλης είναι

μια έξυπνη και προσβάσιμη μέθοδος για να καταστήσει την τέχνη ενδιαφέρουσα και κατανοητή στους νεαρούς αναγνώστες. Αυτή η συνδυαστική προσέγγιση βοηθά τα παιδιά να δουν την τέχνη όχι απλώς ως κάτι απόμακρο ή δυσνόητο, αλλά ως κάτι ζωντανό και σχετικό με τη δική τους εμπειρία και τον κόσμο γύρω τους.

Επιπλέον, η δομή του βιβλίου, που υιοθετεί τη φόρμα των κόμικς χωρίς λόγια, επιτρέπει στους αναγνώστες-παιδιά να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν τις εικόνες, χρησιμοποιώντας τις δικές τους γνώσεις και εμπειρίες ως καθοδηγητικά εργαλεία. Το παραπάνω τονίζει τη σημασία της οπτικής αφήγησης και της ερμηνείας της εικόνας, δείχνοντας πώς τα παιδιά μπορούν να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και τη φαντασία τους μέσα από την τέχνη. Άρα, το *You Can't Take a Balloon Into the Metropolitan Museum* μέσω της αναγνώρισης της τέχνης σε διάφορα πλαίσια και της προτροπής για ενεργητική συμμετοχή στην αφήγηση, ανοίγει μια πύλη προς έναν πιο πλούσιο και καλλιτεχνικό κόσμο, όπου η τέχνη παρουσιάζεται ως κομμάτι της καθημερινότητας και του δημόσιου διαλόγου.

3.6. *My Museum*

Τέλος στο βιβλίο *My Museum*, η Joanne Liu ενθαρρύνει τα παιδιά να προσεγγίσουν τα μουσεία ως διαδραστικούς χώρους, όπου κάθε αίθουσα και κάθε έργο τέχνης προσφέρει μια ευκαιρία για παιχνίδι και εξερεύνηση. Σε αυτήν την οπτική αφήγηση, ο Μαξ, ένα μικρό αγόρι επισκέπτεται ένα φανταστικό μουσείο, που φιλοξενεί πολλά διάσημα εκθέματα. Μέσα από τα μάτια του παιδιού και την περιδιάβασή του στα διάφορα δωμάτια, οι αναγνώστες αντιλαμβάνονται τα έργα τέχνης όχι μόνο ως αντικείμενα προς θαυμασμό αλλά και ως πηγές έμπνευσης για τη δική τους δημιουργικότητα. Αποδεσμεύοντας τον ορισμό της τέχνης από τα παραδοσιακά πλαίσια και κανόνες, το βιβλίο προσκαλεί τον αναγνώστη να βλέπει την τέχνη παντού γύρω του.

Ο θαυμασμός του παιδιού παρατηρώντας τα τατουάζ ενός επισκέπτη του μουσείου, το τοπίο με τα πουλιά που πετούν έξω από το παράθυρο του μουσείου, σε συνδυασμό με εκείνον που του παράγουν τα εκθέματα του μουσείου προσφέρει μια φρέσκια, και δημοκρατική ματιά στο τι μπορεί να θεωρηθεί τέχνη. Κάθε στοιχείο εντός του μουσείου και της ευρύτερης καθημερινότητας αποκτά τη δική του αισθητική αξία και προσφέρεται για απόλαυση και στοχασμό. Η προσέγγιση αυτή προκαλεί τον αναγνώστη να επανεξετάσει τα κοινωνικά και πολιτιστικά πρότυπα που συνήθως καθορίζουν τι θεωρούμε άξιο θαυμασμού και τι όχι.

Το παραπάνω θέμα συνδέεται, φυσικά, με την ευρύτερη εκπαιδευτική λειτουργία των μουσείων μέσα από τη Λογοτεχνία. Προσφέροντας έναν χώρο όπου οι προκαταλήψεις διαλύονται και η περιέργεια ενθαρρύνεται, τα μουσεία στην Παιδική Λογοτεχνία μεταμορφώνονται σε τόπους εκπαίδευσης με έναν πιο ολιστικό τρόπο. Αυτό, διότι, ενθαρρύνεται η προσωπική εξερεύνηση και η αναζήτηση της ομορφιάς και του νοήματος πέρα από τα εγκεκριμένα πρότυπα και τις προσδοκίες. Σε ένα περιβάλλον όπου τα μουσεία παρουσιάζονται ως ανοιχτά, πολυδιάστατα και πολυσυλλεκτικά, τα παιδιά διδάσκονται να εκτιμούν την τέχνη και να αναζητούν τη γνώση με τρόπους που ξεπερνούν τα τείχη των γκαλερί και των μουσείων. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η δημιουργός στο οπισθόφυλλο του βιβλίου «Η τέχνη είναι ολόγυρά μας, αρκεί μόνο να την ανακαλύψεις».

4. Συμπεράσματα

Οι σύγχρονες αφηγήσεις και οι εικαστικές απεικονίσεις των μουσείων στην Παιδική Λογοτεχνία διαφάνηκε ότι δεν αποτυπώνουν απλώς τη συλλογή και την προβολή αρχαιοτήτων και έργων τέχνης, αλλά τα θέτουν ως βάσεις για την ανάπτυξη της περιέργειας/φιλομάθειας και της δημιουργικής έκφρασης. Είναι πλέον χώροι, όπου οι

νεαροί επισκέπτες/αναγνώστες μπορούν να έρθουν σε επαφή με την έννοια του χρόνου, της ταυτότητας, και της μνήμης, διασχίζοντας μια γέφυρα ανάμεσα στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Μέσα από τα μάτια των παιδικών ηρώων, τα μουσεία γίνονται χώροι περιπέτειας, όπου τα εκθέματα ζωντανεύουν και οι επισκέπτες γίνονται μέρος της ιστορίας. Με τη χρήση, επί το πλείστον, του μαγικού ρεαλισμού, πραγματικό και φανταστικό συμφύρονται, με τρόπο που ο σκηνικός χώρος των μουσείων να ανάγεται σε ετεροτοπία.

