

Ο ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΒΑΝΕΛΛΗΣ ΜΙΛΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ ΕΡΓΩΝ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ ΣΕ ΚΟΜΙΚΣ

# «Στα καλλιτεχνικά θέματα, ποτέ ένα κι ένα δεν κάνει δύο»

Τα κόμικς για να δημιουργήσουν αφηγήσεις και ιστορίες απαιτούν σενάριο και σχέδια. Συχνά, όμως, το πρώτο από αυτά τα θεμελιώδη συστατικά υποτιμάται. Ο σεναριογράφος κόμικς Δημήτρης Βανέλλης μιλά στην «Εφ.Συν.» για τη σημασία του σεναρίου και τη συνεργασία του με σπουδαίους Έλληνες σχεδιαστές

Ο Δημήτρης Βανέλλης είναι ένας από τους ελάχιστους Έλληνες σεναριογράφους κόμικς με συνέπεια και διάρκεια στη δουλειά του εδώ και περισσότερα από 25 χρόνια. Έχει συνεργαστεί με σημαντικούς σχεδιαστές (Σπύρος Δερβενιώτης, Ηλίας Κυριαζής, Λάζαρος Ζήκος, Μαρία-Ηλέκτρα Ζογλοπίτου κ.ά.) και ιστορικά έντυπα («Βαβέλ», «Σινεμά», «Εννέα» κ.ά.) ενώ επί σειρά ετών υπήρξε μέλος της πρωτοποριακής εικαστικής ομάδας MM με τον Ηλία Ταμπακέα, τον Σταύρο Ντίλιο, τον Γαβριήλ Παγώνη κ.ά. Τα τελευταία χρόνια προσαρμόζει σε κόμικς μικρές ή μεγαλύτερες ιστορίες σπουδαίων Ελλήνων λογοτεχνών («Παραρτάμα και άλλες Ιστορίες» του Δημοσθένη Βουτυρά, «Το Γιούσουρι και άλλες Φανταστικές Ιστορίες» των Κωνσταντίνου Καβάφη, Ανδρέα Καρκαβίτσα, Κώστα Καρυωτάκη, Πλάτωνα Ροδοκανάκη, Νίκου Νικολαΐδη, Αλέξανδρου Παπαδιαμάντη, «Η Μεγάλη Βδομάδα του Πρεζάκη» του Μ. Καραγάτση, όλα σε σχέδια του Θανάση Πέτρου) και τα σχέδιά του για το μέλλον είναι τολμηρά και μεγάλα.



ΘΑ ΗΤΑΝ ΠΕΡΑΣΜΕΝΑ ΜΕΣΑΝΥΧΤΑ, ΟΤΑΝ ΜΟΥ ΦΑΝΗΚΕ ΠΩΣ ΚΑΠΟΙΟΣ ΜΠΗΚΕ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΜΟΥ

ΔΕΝ ΕΙΧΕ ΚΑΤΙ ΠΑΡΑΞΕΝΟ ΠΛΗΡΟΣ ΤΟΥ... ΑΝ ΚΑΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΦΟΡΟΥΣΕ ΕΝΑ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ ΜΕ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟ ΣΜΑΡΑΓΔΙ, ΑΤΑΙΡΙΑΣΤΟ ΜΕ ΤΗΝ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ ΤΟΥ.



ΞΕΡΩ ΠΩΣ ΕΙΣΑΙ ΦΤΩΧΟΣ. ΗΡΘΑ ΕΔΩ ΓΙΑ ΝΑ ΣΟΥ ΠΩ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΝΑ ΓΙΝΕΙΣ ΠΛΟΥΣΙΟΣ!

