

Σημείωμα δημιουργών για «ΟΜΗΡΟΥ ΟΔΥΣΣΕΙΑ»

Την εποχή της ταχύτητας, της εικόνας, του τεράστιου όγκου των πληροφοριών, του Internet, των διαδραστικών πινάκων και των θεαμάτων τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας, οποιαδήποτε προσπάθεια να περάσουμε στα παιδιά, με στείρες μεθόδους, αρχαιοελληνικά κείμενα, δύσκολα σε πρώτη ανάγνωση, είναι μάταιη.

Το εικονογραφήγημα (graphic novel) είναι ένα γοητευτικό και ευέλικτο μέσο που μπορεί να αποδώσει μεγάλα έργα (μυθιστορήματα, έπη κ.λπ.) με ευχάριστο τρόπο. Γιατί μιλάμε για μια Τέχνη που έχει τη δυνατότητα να απεικονίσει τον πραγματικό κόσμο παράλληλα με τον φανταστικό και να διηγηθεί γεγονότα με κάποια ιστορική υπόσταση ταυτόχρονα με άλλα των θρύλων.

Η Οδύσσεια κινείται ανάμεσα σ' αυτούς τους δύο κόσμους: τον πραγματικό κόσμο της εποχής του Ομήρου (8^{ος} π.Χ. αιώνας) και τον φανταστικό κόσμο της εποχής στην οποία αναφέρεται το έπος (πριν από τον 12^ο π.Χ. αιώνα). Έτσι, μοιραία, αναμειγνύονται πολιτιστικά στοιχεία των δύο εποχών που κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρουσα την ανάγνωση.

Ο Όμηρος μας έδωσε ένα ναυτικό έπος που ταυτόχρονα υμνεί την ανθρώπινη αντοχή. Διηγείται το δράμα της ξενιτιάς με τις προκλήσεις, τα θέλητρα και τους κινδύνους της που πάντα ταλαιπωρούσε τα σώματα, τις ψυχές και τις σκέψεις των ξενιτεμένων. Ίσως κι αυτός είναι ένας από τους λόγους της διαχρονικότητας και της οικουμενικότητας του έργου.

Τα έπη του Ομήρου έχουν εμπνεύσει –κατά καιρούς– διάφορους δημιουργούς και έτυχαν πολλών αποδόσεων, διασκευών, αναπλάσεων σε διάφορες μορφές Τέχνης όπως κινηματογραφικά έργα, διηγήματα, μυθιστορήματα και παραμύθια με εικόνες. Στη δεκαετία του 1950 από τις εκδόσεις «ΑΤΛΑΝΤΙΣ» κυκλοφόρησαν η Ιλιάδα και η Οδύσσεια σε πρωτοελαϊκή μορφή κόμικς, στη σειρά «Κλασικά Εικονογραφημένα».

Συνεπώς η ιδέα μας δεν είναι πρωτότυπη. Πρωτότυπη είναι η οπτική όπως και ο τρόπος της δικής μας εικονογραφήγησης με τη χρήση καμπυλόγραμμων εικόνων που έδωσαν μεγαλύτερη ταχύτητα στη δράση, ιδιαίτερη κίνηση στους ήρωες και μια φυσικότητα –σχεδόν ροή– στην εναλλαγή των σκηνών.

Στην εικονιστική απόδοση, αξιοποιώντας τις πληροφορίες από τα λίγα αρχαιολογικά ευρήματα της εποχής, τις πολυάριθμες βιβλιογραφικές αναφορές και κυρίως τις περιγραφές του ίδιου του Ομήρου, παρουσιάσαμε ως ρεαλιστικό έναν ολόκληρο μυθικό κόσμο:

Φύση, πόλεις, ναοί, παλάτια, λιμάνια, πλοία, σπίτια, θεοί, βασιλιάδες, ήρωες όπως και απλοί άνθρωποι με τις καθημερινές τους ασχολίες, τις συνήθειες, τα ρούχα, τα αντικείμενα χρήσης, τα όπλα, αλλά και τις τελετές, τις δημόσιες συναθροίσεις τα έθιμά τους...

Πρέπει πάντως να πούμε ότι είναι η πρώτη φορά που το διάσημο έπος του Ομήρου παρουσιάζεται ως εικονογραφήγημα συνεχειών, σε έξι βιβλία, χωρίς το καθένα από

αυτά να χάνει την αυτοτέλειά του, αφού σε κάθε βιβλίο ολοκληρώνεται ένας συγκεκριμένος αριθμός ραψωδιών.

Η μεταφορά ενός έργου από μια μορφή Τέχνης (επική ποίηση) σε άλλη (εικονογραφήγηση) γίνεται με την αποδόμηση της αρχικής μορφής του έργου σε μικρές ψηφίδες και την αναδόμησή τους στην καινούργια μορφή, υπακούοντας στους κώδικες της δεύτερης Τέχνης.

Η πλοκή στρέφεται γύρω από τρεις άξονες: τις δεκάχρονες περιπέτειες του Οδυσσέα κατά την επιστροφή του στην Ιθάκη, μετά το τέλος του Τρωικού πολέμου, την αναζήτησή του από τους δικούς του και την εκκαθάριση της κατάστασης στο παλάτι μετά την επιστροφή του στην πατρίδα.

Ακολουθήσαμε την αφήγηση του Ομήρου, που καλύπτει διάστημα μόλις σαράντα μία ημερών, όσο χρόνο δηλαδή χρειάστηκε ο Οδυσσέας να φτάσει από την Ωλυγία, το νησί της Καλυψώς, στην Ιθάκη. Χρησιμοποιήσαμε τέλος τους δικούς του εγκιβωτισμούς για να περιγράψουμε τις περιπέτειες του Οδυσσέα και των συντρόφων του στους φυσικούς – φανταστικούς τους τόπους.

Ο μύθος μένει αναλλοίωτος. Οι ραψωδίες αποδίδονται πιστά. Ο λόγος είναι απλός για να είναι απόλυτα κατανοητός στους αναγνώστες που απευθύνεται. Κρατάει, ωστόσο, έναν αφηγηματικό ρυθμό σε ανάμνηση του μέτρου του πρωτότυπου.

Μικρά κείμενα, στο τέλος κάθε βιβλίου, δίνουν χρήσιμες ειδικές πληροφορίες για τον Όμηρο, τον Οδυσσέα, αλλά και γενικές για την εποχή της Οδύσσειας.

Τα έξι βιβλία χρειάστηκαν τέσσερα χρόνια για να ολοκληρωθούν. Στις 246 συνολικά σελίδες τους υπάρχουν 1.200 εικόνες και περίπου 2.500 «συννεφάκια» με διαλόγους! Πιστεύουμε ότι το έργο, πέρα από την ποιότητα ή την ψυχαγωγική του διάσταση, μπορεί να γίνει για τον εκπαιδευτικό χρήσιμο εργαλείο και για τον νεαρό αναγνώστη ερέθισμα ώστε αργότερα να αναζητήσει το πρωτότυπο ή μια λογοτεχνική μετάφραση, για να απολαύσει και τις δικές τους αρετές.