

Γιαννικοπούλου, Α. (2012). Το εικονογραφημένο βιβλίο στην εποχή του κινηματογράφου: Από τον αναγνώστη στον αναγνώστη-θεατή (σελ. 425-445). Στο Ε. Κούρτη (επιμ.) *Παιδική ηλικία και μέσα μαζικής επικοινωνίας*. Τόμος Α'. Αθήνα: Ηρόδοτος, ΟΜΕΡ

Κεφάλαιο XXII

Αγγελική Γιαννικοπούλου

Το εικονογραφημένο βιβλίο
στην εποχή του κινηματογράφου
Από τον αναγνώστη στον αναγνώστη-θεατή

Η Αγγελική Γιαννικοπούλου είναι αναπληρώτρια καθηγήτρια στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Παραδοσιακά ο τρόπος που ο κινηματογράφος συναντά τη λογοτεχνία, συμπεριλαμβανομένης και της παιδικής, είναι μέσω κινηματογραφικών μεταφορών γνωστών λογοτεχνικών κειμένων σε μια πορεία από τη σελίδα προς την οθόνη. Στις μέρες μας παρατηρείται επιπλέον, παράλληλα με αυτή, και μια αντίροπη κίνηση, η οποία όμως δεν εντοπίζεται στην αντιστροφή της χρονικής σχέσης ανάμεσα στην ταινία και στο βιβλίο, αφού η συνήθης πρακτική θέλει ακόμη να προηγείται το βιβλίο και να έπεται η ταινία καθιστώντας ιδιαίτερα σπάνιες τις περιπτώσεις όπου μια πετυχημένη ταινία γίνεται αργότερα βιβλίο¹. Η καινοτομία συνίσταται σε μιας μορφής «άλωση» του χώρου του εικονογραφημένου βιβλίου από τον κινηματογράφο και έναν εμπλουτισμό του εντύπου με τη λογική της κινούμενης εικόνας, όχι μόνο σε επίπεδο οπτικού κειμένου, αλλά και λεκτικού².

Καθώς στην εποχή μας φαίνεται να μην υπάρχουν στεγανά ανάμεσα στα μέσα, επιτρέποντας έτσι μια διαμεσική ανταλλαγή χαρα-

1. Βλ. *Το Χαμίμι* της Laurence Gillot (2007). Για περαιτέρω, βλ. και WOJCIK-ANDREWS (2000).

2. Σε πολλά παιδικά βιβλία είναι εμφανής μια αφήγηση που θα μπορούσε να θεωρηθεί κινηματογραφική. Για παράδειγμα, στην ιστορία του Χάρι Πότερ, το βιβλίο φαίνεται να είναι ιδιαίτερα κινηματογραφικό, αφού τόσο η αλληλουχία των σκηνών θυμίζει κινηματογραφικά *cuts* (λόγου χάρη, η διαδοχή των παραγράφων στο πρώτο βιβλίο όπου ο ομώνυμος ήρωας περνά στην πλατφόρμα 9^{3/4}) όσο και η έμφαση στα γυαλιά του Χάρι Πότερ που λειτουργούν ανάλογα με τον φακό της κάθε κάμερας. Το βιβλίο δείχνει να έχει επηρεαστεί έντονα από τα παιχνίδια του κινηματογραφικού φακού σε βαθμό που να θεωρηθεί «κινηματογραφικότερο» των αντίστοιχων ταινιών (CARTMELL & WHELEHAN, 2005).

κτήρων, πλοκών, εκφραστικών μέσων (Mackey, 1998), το εικονογραφημένο βιβλίο ως είδος αποδείχθηκε ιδιαίτερα «ανοιχτό» σε μια διαμεσική επικοινωνία δανειζόμενο και αφομοιώνοντας στοιχεία από άλλα μέσα, όπως για παράδειγμα τη φωτογραφία στο *Flo-tsam* (Wiesner, 2006) ή τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το υπερκείμενο στο *Τα 88 ντολμαδάκια* (Τριβιζάς, 1997) και άλλες μορφές τέχνης, όπως για παράδειγμα το θέατρο (βλ. Γιαννικοπούλου, 2008: 62-73). Αποβάλλοντας τον ανέφικτο στόχο της απομόνωσής του σε μια ανάδελφη μορφή κειμενικότητας, το εικονογραφημένο βιβλίο, ιδιαίτερα σε κάποιες μορφές του, όπως για παράδειγμα οι γραφιστικές νουβέλες (*graphic novels*) ή τα εικονογραφημένα βιβλία χωρίς λόγια (*wordless picturebooks*), δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην οπτική τροπικότητα και συχνά υιοθετεί τρόπους έκφρασης εμπνευσμένους από την έβδομη τέχνη.

Η σύγκλιση κινηματογράφου και λογοτεχνικού βιβλίου, παρά το γεγονός ότι ο πρώτος στηρίζεται στην κινούμενη εικόνα — δυνατότητα πρακτικώς ανέφικτη για το δεύτερο —, εντοπίζεται σε αρκετά επίπεδα, ξεκινώντας από την απλή μίμηση κινηματογραφικών τεχνικών και φτάνοντας μέχρι την ίδια τη σύλληψη κάποιων βιβλίων. Ζώντας σε μια εποχή κινηματογραφικού πολιτισμού (*film culture*), το εικονογραφημένο, άλλοτε με εικόνες επηρεασμένες από κινηματογραφικές τεχνικές (για παράδειγμα, ζουμαρίσματα), άλλοτε με κινηματογραφικά διακείμενα και άλλοτε με βιβλία-ταινίες, επιζητά στην ανάγνωσή του — όπως άλλωστε και αρκετά, μη λογοτεχνικά κείμενα, όπως για παράδειγμα το εξώφυλλο του *Bη-magazzino* μετά τις πυρκαγιές στην Αττική: «Τρόμος στον δρόμο με τα πεύκα» — δίπλα στις άλλες ικανότητες (λόγου χάρη, λεκτικό γραμματισμό, οπτικό γραμματισμό) και έναν κινηματογραφικό γραμματισμό (*cinema literacy*). Και αφού ακόμη και το εικονογραφημένο για μικρά παιδιά υιοθετεί συχνά μια γλώσσα κινηματογραφική, το βιβλίο στηρίζει πλέον την ανάγνωσή του κυρίως στις άτυπες γνώσεις των παιδιών για την κινούμενη εικόνα. Ο παραδοσιακός αναγνώστης των λέξεων δίνει τη θέση του σε έναν αναγνώστη-θεατή που για την κατασκευή του νοήματος δεν αρκείται μόνο στην αποκωδικοποίηση των γραπτών λέξεων, αλλά γνωρίζει επιπλέον και τα μυστικά της έβδομης τέχνης.