Απόσπασμα από «Το Γιούσουρι» σε σενάριο του Δημήτρη Βανέλλη και σχέδια του Θανάση Πέτρου (εκδ. Τόπος)

Ενα γνωστό αστείο μεταξύ των ανθρώπων που ασχολούνται με τα κόμικς είναι το πόσο «παραμελημένοι» είναι οι σεναριογράφοι. Νιώθετε έτσι μερικές φορές;

Οχι και τόσο. Είναι αλήθεια ότι σχεδόν πάντα μπαίνει μπροστά το όνομα του σχεδιαστή. Είναι επίσης αλήθεια ότι στην πραγματικότητα η δουλειά είναι ακριβώς 50-50 και ότι προφανώς το κόμικς δεν θα υπήρχε αν δεν υπήρχε οποιοσδήποτε από τους δύο. Ωστόσο, αυτό το 50% του σχεδιαστή βρίσκεται τοποθετημένο στη «βιτρίνα». Δηλαδή, κάποιος που θα ξεφυλλίσει ένα κόμικς σε βιβλιοπωλείο θα δει σε πρώτη φάση μόνο την εικόνα (το σενάριο έρχεται αφού αρχίσεις να διαβάζεις), οπότε το αν θα τον τραβήξει και θα προχωρήσει παρακάτω, τις περισσότερες φορές εξαρτάται από την εικόνα. Αρα...

Εχετε συνεργαστεί μέχρι τώρα με σημαντικούς Έλληνες σχεδιαστές, όπως ο Σπύρος Δερβενιώτης, ο Θανάσης Πέτρου και άλλοι. Πώς καταφέρνετε κάθε φορά να δημιουργείτε κάποιο σενάριο που να ταιριάζει σε συγκεκριμένο σχεδιαστή;

Αυτό είναι μία πολυτέλεια που ισχύει σε μικρές και «φτωχές», σε μέγεθος αγοράς, χώρες όπως η Ελλάδα. Η πολυτέλεια, τουλάχιστον όσον αφορά εμένα, έγκειται στο ότι όλους τους κατά καιρούς συνεργάτες τούς γνώριζα από πριν, είχαμε φιλική σχέση και ήξερα και τη δουλειά και την αισθητική τους. Οπότε, γνωρίζοντάς τους, μπορώ, όταν έχω μια ιδέα, πριν καν αρχίσω να την αναπτύσσω, να ξέρω σε ποιον θέλω να την προτείνω, σε ποιον ταιριάζει. Ευτυχώς ή δυστυχώς δεν βρισκόμαστε απέναντι σε «βιομηχανίες» τύπου Marvel, όπου πληρώνεσαι για να εκτελείς παραγγελίες. Στην Ελλάδα δεν ζούμε που δεν ζούμε από τα κόμικς, οπότε ας μη στερούμαστε τουλάχιστον τη χαρά να έχουμε καλή και φιλική σχέση με τον συνεργάτη →



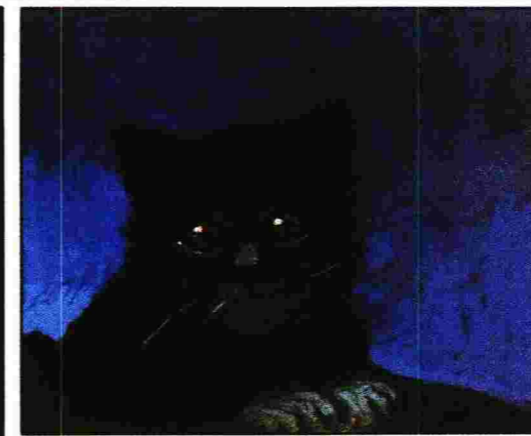
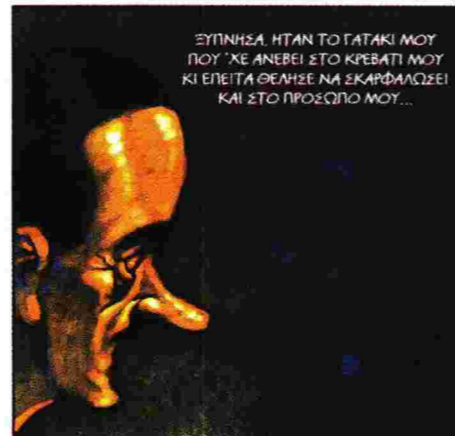
→ μας και να ξέρουμε τι του ταιριάζει. Και αυτό αποτελεί συμβουλή και για τους νέους Έλληνες δημιουργούς που ψάχνουν για συνεργάτη, σχεδιαστή ή σεναριογράφο.

