

III

ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΚΟΜΙΚΣ

ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ στην ανοιχτή πρώτη σελίδα ενός κόμικ και καλούμαστε να επιλέξουμε ανάμεσα στην ανάγνωση που στοχεύει στην απόλαυση κι εκείνη που αποβλέπει στην επιστημονική ερμηνεία όσων διαβάζει χωρίς να διαβάζει η πρώτη ανάγνωση. Διευκρινίζουμε εξασχής: επιθυμούμε να μην καταστρέψουμε την απόλαυση που θα πηγάζει από κάθε μελλοντική ανάγνωση, χωρίς να παραιτούμαστε από το κριτικό αίτημα της δεύτερης οδού. Αντίθετα, μάλιστα, το επεκτείνουμε στην ίδια την οδό, επιχειρώντας να κρίνουμε τις θεωρίες όχι από τη σκοπιά της απόλαυσης, ούτε από τη θέση του συνηγόρου των κόμικς (όσο κι αν το ελπίζουν υπέρμαχοι και κατήγοροι, ποτέ δεν στήθηκε και δεν πρόκειται να στηθεί ποτέ στο μέλλον μια δίκη που θα αθώσει ή θα καταδικάσει τα κόμικς), αλλά από μια διευρυμένη κριτική σκοπιά, στο πεδίο της οποίας εγγράφονται εξίσου τα κόμικς και οι θεωρητικές προσεγγίσεις τους.

Οι θεωρητικές προσεγγίσεις των κόμικς συνήθως είναι πολύ γενικές ή καλύπτονται πίσω από μια εμπειρική έρευνα, για να γενικεύσουν κατόπιν τα συμπεράσματά τους. Η κριτική των προσεγγίσεων αυτών επαναλαμβάνει το ίδιο σφάλμα: επιλέγει ένα συγκεκριμένο παράδειγμα και πάνω σ' αυτό κρίνει την αποτελεσματικότητά τους. Αν αποδειχθούν ανεπαρκείς στο συγκεκριμένο υλικό, απορρίπτονται συνολικά. Μια νέα θεωρία

δεν είναι δυνατό να συγκροτηθεί με βάση ερανίσματα των θετικών στοιχείων που μπορούμε να διαγνώσουμε στις προηγούμενες θεωρίες. Προφανώς πρόκειται για ένα φαύλο κύκλο. Όσα ακολουθούν, αποτελούν μια προσπάθεια εξόδου απ' αυτόν.

Στις περισσότερες προσεγγίσεις των κόμικς, πίσω από τις ποικίλες επιστημονικές κατηγορίες (π.χ. «στερεότυπα», «ταύτιση» κλπ.) βρίσκεται μια διπολική διάκριση καλού/κακού. Οι επιστημονικές κατηγορίες συνήθως αναφέρονται στον τρόπο διά του οποίου επιδρούν τα κόμικς στο κοινό. Είναι βέβαια σαφές ότι με αντίστοιχους τρόπους λειτουργούν όλες οι επικοινωνιακές και κοινωνικοποιητικές διαδικασίες, ορισμένες από τις οποίες εξαιρούνται ή θεωρούνται σημαντικές από τους ίδιους θεωρητικούς που τις καταδικάζουν όταν τις συναντούν στα κόμικς. Στην ουσία όμως, το πρόβλημα είναι πως τα πραγματικά κόμικς δεν τους ικανοποιούν και οι ίδιοι δεν ενδιαφέρονται να φτιάξουν άλλα κόμικς, όπως θα τους άρεσαν. Μπορούμε, λοιπόν, να διαγνώσουμε εδώ ένα θεωρητικό στρουθοκαμηλισμό από τον οποίο οφείλουμε να διαφύγουμε.

Αν από τις υπόλοιπες προσεγγίσεις εγκαταλείψουμε εκείνες που απλά υμνούν ένα είδος έκφρασης ανάγοντάς το σε τέχνη ή κατ' εξοχήν καλλιτεχνική δραστηριότητα της εποχής μας, μένουν κυρίως οι σημειολογικές έρευνες. Αυτές μπορούν να μας προμηθεύσουν με μια μεθοδολογία προσέγγισης. Όταν όμως επιχειρούν τη διατύπωση αξιολογικών συμπερασμάτων, αποτυγχάνουν για τους ίδιους λόγους με τις πρώτες.

Στην έρευνά μας αξιοποιήσαμε τη σημειολογική μεθοδολογία για τον εντοπισμό των καιρίων στοιχείων του υλικού μας. Στη συνέχεια, η σημειολογία παρέδωσε τη θέση της σε θεωρητικούς πειραματισμούς που εκτίθενται εκτενέστερα σε επόμενα κεφάλαια.

Σημειολογία των κόμικς

Το πρώτο γεγονός που θα μπορούσαμε να παρατηρήσουμε βλέποντας μια σελίδα κόμικς είναι η συνύπαρξη πολλών διατεμνομένων και παράλληλα διακριτών κωδίκων. Ο J.-B. Renard (1985: 135) διακρίνει τρεις κώδικες:

- α. τον εικονογραφικό, που αναφέρεται στην εικόνα των κόμικς,
- β. τον κινηματογραφικό, ο οποίος στηρίζει την αφήγηση, και
- γ. τον ιδεογραφικό, που δίνει την «ψευδαίσθηση της ζωής», αναπαριστώντας με ποικίλους τρόπους την κίνηση, το ηχητικό περιβάλλον και την ψυχολογία των ηρώων.