Όμως, η προσέγγιση βιβλίου και σινεμά δεν εξαντλείται μόνο στην αναγνώριση των κινηματογραφικών επιρροών στο έντυπο κεί-

Το εικονογραφημένο βιβλίο

μενο και στη μετακίνηση από τον παραδοσιακό αναγνώστη των λέξεων στον αναγνώστη-θεατή. Ο νέος αναβαθμισμένος ρόλος του αναγνώστη, που εγγράφεται πλέον ως προσδοκώμενος στα σύγχρονα εικονογραφημένα βιβλία για παιδιά, αποτελεί έναν τύπο κριτικού αναγνώστη όχι μόνο των λογοτεχνικών βιβλίων, αλλά ολόκληρου του φάσματος των μέσων. Με το βιβλίο να εντάσσεται στο γενικότερο πλαίσιο της παιδικής κουλτούρας, η οποία φυσικά δεν εξαντλείται στον έντυπο λόγο, ανάμεσα στον αναγνώστη του βιβλίου και στον θεατή της ταινίας εδραιώνεται μια σχέση αμφίδρομη: όχι μόνο το παιδί καλείται να διαβάσει τα βιβλία του με τις γνώσεις και τις εμπειρίες που απέκτησε από την επαφή με τα μέσα ζώντας σε ένα σύγχρονο πολιτισμικό περιβάλλον, αλλά και το σινεμά, ιδιαίτερα στις περιπτώσεις της κινηματογραφικής μεταφοράς λογοτεχνικών κειμένων, βρίσκει καθισμένο απέναντί του τον κριτικό αναγνώστη που διαβάζει όχι μόνο τις γραμμές, αλλά και πίσω από αυτές.

Κινηματογραφικές μεταφορές παιδικών ιστοριών

Από την εποχή ακόμη του βωβού κινηματογράφου, κλασικά λογοτεχνικά κείμενα έγιναν ταινίες (βλ. *Pinocchio* του Antamaro, 1911· *Alice in wonderland* του Hepworth, 1903), ενώ στις μέρες μας η κινηματογραφική μεταφορά φαίνεται να αποτελεί το φυσικό επακόλουθο της (εμπορικής) επιτυχίας ενός βιβλίου, όρα *Χάρι Πότερ*. Κάποιες φορές το βιβλίο και η αντίστοιχη ταινία δεν είναι της ίδιας αισθητικής αξίας, αφού συνήθως το πρώτο φαίνεται να υπερτερεί σε σχέση με τη δεύτερη. Η αιτία θα πρέπει μάλλον να αναζητηθεί στην ποικιλία των στόχων και στις διαφορετικές κατηγορίες κοινού που επιδιώκουν να προσεγγίσουν οι δύο αυτές εκδόχες: η κινηματογραφική μεταφορά ενός βιβλίου απευθύνεται σε ένα ασυγκρίτως ευρύτερο κοινό, γεγονός που σχεδόν νομοτελειακά την τοποθετεί σε θέση πολύ πιο ευάλωτη από αυτό (Buckingham, 2003). Όμως, παρόλο που ένα καλό βιβλίο δεν καταλήγει πάντοτε σε μια ενδιαφέρουσα ταινία ή το αντίστροφο, στις ευτυχημένες στιγμές του ο κινηματογράφος, μεταφράζοντας τα δεδομένα του βιβλίου σε μια άλλη γλώσσα, καταφέρνει να μετατρέψει σε κινούμενες/ομιλούσες εικόνες τη μαγεία ενός λογοτεχνικού κειμένου.

Αγγελική Γιαννικοπούλου

Συμβαίνει όμως κάποιες φορές η μετάβαση από τη σελίδα στην οθόνη να σηματοδοτείται με διαφορές στο ύφος και στον τόνο ανάμεσα στο βιβλίο και στην αντίστοιχη ταινία, με αποτέλεσμα ο αναγνώστης και ο θεατής, παρόλο που παρακολουθούν την εξέλιξη των ίδιων παραμυθικών γεγονότων, να βλέπουν διαφορετικές ιστορίες. Ειδικά στην περίπτωση της εταιρείας Ντίσνεϊ, οι κινηματογραφικές μεταφορές γνωστών παιδικών ιστοριών, παρόλο που αναφέρουν τα ίδια σχεδόν γεγονότα και εμπλέκουν τους ίδιους χαρακτήρες με τις αντίστοιχες ιστορίες των βιβλίων, καταφέρνουν να τους προσδώσουν διαφορετικές διαστάσεις. Έτσι, στις ντισνεϊκές μεταφορές των κλασικών παραμυθιών σε στυλ τυποποιημένου χολιγουντιανού μιούζικαλ της δεκαετίας του 1930, συχνά οι δευτερεύοντες χαρακτήρες αναβαθμίζονται (όπως για παράδειγμα οι αξιολάτρευτοι νάνοι στη *Χιονάτη*) και οι ήρωες προβαίνουν σε έμμετρους εσωτερικούς μονολόγους που φωτίζουν την προσωπικότητά τους (όπως για παράδειγμα το τραγούδι της *Χιονάτης* που εκφράζει την επιθυμία της να γνωρίσει έναν πρίγκιπα) (Zipes, 1995), δημιουργώντας ένα κινηματογραφικό έργο που καταφέρνει να είναι συγχρόνως τόσο όμοιο, αλλά και τόσο διαφορετικό από την αντίστοιχη προφορική ή γραπτή ιστορία.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα η *Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων* (Ross, 2000). Η *Αλίκη* του Λούις Κάρολ αποτελεί την ενσάρκωση του αρχέτυπου του ταξιδευτή, εκείνου δηλαδή που τολμά να περιπλανάται σε έναν άγνωστο ανεξερεύνητο κόσμο και μέσα από το ταξίδι να γνωρίζει όχι μόνο τους άλλους, αλλά και τα δικά του όρια. Ο περιπλανώμενος ταξιδευτής ζει την περιπέτεια και βγαίνει ώριμος και ολοκληρωμένος από αυτή. Η *Αλίκη* καταφέρνει στο τέλος όχι μόνο να ελέγξει το μέγεθός της, δηλαδή τον εαυτό της, αλλά αποκτά και τη δύναμη να πει στους άλλους ποιοι πραγματικά είναι (η βασίλισσα είναι ένα τραπουλόχαρτο). Αντίθετα, η κινηματογραφική μεταφορά του βιβλίου — και συγκεκριμένα η ντισνεϊκή εκδοχή της (1951) — δημιουργεί ένα μικρό κακότροπο κορίτσι, το οποίο, τριγυρνώντας άσκοπα από τη μια δυσάρεστη έκπληξη στην άλλη, αντιμετωπίζει ένα παράξενο και τρομαχτικό σύμπαν, από το οποίο σώζεται όταν επιστρέφει στην ασφάλεια του σπιτιού της. Μια *Αλίκη* σαφώς παθητική και μάλλον αντιπαθητική, που φαίνεται να οδηγεί σε συμπεράσματα του τύπου «πάψε να ψάχνεις, μείνε εκεί που είσαι» ή «αρκετά με τον σουρεαλισμό της περιπέτεια