**Τα τελευταία χρόνια δείχνετε να έλκεστε περισσότερο από τις μεταφορές σε κόμικς γνωστών έργων Ελλήνων συγγραφέων του παρελθόντος. Πώς ξεκινήσατε να το κάνετε;**

Ξεκίνησε από μια ιδέα του επιμελητή των απάντων του Βουτυρά, του Βάσια Τσοκόπουλου, ο οποίος κάποια στιγμή πρότεινε: «Γιατί δεν κάνεις κόμικς το "Παραρλάμα;"» (πρόκειται για το γνωστότερο ίσως διήγημα του συγγραφέα). Η ιστορία δημοσιεύτηκε στο αείμνηστο «9», μετά δημοσιεύτηκε κι άλλη ιστορία του Βουτυρά και μετά ο Θανάσης Πέτρου λέει: «Δεν κάνουμε κι ένα άλμπουμ μόνο με ιστορίες του Βουτυρά;». Κι έτσι ξεκίνησε όλο αυτό. Δεν σας κρύβω ότι στη δημιουργία των δύο άλλων άλμπουμ που ακολούθησαν μας ώθησε η εξαιρετική υποδοχή που γνώρισε το «Παραρλάμα».

**Πόσο δύσκολο είναι να προσαρμοστούν στην εξ ανάγκης αφαιρετική και γλωσσικά λιτή φόρμα των κόμικς πασίγνωστα λογοτεχνικά έργα; Ποιοι κίνδυνοι ελλοχεύουν και πώς τους ξεπερνάτε;**

Είναι όντως δύσκολο. Αλλά για να είσαι καλός στη δουλειά σου, πρέπει απαραίτητα να διαθέτεις τη δυνατότητα αυτής ακριβώς της προσαρμογής. Το πρώτο πράγμα στο οποίο πρέπει να τα καταφέρνεις είναι να διακρίνεις τα σημαντικά σημεία της ιστορίας, τα απαραίτητα για τη ροή της αφήγησης και να αναδεικνύεις κυρίως αυτά. Και, φυσικά, σε καθαρά λεκτικό επίπεδο, να

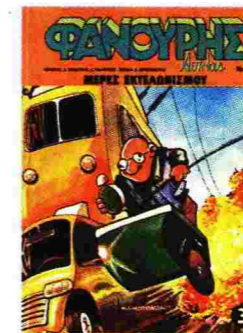
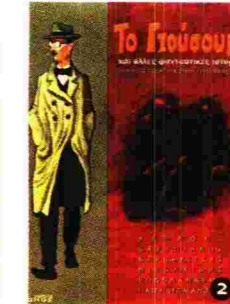
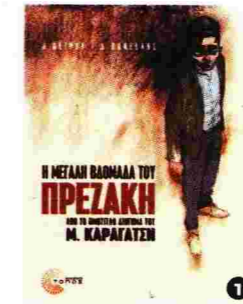


Απόσπασμα από το «Παραρλάμα» σε σενάριο του Δ. Βανέλλη και σχέδια του Θ. Πέτρου (εκδ. Τόπος)

μπορείς να προσαρμόσεις με λιγότερα λόγια τα όσα εκτενώς περιγράφει ο συγγραφέας. Επίσης, να ισορροπείς σωστά ανάμεσα στο τι απ' αυτά που γράφει θα γίνει εικόνα (δίχως να χρειάζεται λόγο) και τι απαιτεί και κείμενο, το οποίο πρέπει βέβαια να είναι λιγότερο, περιληπτικότερο και, όπως σωστά λέτε, αφαιρετικό, διατηρώντας όμως το νόημα και την ουσία τόσο της πλοκής όσο και της σκέψης του συγγραφέα. Αν δεν έχεις αυτές τις ικανότητες, μην κάνεις μεταφορά λογοτεχνικού έργου. Γράψε κάτι δικό σου. Βασικός