Με όχημα τη φαντασία, κάποτε το χιούμορ και με έκδηλο στοιχείο τη φυσική περιέργεια των ηρώων/παιδιών, τα μουσεία, στην Παιδική Λογοτεχνία παύουν να είναι απλώς χώροι θέασης και γίνονται σκηνές ενεργητικής μάθησης και αυτό-ανακάλυψης. Έτσι, η σύγχρονη Παιδική Λογοτεχνία δεν αντιλαμβάνεται το μουσείο ως ένα απλό «κοντέινερ» του παρελθόντος, αλλά ως έναν ζωντανό χώρο αλληλεπίδρασης και μεταμόρφωσης. Προσφέρει, δηλαδή, ένα πλαίσιο στο οποίο οι νέες γενιές μπορούν να εξερευνήσουν τις πολλαπλές διαστάσεις της πολιτισμικής κληρονομιάς και να αναπτύξουν μια πιο δυναμική σχέση με τον πλούτο της ανθρώπινης γνώσης και δημιουργίας, μαθαίνοντας, παράλληλα, να αναγνωρίζουν και να εκτιμούν τις διάφορες πολιτισμικές και ιστορικές εκφράσεις μέσα από την τέχνη.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Alexander, E. P., & Alexander, M. (2008). *Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums* (2nd Ed.). California: AltaMira Press.
- Beckett, S. L. (2012). *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. New York: Routledge.
- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) Realism: the new critical idiom*. New York: Routledge.
- Colón, R. (2018). *Imagine!* New York: Simon & Schuster Books for Young Readers.
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*. USA: Vanderbilt University Press.
- Foucault, M. (1986). Of Other Spaces (Trans. J. Miskowiec). *Diacritics*, 16(1), 22-27.
- Gutiérrez, E. (2005). *Picturescape*. Vancouver: Simply Read Books.
- Lehman, B. (2006). *Museum Trip*. Massachusetts: Houghton Mifflin Company.
- Liu, J. (2017). *My Museum*. London: Prestel Publishing.
- More, T. (1984). *Ουτοπία* (Μτφ. Γ. Καραγιάννης). Αθήνα: Κάλβος.
- Otero, M. (2011). *Le promenade au musée*. Paris: Les éditions Rmn-Grand Palais, Ramino.
- Papailia, A. (2023). A clock has stopped: Magical journeys in Barbara Lehman's Books and the slow passage of time. In *Colloque International Formes et expressions du temps long dans les albums de jeunesse anglophones d'aujourd'hui*. Caen, France.
- Γιαννικοπούλου, Α. (2016). Το εικονογραφημένο βιβλίο χωρίς λόγια. Στο Ε. Deltou & Μ. Papadopoulou (Eds.), *Changing worlds and signs of the times: Selected proceedings from the 10th International Conference of Hellenic Semiotics Society*. Volos: The Hellenic Semiotics Society. Ανακτήθηκε από https://hellenicsemiotics.gr/images/uploads/2016/04/68_Changing_Worlds__Signs_of_the_Times_Yannikopoulou_808-817.pdf. 808-817.
- Γιαννικοπούλου, Α. (2020). Όταν ο ήλιος πάει για ύπνο ή Όταν ένα βιβλίο επιλέγει τη φόρμα του ακορντεόν. Ανακτήθηκε από <https://www.oanagnostis.gr/otan-o-ilios-paei-gia-ypno-i-otan-ena-vivlio-epilegei-ti-forma-toy-akornteon-tis-aggelikis-giannikopouloy/>
- Κανατσούλη, Μ. (2020). Χίλιες και μία νύχτες στα μουσεία των παιδικών λογοτεχνικών βιβλίων. *Museum Edu*, 7, 35-46.
- Μίσιου, Μ. (2020). *Βουβά Κόμικς και Εικονοβιβλία: Τεχνικές Αφήγησης στα Βιβλία Χωρίς Λέξεις*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

- Παπαηλία, Α. (2022). *Μια εικόνα ισούται με χίλιες... ιστορίες: Τα βιβλία χωρίς λόγια και ο εννοούμενος αναγνώστης τους* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης στην Προσχολική Ηλικία, Σχολή Επιστημών Αγωγής, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Αλεξανδρούπολη.
- Παπαηλία, Α. (2023). Η Τέχνη του Ξεδιπλώματος: Εξερευνώντας τον συναρπαστικό κόσμο των βιβλίων ακορντεόν για παιδιά. Στο Ε. Κανταρτζή & Α. Φουργκατσιώτης (Επιμ.), *Εκπαίδευση και Πολιτισμός στον 21^ο αιώνα, Πρακτικά του 8^{ου} Πανελλήνιου Συνεδρίου. Τόμος Δ΄*. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ. Ανακτήθηκε από <https://www.dropbox.com/scl/fi/7squrq75ne6rrvdx66sxb/8.pdf?rlkey=r043q8lkva58c6decys5ckbi&dl=0>. 105-115.