Το εικονογραφημένο βιβλίο

ας, γύρνα πίσω». Και ενώ η Αλίχη του Κάρολ αποτελεί το υποκείμενο της δράσης, που ζει και χαίρεται την περιέργεια που οδηγεί στη γνώση και στην ωριμότητα, η Αλίχη του Ντίσνεϊ υποβιβάζεται σε αντικείμενο παρατήρησης — συντελεί σε αυτό και το πλήθος των κοντινών πλάνων που της γίνονται —, μια εύσχημη πρόφαση για να παρουσιαστούν εντυπωσιακά πλάνα ενός ακατανόητου κόσμου. Η ντισνεϊκή Αλίχη δεν αλλάζει, ταξιδεύει, αλλά η περιπέτεια δεν την αγγίζει, γι' αυτό και στο τέλος παραμένει εγκλωβισμένη σε μια παιδικότητα-φυλακή. Αντίθετα από τη λογοτεχνική Αλίχη, στη φιλμική η περιέργεια και η φαντασία ενοχοποιούνται, καθώς φαίνεται να οδηγούν σε ατελείωτες παγίδες από τις οποίες γλιτώνει μόνο όποιος δεν απομακρύνεται από την πεπατημένη. Πανομοιότυπα πρόσωπα, ίδια συμβάντα δημιουργούν στην πραγματικότητα δύο εκ διαμέτρου αντίθετες ιστορίες.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης και η μελέτη των αφηγηματικών στοιχείων κατά τη μεταφορά ενός έργου από το ένα μέσο στο άλλο, ώστε, αν και δεν εφαρμόζονται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, να καταφέρνουν να οδηγούν τον θεατή-αναγνώστη σε ανάλογες εμπειρίες³. Στον χώρο του εικονογραφημένου βιβλίου για παιδιά, έντο-

3. Αναφορικά με τη λογοτεχνία ενηλίκων θα μπορούσε να αναφερθεί η κινηματογραφική μεταφορά του βιβλίου του John Fowles, *Η ερωμένη του γάλλου υποπλοιάρχου* (1969). Σε αυτό παρατηρείται μια πληθωρική κειμενική παρουσία του συγγραφέα-αφηγητή, καθώς κάποιος που θέλει να πείσει ότι είναι ο ίδιος ο Fowles συχνά απευθύνεται άμεσα στον αναγνώστη τόσο για να σχολιάσει — με την απόσταση που του εξασφαλίζει ο 20ός αιώνας — τους χαρακτήρες και τη βικτοριανή κοινωνία, στην οποία τοποθετείται η δράση, όσο και για να του προτείνει να επιλέξει ανάμεσα σε δύο εξίσου πιθανά τέλη. Όμως, παρόλο που και στην ταινία (1981, σκηνοθέτης ο Karel Reisz, σεναριογράφος ο Harold Pinter) διατηρείται η ίδια μεταμυθοπλαστική ατμόσφαιρα με το μυθιστόρημα, αποφεύγεται η λογοτεχνική συνθήκη του ομιλούντος συγγραφέα, καθώς αυτή δύναται να υλοποιηθεί μόνο με την τεχνική του *voice over* (η φωνή του αφηγητή που ακούγεται στην ταινία), η οποία, ενώ αποτελεί την ακριβή μετάφρασή της από τη γλώσσα του βιβλίου σε εκείνη του κινηματογράφου, στον δεύτερο, επειδή υστερεί σε αισθητικό αποτέλεσμα, φτάνει εντελώς αποδυναμωμένη στον αποδέκτη της. Γι' αυτό ο σεναριογράφος αποφάσισε αντί αυτής να επιλέξει τη σύμβαση του *εγκιβωτισμού* και να παρουσιάσει δύο ηθοποιούς του σήμερα να πρωταγωνιστούν στη βικτοριανή ταινία που διηγείται το βιβλίο. Ηθοποιοί και χαρακτήρες αντιμετωπίζουν παρόμοια διλήμματα, αφού οι δεύτεροι είναι εγκλωβισμένοι στην ηθική του παρελθόντος και οι πρώτοι στα προβλήματα που δημιουρ-

Αγγελική Γιαννικοπούλου

να μεταμυθοπλαστικό είναι και το δημοφιλές *Η Γουίνου-ο-Πουφ*, εξαιτίας της τεχνικής της πλαισίωσης, όπου ο πατέρας διηγείται στον μικρό γιο του μια ιστορία, στην οποία πρωταγωνιστεί ο ίδιος και τα παιχνίδια του. Έτσι, ο μικρός Κρίστοφερ Ρόμπιν κινείται ταυτόχρονα σε δύο επίπεδα, διηγητικό και υποδιηγητικό, και την ίδια στιγμή που ακούει ως ακροατής είναι συγχρόνως και ο χαρακτήρας μιας φανταστικής ιστορίας. Όταν όμως το βιβλίο μεταφέρθηκε στον κινηματογράφο και κάποια επεισόδιά του έγιναν ταινία κινουμένων σχεδίων (βλ. την ντισεική *The many adventures of Winnie the Pooh*, 1977), η τεχνική της μεταμυθοπλασίας παρέμεινε, με τη διαφορά ότι πλέον αισθητοποιείται με έναν τρόπο σαφώς πιο κινηματογραφικό και λιγότερο κλισέ: αντί για την αρχική πρώτη σκηνή, όπου ένα μικρό παιδί θα άκουγε από τον πατέρα του μια ιστορία και συγχρόνως θα την έβλεπε να ζωντανεύει μπρος στα μάτια του, η ταινία ξεκινά με πλάνα από το δωμάτιο του Κρίστοφερ, όπου διακρίνονται τα γνωστά διάσημα παιχνίδια του. Σταδιακά εστιάζει στο ίδιο το βιβλίο του Milne (1926), που ανοίγει αποκαλύπτοντας τον αρχικό χάρτη, ο οποίος πλέον, εγκαταλείποντας την ακινησία του εντύπου, μετατρέπεται στο σκηνικό δράσης της ταινίας. Με αυτό τον τρόπο δίνεται έμφαση στη διπλή υπόσταση των ηρώων της ταινίας ως λούτρινα ζώακια αρχικά και ως λογοτεχνικές κατασκευές αργότερα. Το βιβλίο εμφανίζεται ακόμη και σε ενδιάμεσα πλάνα, αφού, καθώς προχωρά από κεφάλαιο σε κεφάλαιο, χρησιμεύει ως ένα εύσημο πρόσχημα σύνδεσης των διαφόρων επεισοδίων. Το τέλος έρχεται με τον Κρίστοφερ Ρόμπιν και τον Γουίνι που τρέχοντας απομακρύνονται από τον θεατή, διανύοντας όλη την απόσταση από την ταινία και μέσα στο βιβλίο, το οποίο, με μια κίνηση αντίστροφα συμμετρική της αρχικής, κλείνει. Παραμένει όμως τοποθετημένο σταθερά δίπλα στο παιχνίδι Γουίνι, ενώ ένα κινηματογραφικό ΤΕΛΟΣ λειτουργεί ως μια τελευταία υπενθύμιση για τη μεταληπτική φύση των χαρακτήρων που παλιν-

γεί στις σχέσεις που ήδη έχουν ο έρωτας που αναπτύσσεται μεταξύ τους. Και ενώ το μυθιστόρημα τελειώνει με την παράθεση δύο διαφορετικών εκδοχών τέλους, η ταινία επιλέγει μια πιο κινηματογραφική λύση το ζευγάρι της ταινίας καταλήγει στη μία από αυτές, ενώ εκείνο των ηθοποιών στην άλλη.

Το εικονογραφημένο βιβλίο

δρομούν ανάμεσα στην ταινία, στο βιβλίο και στην πραγματικότητα που τους γέννησε.