κίνδυνος είναι το να πλατειάσεις προσπαθώντας να πεις όσα ακριβώς γράφει ο συγγραφέας, με τον τρόπο που τα γράφει, να μην καταφέρεις να βγάλεις την ουσία, να μην κάνεις τον σωστό συνδυασμό εικόνας – κειμένου από κάτι που αρχικά είναι μόνο κείμενο. Τότε υπάρχουν προβλήματα στη ροή ή μπορεί η ιστορία να γίνει βαρετή ή και ακατανόητη.

**Ποιο λογοτεχνικό έργο ξένου συγγραφέα θα θέλατε να προσαρμόσετε σε κόμικς και**



1, 2, 4: Βιβλία των Δημήτρη Βανέλλη και Θανάση Πέτρου με έργα της ελληνικής λογοτεχνίας προσαρμοσμένα σε κόμικς (εκδ. Τόπος). 3: «Φανούρης Απλάς» σε σενάριο Δ. Βανέλλη και Δ. Καλαϊτζή και σχέδια του Σ. Δερβενιώτη (εκδ. Μαμούθ)

**ποιο πιστεύετε ότι θα ήταν αδύνατο να προσαρμοστεί;**

Χμμ... Πιθανώς κάποια από τα μυθιστορήματα ή διηγήματα συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας που αγαπώ. Κάποια του Μπάλαρντ, του Μπράντμπερι, του Ντικ... Αδύνατη νομίζω ότι ίσως (και δώστε παρακαλώ ιδιαίτερο βάρος σ' αυτό το «ίσως») είναι η προσαρμογή σχεδόν πειραματικών, σχεδόν μη αφηγηματικών κειμένων, όπως ας πούμε του Τζόις. Ποτέ δεν ξέρει όμως κανείς...

**Από τους μεγάλους συγγραφείς της ελληνικής λογοτεχνίας που έχετε προσαρμόσει έργα τους σε κόμικς (Βουτυράς, Καβάφης, Καραγάτσης, Καρκαβίτσας, Ροδοκανάκης, Παπαδιαμάντης κ.ά.) ποιος ήταν ο πιο δύσκολος; Φοβηθήκατε για κάποιον πως δεν θα τα καταφέρετε; Φοβηθήκατε πιθανές αντιδράσεις;**

Φυσικά ο Παπαδιαμάντης. Και ιερό τέρας είναι, και υπάρχει διάχυτη η άποψη «μην τον αγγίζετε αυτόν», και είναι το θέμα της ιδιαίτερης γλώσσας του, η οποία, κατά τη γνώμη μου τουλάχιστον, πρέπει να αλλάξει και να προσαρμοστεί σε σύγχρονα ελληνικά στα μπλονάκια ενός κόμικς, πράγμα μη αποδεκτό από πολλούς... Δεν ξέρω αν τα καταφέραμε. Εσείς θα μας πείτε.

**Εκτός από σεναριογράφος κόμικς είστε και συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας. Ποιες διαφορές υπάρχουν ανάμεσα στα δύο είδη; Πόσο διαφορετική είναι η μεθοδολογία εργασίας;**