Κινηματογραφικές επιδράσεις στο εικονογραφημένο βιβλίο

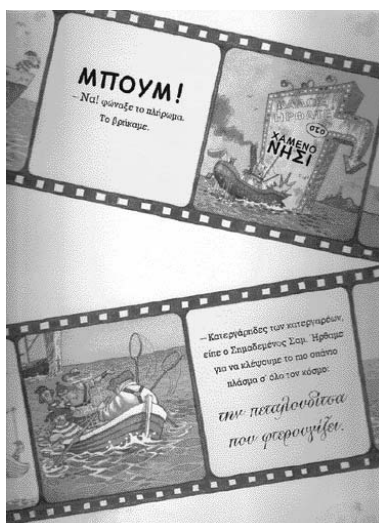
Στη σημερινή εποχή της κινούμενης εικόνας, πολλά εικονογραφημένα παιδικά βιβλία παρουσιάζουν έντονες επιρροές από τον κινηματογράφο. Ζουμαρίσματα, κοψίματα, μεταβαλλόμενες γωνίες λήψης (για παράδειγμα, πανοραμικά πλάνα, γκρο πλαν), διαφορετικές μορφές εικονιστικής αφήγησης (για παράδειγμα, υποκειμενική κάμερα) έφεραν στο εικονογραφημένο βιβλίο, που αποδεικνύεται ιδιαίτερα επιρρεπές στα διαμεσικά δάνεια, τεχνικές γνωστές κυρίως από τον κινηματογράφο. Άλλωστε, η ίδια η ιδέα της εικονιστικής αφήγησης, όπου μια σειρά εικόνων διηγείται την ιστορία, θυμίζει το κινηματογραφικό φιλμ που πάνω του αποτυπώνεται η δράση. Γι' αυτό, εικονογραφημένα παιδικά, όπως *Ο Ξενοφών και το νησί των δεινοσαύρων!* (Νάπμαν, 2008), προσομοιάζουν την ανάγνωση του βιβλίου με την παρακολούθηση μιας συναρπαστικής ταινίας και, υιοθετώντας στο παρακείμενο την ορολογία του σινεμά (όπως για παράδειγμα ο Τίμοθι Νάπμαν στον ρόλο του συγγραφέα), δημιουργούν ένα κείμενο γεμάτο κινηματογραφικές σκηνές δράσης και αναγνωρίσιμα μοτίβα γνωστών ταινιών περιπέτειας. Η κινηματογραφική αναλογία ενισχύεται και από το οπτικό κείμενο, το οποίο επιλέγει να καθράρει τις εικόνες του — ιδιαίτερα στις γεμάτες ένταση στιγμές της κορύφωσης — στο χαρακτηριστικό πλαίσιο του κινηματογραφικού φιλμ, υποβάλλοντας με αυτό τον τρόπο την αίσθηση της κίνησης και δίνοντας μια αφήγηση τόσο ζωντανή και ενδιαφέρουσα όσο και μια κινηματογραφική ταινία δράσης.

Σήμερα, ακόμη και ολόκληρα βιβλία δείχνουν να χρωστούν την ύπαρξή τους στο σινεμά. Ιδιαίτερα τα εικονογραφημένα χωρίς λόγια και όσα (όπως τα κόμικς) στηρίζονται στην ευρεία χρήση των καρτέ, φαίνεται να αναπαράγουν στη σελίδα τη λογική της οθόνης. Το εκπληκτικό *Ζουμ* του Μπάνιαϊ (1995), για παράδειγμα, δεν θα μπορούσε να υπάρξει πριν τη φωτογραφία και τον κινηματογράφο, αφού στηρίζεται σε ένα συνεχές *zoom out*, με τον κινημα-

Αγγελική Γιαννικοπούλου

τογραφικό φακό να απομακρύνεται διαρκώς αποκαλύπτοντας σε κάθε νέα εικόνα ένα ευρύτερο πλάνο. Από την πρώτη εικόνα, ένα υπερβολικά κοντινό πλάνο στο λειρί του κόκορα, το βιβλίο περνά σε ολοένα και μεγαλύτερα πλάνα μέχρι ένα τελευταίο πολύ γενικό που απεικονίζει ολόκληρο το σύμπαν, για να καταλήξει στο τέλος σε μια ολόμαυρη σελίδα (*fade to black*). Παράλληλα, οι αριστερές σελίδες παραμένουν σταθερά και επαναλαμβανόμενα ολόμαυρες, δημιουργώντας ένα οπτικό διακείμενο με τον κινηματογράφο, τότε που τα φώτα σβήνουν, η αίθουσα βυθίζεται στο σκοτάδι και τα χρώματα τηρούν στάση αναμονής μερικών δευτερολέπτων, πριν πλημμυρίσουν την οθόνη και δώσουν σχήμα στα όνειρα.

Άλλες φορές πάλι, ο κινηματογράφος αποτελεί το αναντίρρητο διακείμενο κάποιων εικονογραφημένων βιβλίων. Σε αυτή την περίπτωση ανήκει το χαριτωμένο βιβλίο της Σάγκμπεργκ (1994), *Ο Φεντερίκο και το μαγικό ραβδί*. Το βιβλίο μιλά για τον μικρό Φεντερίκο που με τη βοήθεια της Τζελσομίνας, ενός κοριτσιού-κλόουν, καταφέρνει να πραγματοποιήσει το όνειρό του και να γίνει ο μάγος του τσίρκου. Όπως αποκαλύπτει το σύνολο των παρακειμενικών στοιχείων — από τον υπότιτλο



λο (*Ένα παιδικό όνειρο του Φεντερίκο Φελλίνι*) και την εικόνα της άδειας καρέκλας σκηνοθέτη, μέχρι τη σημείωση του τέλους —, αλλά και υπαινίσσεται το λεκτικό και το οπτικό κείμενο, το βιβλίο αναφέρεται στον μάγο του ιταλικού κινηματογράφου Φεντερίκο Φελλίνι. Καθώς η ιστορία προχωρά από σελίδα σε σελίδα, ο αναγνώστης-θεατής του βιβλίου αναγνωρίζει το τριπλό διακείμενο: αρχικά, η ταινία *Ο δρόμος* (*La strada*, 1954)· μετά, η ίδια η τέχνη του ιταλού σκηνοθέτη, η οποία, σαν ακροβάτης του τσίρκου, στέκεται μετέωρη ανάμεσα στον ουρανό και στη γη, στο ονειρώδες και στην πραγματικότητα, στο φυσιολογικό και στο αλλοπαρμένο· και τέλος, η ζωή του Φελλίνι, ο οποίος, αφού στα δώδεκά του το έσκασε από το σπίτι του στο Ρίμινι για να ακολουθήσει ένα τσίρκο, όταν

Το εικονογραφημένο βιβλίο

μεγάλωσε μάγεψε τον κόσμο με ταινίες που συνδυάζουν τον ρεαλισμό με την εύθυμη ποιητική μελαγχολία του τσίρκου.

Από τα δύο στοιχεία (παραμυθική ατμόσφαιρα και σκληρή καθημερινότητα) του *μαγικού νεορεαλισμού* της φελλινικής τέχνης, *Ο Φεντερίκο και το μαγικό ραβδί* δείχνει μια σαφή προτίμηση στο ονειρικό στοιχείο. Ίσως εξαιτίας της νεαρής ηλικίας των αναγνωστών. Ίσως πάλι για να λειτουργήσει η μαγεία των χρωμάτων και των λέξεων ως αντίβαρο στην αναγκαστική, λόγω μέσου, απουσία της ονειρικής μουσικής του Νίνο Ρότα. Με κυρίαρχα εικονογραφικά μοτίβα τον δρόμο, το νερό και την παράσταση, που παραπέμπουν απευθείας στον *Δρόμο* και στον *Φελλίνι* και με αναγνωρίσιμες τις μορφές της Τζελομίνιας/Τζουλιέτας Μασσίνα, του Φεντερίκο/Φελλίνι, που εισέρχεται στο μυθοπλαστικό σύμπαν του βιβλίου παίρνοντας τη θέση του Μπέιζχαρτ, του χαρούμενου κλόουν της ταινίας, αλλά και του Τσαμπανό/Άντονι Κούν, το βιβλίο χρωστάει πολλά στον κινηματογράφο. Και ενώ στο βιβλίο η μικρή Τζελομίνια εισάγει τον Φεντερίκο στον κόσμο του τσίρκου, στην πραγματικότητα — σύμφωνα με εξομολόγηση του Φελλίνι (στο Bondanella & Gieri, 1991: 181-184) — στον *Δρόμο* τον οδήγησε η Τζουλιέτα Μασσίνα, μια και ο σκηνοθέτης εμπνεύστηκε την ταινία στην προσπάθειά του να βρει ένα ρόλο που θα αναδεικνύει το ταλέντο της συντρόφου του.

Η εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ, μια ταινία σε βιβλίο

Το ευτυχέστερο παράδειγμα σύγκλισης λογοτεχνίας και κινηματογράφου στον χώρο του εικονογραφημένου βιβλίου αποτελεί η *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ*, που το 2007 απέσπασε το βραβείο Caldecott. Το βιβλίο του Μπράιαν Σέλζνικ διηγείται την ιστορία του ομώνυμου δωδεκάχρονου αγοριού, που ζει στον σιδηροδρομικό σταθμό του Παρισιού τη δεκαετία του 1930. Ορφανός και χωρίς την κηδεμονία του θείου του που εξαφανίστηκε ένα βράδυ μεθυσμένος, αναλαμβάνει ο ίδιος κρυφά τη συντήρηση των ρολογιών του σταθμού και ζει κλέβοντας την καθημερινή του τροφή. Μοναδική του παρηγοριά η επισκευή ενός μηχανικού ανδρείκελου (*automaton*), που τον ενώνει μυστικά με τον νεκρό πατέρα του, μια και

Αγγελική Γιαννικοπούλου

εκείνος χάθηκε σε μια πυρκαγιά την ώρα που το επισκεύαζε. Ο μικρός Ουγκό, στην προσπάθειά του να εξασφαλίσει τα εξαρτήματα που του χρειάζονται για το ανδρείκελο, γνωρίζει τον δύστροπο ιδιοκτήτη ενός μαγαζιού με κουρδιστά παιχνίδια και την εγγονή του. Εκείνη τον μεί στη μαγεία του βωβού κινηματογράφου, ενώ η μηχανική κούκλα, αφού επισκευαστεί, τους οδηγεί σε μια συναρπαστική αποκάλυψη: ο καταστηματάρχης παιχνιδιών δεν είναι άλλος από τον πρωτοπόρο κινηματογραφιστή Ζορζ Μελιές, που γύρισε την πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας, *Ταξίδι στη Σελήνη* (1902). Ακριβώς εκείνη, για την οποία ο πατέρας του Ουγκό είχε πει ότι βλέποντάς την ένιωσε να ζωντανεύουν τα όνειρά του μέσα στη μέρα.

Στο βιβλίο του Σέλζνικ, ένα κείμενο φόρο τιμής στην εποχή του βωβού κινηματογράφου, η ιστορία της έβδομης τέχνης αποτελεί το χρονικό και ιστορικό υπόβαθρο της πλοκής. Θέμα του βιβλίου είναι ένας πραγματικός θρύλος, ο πρωτοπόρος κινηματογραφιστής Ζορζ Μελιές, που μετέφερε στον κινηματογράφο κλασικά παραμύθια (*Σταχτοπούτα*, 1899, 1912, τον *Κυανοπώγωνα*, την *Κοκκινόσκουφίτσα* και το *Βασίλειο των νεράιδων*, 1903), καθώς και η ταινία του *Ταξίδι στη Σελήνη* (1902), η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας. Οι ταινίες του Ζορζ Μελιές αποτελούν τις πραγματικές σταθερές του μυθοπλαστικού ιστού ενός βιβλίου που επιδιώκει να αναστήσει τη μαγεία του βωβού κινηματογράφου. Οι αναφορές στον κινηματογραφιστή, στα πρώτα του γυρίσματα και στη συλλογή του με τα μηχανικά ανδρείκελα (*automata*), που χάθηκε εξαιτίας της αδιαφορίας του μουσείου όπου δωρίστηκε, είναι πέρα για πέρα αληθινές. Μάλιστα, κάποιες από τις διαδοχές των εικόνων αποτελούν κλασικές κινηματογραφικές σκηνές και παραπέμπουν απευθείας σε γνωστές ταινίες (για παράδειγμα, τα 36 καρέ του ανθρωποκυνηγητού θυμίζουν έντονα το *Le million* του René Clair, 1931), ενώ ατόφια πλάνα από πραγματικές ταινίες ισχυροποιούν την προσέγγιση μεταξύ βιβλίου και σινεμά. Όμως, σε καμία περίπτωση το βιβλίο δεν διηγείται την πραγματική βιογραφία του Μελιές και, παρά τις φωτογραφίες εποχής (για παράδειγμα, σελ. 382-383, ατύχημα στον σταθμό του Μονπαρνάς) και το σκηνικό που ο ίδιος ο συγγραφέας-εικονογράφος φιλοτέχνησε φιλοδοξώντας να αναπαραστήσει με ακρίβεια την ατμόσφαιρα της δεκαετίας του τριάντα, η ιστορία εστιάζει σε μια σειρά από φανταστικά

Το εικονογραφημένο βιβλίο

γεγονότα για υιοθετημένα παιδιά, καλοκουρδισμένες κούκλες και τον αγώνα επιβίωσης στον σιδηροδρομικό σταθμό του Παρισιού.