Τεράστιες διαφορές. Ας πω επιγραμματικά (και κάπως απλοϊκά) ότι ο συγγραφέας «κάνει ό,τι γουστάρει» (ανεξάρτητα από το αν το αποτέλεσμα είναι τελικά καλό ή κακό), ενώ ο σεναριογράφος κόμικς έχει όλους αυτούς τους περιορισμούς λόγω της «αφαιρετικής και λιτής γλώσσας» που προαναφέρατε (επίσης ανεξαρτήτως του καλού ή κακού τελικού αποτελέσματος). Σε πρώτο επίπεδο απλώς και μόνο λόγω έλλειψης χώρου. Το σπουδαιότερο όμως είναι ότι ο σεναριογράφος είναι υποχρεωμένος να σκέφτεται με εικόνες, να περιγράφει την εικόνα που περιέχεται σε κάθε καρτέ, είτε αυτό είναι βουβό είτε όχι, ενώ ο συγγραφέας ουδεμία τέτοια υποχρέωση έχει. Μπορεί κάλλιστα να γράψει, ας πούμε, μια εκτενέστατη συζήτηση δύο τύπων που απλώς κάθονται σε ένα καφέ και μιλάνε και αυτό να έχει τεράστιο λογοτεχνικό, ακόμα και φιλοσοφικό ενδιαφέρον. Αντε να το κάνεις κόμικς αυτό... Θεωρώ ότι ουσιαστικά συγγραφέας και σεναριογράφος αποτελούνται από διαφορετική «καλλιτεχνική στόφα», γι' αυτό και στατιστικά είναι λίγοι αυτοί που τα κάνουν αμφοτέρωτα.

**Εργάζεστε επίσης ως βιβλιοθηκονόμος στην ΑΣΚΤ. Οι φοιτητές και διδάσκοντες της σχολής, εικαστικοί και θεωρητικοί, σας γνωρίζουν ως τον συμπαθέστατο και παντογνώστη άνθρωπο περί των βιβλίων τέχνης. Πώς κατορθώνετε να συνδυάζετε τόσο διαφορετικές ιδιότητες; Ή δεν είναι εντέλει πολύ διαφορετικές;**

Ελπίζω να είναι αλήθεια τα καλά σας λόγια. Στην πραγματικότητα είναι αρκετά απλό. Αρκεί να αγαπάς και να ενδιαφέρεσαι αληθινά για την τέχνη γενικά (εννοώ για αρκετές τέχνες, όχι μόνο μία). Από εκεί και πέρα, το να γνωρίζεις σε βάθος τα πράγματα που τις αφορούν είναι θέμα προσωπικής καλλιέργειας, η οποία –και αυτό είναι το σημαντικότερο– δεν προέρχεται από υποχρέωση, αλλά από προσωπικό ενδιαφέρον ή να είναι κάτι σαν παιχνίδι για σένα. Τότε μπορούν να συνδυαστούν πολλά πράγματα. Όσο για το «δεν είναι εντέλει πολύ διαφορετικές», ε, δεν είναι τυχαίο ότι η τέχνη των κόμικς συνδυάζει εικαστικό και λογοτεχνικό στοιχείο... Απλώς, και θα πρέπει να το τονίσω αυτό, παρά το ότι αυτές είναι οι δύο βασικές τέχνες στις οποίες πατά, ποτέ να μην ξεχνάμε ότι το τελικό αποτέλεσμα είναι κάτι εντελώς διαφορετικό και αυτόνομο ως τέχνη, είναι δηλαδή μια άλλη τέχνη και όχι το απλό άθροισμα των δύο. Αλλωστε σε καλλιτεχνικά θέματα, ποτέ ένα κι ένα δεν κάνει δύο. Κάνει κάτι διαφορετικό. Μερικές απλές σκέψεις για την τόσο σύνθετη τέχνη του κινηματογράφου θα σας πείσουν γι' αυτό.

**Και από δω και πέρα τι να περιμένουμε; Μετά από τόσες μεγάλες επιτυχίες ποια είναι τα μελλοντικά σας σχέδια; Τα όνειρά σας;**

Σχέδια αρκετά. Προχωράμε ήδη δύο κόμικς ταυτόχρονα, για τα οποία θα μου επιτρέψετε να μην πω τίποτα, αφού ακόμα αργεί η έκδοσή τους. Όνειρα; Εκτός από το προφανές, ότι θα επιθυμούσα να είμαι καλός σ' αυτό που κάνω,