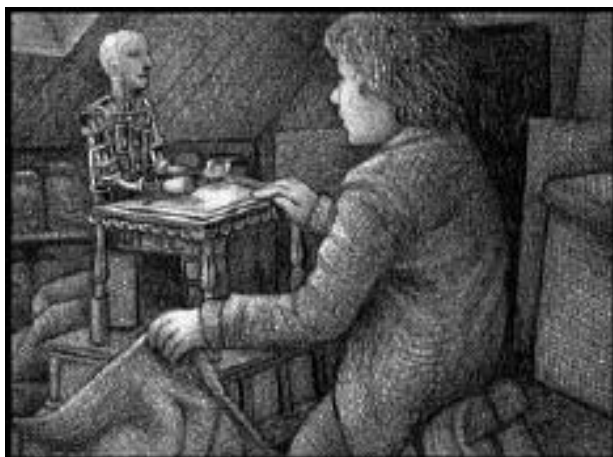
Η *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ* είναι ένα βιβλίο όπου η δράση εκτυλίσσεται τότε με το λεκτικό κείμενο και τότε με μια σειρά εικόνων/κινηματογραφικών πλάνων που αναλαμβάνουν να διηγηθούν κάποια σημεία μέχρι να ξανάρθουν οι λέξεις και να συνεχίσουν την ιστορία ακριβώς από εκεί που την άφησαν οι εικόνες. Ο ίδιος ο Σέλζνικ εξομολογείται σε συνέντευξή του ότι, ενώ αρχικά σχεδίαζε ένα μυθιστόρημα με ελάχιστες διακοσμητικές εικόνες, συνειδητοποίησε στην πορεία ότι η αφήγησή του έκλινε προς την κινηματογραφική και το κείμενό του έμοιαζε με ντεκουπάζ (*storyboard*). Αντικατέστησε τότε ολόκληρα τμήματα λεκτικού κειμένου με οπτικό και δημιούργησε ένα βιβλίο 544 σελίδων, από τις οποίες οι τριακόσιες είναι ασπρόμαυρα πλάνα που θα μπορούσαν να θεωρηθούν ενδιαφέρουσες συντομογραφίες βωβού κινηματογράφου.

Σε ένα βιβλίο-ταινία, όπως είναι η *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ*, οι προθέσεις του συγγραφέα-εικονογράφου/σκηνοθέτη για μια κινηματογραφική αφήγηση καθίστανται σαφείς εξαρχής. Στη σύντομη εισαγωγή, γραμμένη από ένα μυθιστορηματικό πρόσωπο, τον καθηγητή Ου. Αλκοφριμπά, τίθεται το πλαίσιο πρόσληψης ενός βιβλίου που επιθυμεί να αντιμετωπιστεί στα εικονογραφικά του τμήματα ως ταινία σε μικρογραφία: «Προτού γυρίσετε τη σελίδα, θέλω να φανταστείτε τον εαυτό σας καθισμένο στο σκοτάδι, όπως όταν ξεκινάει μια κινηματογραφική ταινία. Στην οθόνη, όπου να είναι, θα ανατείλει ο ήλιος και εσείς θα εκτοξευτείτε προς τον σιδηροδρομικό σταθμό του κέντρου της πόλης. Θα περάσετε ορμητικά την πύλη του σταθμού και θα βρεθείτε σε έναν μεγάλο χώρο γεμάτο κόσμο. Κάποια στιγμή ανάμεσα στο πλήθος θα διακρίνετε ένα αγόρι και αυτό το αγόρι θα αρχίσει να προχωράει στον σταθμό. Ακολουθήστε το, γιατί είναι ο Ουγκό Καμπρέ. Στο κεφάλι του κρύβονται ένα σωρό μυστικά και ο ίδιος περιμένει να αρχίσει η ιστορία του.» Στη συνέχεια, την αφήγηση αναλαμβάνει η οπτική τροπικότητα. Μεσολαμβάνουν ορισμένες κατάμαυρες σελίδες και ακολουθεί το δισέλιδο/πλάνο του φεγγαριού. Το πλάνο ανοίγει, ξανά και ξανά, για να εμφανιστεί η πόλη του Παρισιού και να αρχίσει η αντίθετη διαδικασία όπου τα πλάνα γίνονται όλο και κοντινότερα και ο φακός ζουμάρει στον σιδηροδρομικό σταθμό του Παρισιού, στο πλήθος, και μέσα σε αυτό σε ένα παιδί, στο οποίο, αφού κάνει

Αγγελική Γιαννικοπούλου

ένα κοντινό πλάνο, το παρακολουθεί να τρέχει σε έρημους διαδρόμους, να ανεβαίνει στα μυστικά δωμάτια των ρολογιών και να κοιτά (υποκειμενική λήψη) έναν γέρο παιγνιδοπώλη και την εγγονή του (σύνολο σελίδων 41).

Και όπως πριν από κάποια χρόνια ο McCloud (1994) ανέπτυξε τη θεωρία των κόμικς σε ένα βιβλίο που είχε τη μορφή των κό-



μικς, έτσι και στην *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ* ένα κείμενο που αναφέρεται στον κινηματογράφο μιλά γι' αυτόν στη γλώσσα του. Το βιβλίο υιοθετεί τη λογική των *flip books* για να εξασφαλίσει, αντί μιας σειράς στατικών εικόνων, σκηνές που ζωντανεύουν μπρος στα μάτια του θεατή. Τα *flip books*, που χρονολογούνται από το 1882 (εφεύρεση του Henry Van Hovenbergh στις ΗΠΑ), είναι κυρίως διαφημιστικά βιβλιαράκια με διαδοχικά εικονογραφικά στιγμιότυπα αναλυμένης κίνησης, ώστε ένα γρήγορο ξεφύλλισμά τους να δίνει την εντύπωση της κινούμενης εικόνας. Γι' αυτό και αυτοδικαίως αποτελούν τη συμβολή μιας προτεχνολογικής, προκινηματογραφικής εποχής όχι μόνο στο κινούμενο σχέδιο, αλλά και στα διαδραστικά μέσα. Στο βιβλίο *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ*, ο ρόλος του αναγνώστη προβάλλει σαφώς διαφοροποιημένος, αφού εμπλουτίζεται με μια έντονη διάσταση θεατή, καθώς ο αποδέκτης του παρακολουθεί μια ταινία όσο ξεφυλλίζει τις εικόνες και διαβά-ζει ένα βιβλίο όταν φτάνει στις σελίδες με τις λέξεις.

Στην *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ*, η διαμεσική ανταλλαγή, όπου το βιβλίο γίνεται κινηματογράφος και ο κινηματογράφος βι-

Το εικονογραφημένο βιβλίο

βλίο, προχωρά πέρα από το κείμενο στο περιεχόμενο τόσο στο χαρακτηριστικό ΤΕΛΟΣ (THE END) όσο και στην περιορισμένη χρωματική παλέτα του βιβλίου, το άσπρο μαύρο του ασπρόμαυρου κινηματογράφου. Ακόμη και τα περιθώρια των σελίδων που φιλοξενούν λεκτικά κείμενα και εικόνες είναι — παρά την καθιερωμένη σύμβαση ενός λευκού αρνητικού χώρου — μαύρα για να παραπέμπουν στο βαθύ σκοτάδι της κινηματογραφικής αίθουσας. Η κυριαρχία του μαυρόασπρου αμφισβητείται μόνο στις βαθυκόκκινες ταπετσαρίες του βιβλίου που ανακαλούν στο μυαλό του θεατή τις βελούδινες κουρτίνες της αυλαίας και την έναρξη/λήξη της προβολής. Η *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ* κατορθώνει να κατασκευάσει ένα βιβλίο σε μορφή ταινίας και μια ταινία για τη... βιβλιοθήκη, κάνοντας τον αναγνώστη-θεατή να αναρωτιέται αν διαβάξει μια ταινία ή αν παρακολουθεί ένα βιβλίο.

Στο βιβλίο του Σέλζνικ, ένα κείμενο υβριδικό, οι εικόνες παίρνουν τη μορφή μιας διαδοχής κινηματογραφικών πλάνων που πέφτουν το ένα μετά το άλλο. Καθώς το βιβλίο δομείται πάνω σε μια αλυσίδα διαφορετικών καρτέ που μεταφέρουν στον χώρο του εικονογραφημένου εντύπου πολλές από τις τεχνικές του κινηματογράφου, η ανάγνωση απαιτεί έναν αποδέκτη με κινηματογραφική παιδεία. Μακρινά πλάνα, πανοραμικά τοπία, διαδοχικά ζουμαρίσματα, δραματικά κοντινά στους ήρωες, κοφίματα, διαφορετικές μορφές εικονιστικής αφήγησης (για παράδειγμα, υποκειμενική κάμερα) δημιουργούν ένα δυναμικό υβριδικό βιβλίο (Dresang, 2008) με αναγνωρίσιμες δόσεις βωβού σινεμά. Ακόμη και το γύρισμα των σελίδων από εικόνα σε εικόνα δίνει την εντύπωση μιας διαδοχής πλάνων μονταρισμένων με αλληπάλληλα *jump cuts*, τα οποία, καθώς σε καμία περίπτωση δεν εκμεταλλεύονται το μετέκασμα για να δώσουν την ψευδαίσθηση της κίνησης, λειτουργούν για τον κινηματογράφο ως μια αυτοαναφορική διαδικασία που εστιάζει στην ταινία ως κατασκευή. Σελίδες που ανοίγουν σαν πόρτες — η παρομοίωση ανήκει στον Charlip (2007), *A page is a door* — επιτρέπουν στον αναγνώστη θεατή να επιβάλει τον δικό του προσωπικό ρυθμό προβολής σε μια ιστορία που αναφέρεται στην ιστορία του κινηματογράφου.

Και μάλλον αποτελεί ευτυχή συγκυρία το γεγονός ότι ένα βιβλίο που μιλά για τον Μελιές, τον πρώτο που χρησιμοποίησε *jump cuts*, έστω και μη αναγνωρίσιμων από τον θεατή (*seam-*

Iess), για να δώσει την αίσθηση του μαγικού, προσφεύγει στην ίδια τεχνική όταν διηγείται την ιστορία του. Η *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ* εντάσσεται στον χώρο του μεταμοντέρνου όχι μόνο γιατί ως βιβλίο προβαίνει σε μια γενναία σύμμιξη ειδών μιλώντας κυρίως στη γλώσσα του κινηματογράφου, αλλά γιατί και ως βωβή ταινία χρησιμοποιεί τεχνικές (*jump cuts*) που τη στιγμή που θέλουν τον θεατή να δει μπρος στα μάτια του ολοζώντανο και αληθινό τον κόσμο της ιστορίας του κλείνουν συγχρόνως πονηρά το μάτι, θυμίζοντάς του ότι όλο αυτό δεν είναι παρά δημιούργημα της φαντασίας που θα εξαφανιστεί όταν ανάψουν τα φώτα και κλείσει το βιβλίο.

Η *Εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ* φαίνεται να ανήκει στον χώρο μιας πολυποίκιλης ειδολογικής πανσπερμίας, καθώς εντάσσεται σε ένα πολύμορφο αισθητικό σύμπαν, το οποίο του επιτρέπει να είναι συγχρόνως ένα εικονογραφημένο των πεντακοσίων πενήντα περίπου σελίδων, αλλά και μια κινηματογραφική ταινία βωβού κινηματογράφου· μια νουβέλα περιπέτειας, αλλά και ένα αστυνομικό μυθιστόρημα· ένα βιβλίο για παιδιά, αλλά και ένα θέαμα για μεγάλους ή το αντίστροφο, ένα θέαμα για παιδιά και ένα βιβλίο για μεγάλους. Το βιβλίο του Σέλζνικ, που ο ίδιος ο δημιουργός του το χαρακτηρίζει ως «νουβέλα με λέξεις και εικόνες», δείχνει να απεχθάνεται έμπρακτα το δόγμα της καθαρότητας των ειδών και να τοποθετείται σε ένα χώρο με έντονη διαειδολογική και διαμεσική ανταλλαγή.

Και είναι άξιο προσοχής πώς ένα βιβλίο που ακροβατεί σε μια μεταίχμιακή περιοχή αισθητικών και ειδολογικών συγκλίσεων, ανάμεσα σε λογοτεχνικά είδη και ποικίλες τέχνες, καταφέρνει να στέκεται μετέωρο και αναποφάσιστο ακόμη και όταν αντιμετωπίζει ιδεολογικά διλήμματα. Ο *Ουγκό Καμπρέ* φαίνεται να απεχθάνεται τις εύκολες ταξινομήσεις, ευνοώντας την ύπαρξη γκρίζων περιοχών, όπου το ηθικό συμπορεύεται με το θεωρούμενο «ανήθικο» και το πρόπον με το άπρεπο. Έτσι, παρόλο που στο τέλος δίνονται λύσεις σε όλα τα ερωτηματικά που γεννά η πλοκή — ποιος είναι ο ιδιόρρυθμος ιδιοκτήτης του καταστήματος παιχνιδιών; τι απέγινε ο μικρός θείος; τι δρόμο τράβηξε στη ζωή του ο μικρός πρωταγωνιστής; —, τα μεγάλα διλήμματα ηθικής φύσης που τίθενται μέσα από αυτά παραμένουν αναπάντητα: πώς χαρακτηρίζεται ο μικρός πρωταγωνιστής, όταν από τη μια είναι ευθύς, υπεύθυνος, ώριμος

Το εικονογραφημένο βιβλίο

και από την άλλη κλέφτης και μικροαπατεώνας; Πού βρίσκεται το καλό και πού το κακό; Πόσο σίγουρος μπορεί να είναι κανείς για το τι είναι σωστό και τι σφάλμα;

Και μιλώντας για απορίες, ο αναγνώστης-θεατής έχει να αντιμετωπίσει το πιο βασικό ερώτημα, το οποίο μάλλον παραμένει αναπάντητο έστω και μετά από 550 σελίδες κειμένου: τι εφηύρε τελικά ο Ουγκό Καμπρέ, ώστε ακόμη και ο τίτλος του βιβλίου να αναφέρεται στην πολύχροτη εφεύρεσή του; Σίγουρα όχι το μηχανικό ανδρείκελο, αφού αυτό ανακαλύφθηκε από κάποιον άγνωστο μηχανικό και επιδιορθώθηκε κατά κύριο λόγο από τον πατέρα του, ο οποίος κατέγραψε τις οδηγίες επισκευής του στο περίφημο σημειωματάριό του. Μήπως το δαιμόνιό του εντοπίζεται στη λύση του μυστηρίου για την τύχη του χαμένου κινηματογραφιστή; Μα και πάλι δεν πρόκειται για εφεύρεση, αλλά για μια αποκάλυψη. Επιπλέον, ο μικρός δεν βρήκε ούτε τα ρολόγια, τα οποία με τόση φροντίδα συντηρούσε, ούτε τα κουρδιστά παιχνίδια που επισκεύαζε με ιδιαίτερη επιδεξιότητα, ούτε την τέχνη του κινηματογράφου και τις ταινίες, τις οποίες απλώς παρακολουθούσε ως θεατής. Ίσως πάλι να αναφέρεται στην εφεύρεση του τέλους, μία άλλη μηχανική κούκλα ειδικά σχεδιασμένη για να γράφει το βιβλίο που κρατά στα χέρια του ο θεατής-αναγνώστης.

Όμως, σε ένα βιβλίο που βρίθεται από καλοκουρδισμένους μηχανισμούς ανδρείκελων, ρολογιών, κινηματογραφικών μηχανών και συναρμολογούμενων παιχνιδιών, το μόνο που φαίνεται τελικά να εφευρίσκεται δεν είναι ένα καινούργιο αντικείμενο, αλλά ένας πολύπλοκος αφηγηματικός μηχανισμός, ο οποίος, φέρνοντας μαζί στοιχεία από ποικίλα λογοτεχνικά είδη και διαφορετικές μορφές τέχνης, καταφέρνει να τα συναρμολογήσει τέλεια και να τα «κουρδίσει» σε μια ιστορία που συναρπάζει με τον πλουραλισμό των φωνών της και την πολυμορφία των τρόπων έκφρασής της. Η μεγάλη εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ, προσώπου φανταστικού, γέννημα της φαντασίας του συγγραφέα, δεν εντοπίζεται στον χώρο της μηχανικής, αλλά σε εκείνον της αφηγηματικής έκφρασης που έδωσε ένα πολύ ιδιαίτερο βιβλίο, στο οποίο, ενώ κάθε στοιχείο του επιτελεί μια ιδιότυπη λειτουργία, όλα μαζί συγκροτούν ένα καλοκουρδισμένο κειμενικό σύνολο που διηγείται μια συναρπαστική ιστορία και μαγεύει τον αναγνώστη-θεατή.

Αγγελική Γιαννικοπούλου

Καθώς τα στεγανά ανάμεσα στις τέχνες έχουν πλέον υποχωρήσει και το επικοινωνιακό τοπίο καθίσταται πολυτροπικό και πολυμεσικό, εικονογραφημένα βιβλία που συνδυάζουν στοιχεία και επιρροές από άλλα μέσα αρχίζουν με τον καιρό να πληθαίνουν. Για το εικονογραφημένο, ένα ευέλικτο είδος που υφαίνει την ιστορία ακολουθώντας την αρχή της συνέργειας, κυρίως μεταξύ λέξεων και εικόνων, η εμφάνιση του κινηματογράφου δείχνει να το επηρεάζει σημαντικά τόσο στη σύλληψη όσο και στην ανάγνωσή του. Ο κόσμος άλλαξε μετά τους Λυμιέρ. Το ίδιο και η λογοτεχνία.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- BONDANELLA, P., & GIERI, M. (επιμ.) (1991). *La strada: Federico Fellini director*, New Jersey: Rutgers, The State University.
- BUCKINGHAM, D. (2003). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ*, μετάφραση Ι. ΣΚΑΡΒΕΛΗ, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2008.
- CARTMELL, D., & WHELEHAN, I. (2005). Harry Potter and the fidelity debate, στο M. ARAGAY (επιμ.), *Books in motion: adaptation, intertextuality, authorship* (σελ. 37-49), Amsterdam, New York: University of Wales - Aberystwyth.
- CHARLIP, R. (2007). *A page is a door*, http://www.theinventionofhugocabret.com/remy_essay.htm (τελευταία πρόσβαση, 30.IX.2010).
- DRESANG, E. (2008). Radical change revisited: dynamic digital age books for youth, *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 8 (3): 294-304.
- FOWLES, J. (1969). *Η ερωμένη του γάλλου υποπλοιάρχου*, μετάφραση Φ. ΤΑΜΒΑΚΗΣ, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της Εστίας, 2004.
- MACKEY, M. (1998). *The case of Peter Rabbit*, New York: Garland.
- MCLOUD, S. (1994). *Understanding comics: the invisible art*, New York: HarperCollins.
- MILNE, A.A. (1926). *Η Γουίνου-ο-Πουφ*, εικονογράφηση E.H. SHEPARD, μετάφραση Π. ΠΑΜΠΟΥΔΗ, Αθήνα: Νεφέλη, 1996.
- ROSS, D. (2000). Home by tea-time: fear of imagination in Disney's Alice in wonderland, στο D. CARTMELL, I.Q.H.H. KAYE & I. WHELEHAN (επιμ.), *Classics in film and fiction* (σελ. 207-227), London: Pluto Press.
- WIESNER, D. (2006). *Flotsam*, New York: Clarion.
- WOJCIK-ANDREWS, I. (2000). *Children's films: history, ideology, pedagogy, theory*, New York & London: Garland Publishing.
- ZIPES, J. (1995). Μια φορά κι έναν καιρό πέρα από την Disney. Σύγχρονα κινηματογραφικά παραμύθια για παιδιά, μετάφραση Γ. ΣΚΑΡΒΕΛΗ, *Ερευ-*

Το εικονογραφημένο βιβλίο

ώντας τον κόσμο του παιδιού (αφιέρωμα: Παιδική ηλικία και κινηματογράφος) 9, 63-82, 2009.

- ΓΙΑΝΝΙΚΟΠΟΥΛΟΥ, Α. (2008). *Στη χώρα των χρωμάτων: το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- GILLOT, L. (2007). *Το χαμίνι*, εικονογράφηση Ο. BALEZ, μετάφραση Μ. ΚΟΥΤΑΛΟΥ, Αθήνα: Ερευνητές, 2009.
- ΚΑΡΟΛ, Α. (1865). *Η Αλίχη στη χώρα των θαυμάτων*, εικονογράφηση Α. ΝΤΟΜΙΝΓΚΕΘ, μετάφραση Ε. ΚΕΚΡΟΠΟΥΛΟΥ, Αθήνα: Λιβάνης - Νέα Σύνορα, 1997.
- ΜΠΑΝΙΑΪ, Ι. (1995). *Ζουμ*, Αθήνα: Ωκεανίδα, 2000.
- ΝΑΪΜΑΝ, Τ. (2008). *Ο Ξενοφών και το νησί των δεινοσαύρων!*, εικονογράφηση Α. ΣΤΟΥΥΕΡ, μετάφραση Κ. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ, Αθήνα: Μίνωας.
- ΣΑΓΚΜΠΕΡΓΚ, Μ. (1994). *Ο Φεντερίκο και το μαγικό ραβδί*, εικονογράφηση Λ. ΓΚΑΛΙ, Αθήνα: Άμμος.
- ΣΕΛΖΝΙΚ, ΜΠ. (2007). *Η εφεύρεση του Ουγκό Καμπρέ*, μετάφραση Π. ΙΣΜΥΡΙΑΔΟΥ, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2009.
- ΤΡΙΒΙΖΑΣ, Ε. (1997). *Τα 88 ντολμαδάκια*, εικονογράφηση Ρ. ΒΑΡΒΑΚΗ, Αθήνα: Καλέντης.