Οι τρεις αυτοί κώδικες μπορούν ν' αναλυθούν περαιτέρω. Έτσι, στον εικονογραφικό κώδικα μπορούμε να διακρίνουμε έναν ζωγραφικό κι έναν γραφίστικο, ενώ κάτω από τον κινηματογραφικό βρίσκονται ο θεατρικός, ο τηλεοπτικός και ο λογοτεχνικός. Τέλος, ο Π. Μαρτινίδης (1990: 63 κ.ε.), αναφερόμενος στις «τεχνικές της ψευδαίσθησης», διακρίνει καθεμιά από τις περιπτώσεις που προαναφέραμε (την κίνηση, τον ήχο και την ψυχολογία των ηρώων), ως αυτόνομο κώδικα.

Για τον ίδιο συγγραφέα υπάρχει ένας ακόμη σημαντικός κώδικας στα κόμικς, ο ιδεολογικός, ο οποίος είναι αποτέλεσμα της αναφορικής σχέσης τους με την πραγματικότητα και της διαρκούς άντλησης τυποποιημένων μορφικών κλισέ από το συλλογικό ασυνείδητο. Πρόκειται για μια ελάχιστη τροποποιημένη αναφορά στην μπαρτεσιανή θέση πως κάθε αναλογική αναπαραγωγή της πραγματικότητας περιλαμβάνει έστω και στον ελάχιστο βαθμό ένα συμπαραδηλούμενο μήνυμα, διά του οποίου καθίσταται δυνατή η κοινωνική ανάγνωσή της (Barthes, 1988: 27).

Είναι εδώ αναγκαίο να τονίσουμε πως η συνάντηση όλων αυτών των κωδίκων και η παράλληλη λειτουργία τους οφείλεται στην ύπαρξη ενός ευρύτερου κώδικα, του comic-ού, ο οποίος

τούς προϋποθέτει και τους περιλαμβάνει. Όπως συμβαίνει με όλα τα κοινωνικά και επικοινωνιακά φαινόμενα, ο κώδικας αυτός είναι κάτι περισσότερο από το άθροισμα των υπολοίπων εφόσον συνιστά την οργανωτική αρχή της συνύπαρξής τους, συνοψίζει τους κανόνες της συνύπαρξης αυτής αλλά και της λειτουργίας καθενός χωριστά στα πλαίσια του έργου, καθώς και τις αναλογίες ανάμιξής τους. Η ύπαρξη του κώδικα αυτού παραβλέπεται συνήθως στις εργασίες για τα κόμικς, παρ' όλα αυτά ομολογείται σιωπηλά κάθε φορά που επιχειρείται μια σύνθεση των συμπερασμάτων τα οποία προέχονται από την επεξεργασία των άλλων κωδίκων. Ακόμη, η ύπαρξη του υπονοείται σε κάθε έργο, σημειολογικό ή μη, που προβαίνει σε γενικούς συμπερασμούς για το είδος. Από τη στιγμή όμως που αναγνωρίζεται ρητά, ο comic-ός κώδικας συγκροτεί τον ορίζοντα της έρευνας και συντελεί στον ορθότερο και συνεπέστερο προσανατολισμό της.

Ο comic-ός κώδικας μπορεί να αναλυθεί σε μια σειρά στοιχείων που, παράλληλα ή εναλλακτικά, συναποτελούν το τελικό έργο. Υπάρχει, έτσι, ένα comic-ό λεξιλόγιο αρκετά πλούσιο ώστε να επιτρέπει στο χρήστη του την πολυτέλεια των συνωνύμων: διαφόρων τεχνικών λύσεων που οδηγούν στο ίδιο νόημα και διαθέτουν την ίδια ή αντίστοιχη επικοινωνιακή αξία (αντίστοιχες των λέξεων της γλωσσικής επικοινωνίας) και μια comic-ή σύνταξη, η οποία διέπει τη σύνδεση και τη συμπαράθεση των στοιχείων του λεξιλογίου με τέτοιο τρόπο, ώστε να εκδιπλώνεται ένα νόημα στο πνεύμα του αναγνώστη (αντίστοιχο της πρότασης των φυσικών γλωσσών).

Οι δύο αυτοί άξονες λειτουργούν σε δύο επίπεδα: το πρώτο είναι αυτό της εικόνας (του καρτέ), η οποία αποτελεί την ελάχιστη αφηγηματική ενότητα που έχει κάθε στιγμή μπροστά στα μάτια του ο αναγνώστης. Από την άποψη της πλοκής, όμως, η ελάχιστη αφηγηματική ενότητα είναι η σελίδα, στο βαθμό που αποτελεί τη στοιχειώδη νοηματική μονάδα, σε αντιπαράθεση προς τη μείζονα ενότητα (αφηγηματική και νοηματική) του τεύχους.

Στο επίπεδο του καρέ αναγνωρίζουμε τα εξής στοιχεία:

1. Το κείμενο και τις μορφές με τις οποίες εισάγεται στο κόμικ, καθώς και τις τεχνικές αναπαράστασης του ήχου και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών της φωνής.
2. Το καθράρισμα που περιλαμβάνει τα «πλάνα», τις οπτικές γωνίες από τις οποίες γίνεται η αναπαράσταση και τις συμμετρίες.
3. Τα χρώματα ή την απουσία τους.
4. Την απόδοση της κίνησης.

Ειδικότερα:

1. Το κείμενο αποτελεί το απαραίτητο παραπλήρωμα της εικόνας σε μια σχέση ουσιαστικής ισοτιμίας.¹ Αυτή είναι η άποψη του Rodolphe Töpffer,² του πρώτου δημιουργού κόμικς, από την οποία τα κόμικς διαρκώς αποκλίνουν. Ο J.-B. Renard (1985: 137-139) αναγνωρίζει τρία καθεστώτα συνύπαρξης λόγου και εικόνας στα κόμικς:
 - α. Το κείμενο, ενιαίο, τοποθετείται κάτω από τις εικόνες. Αυτή είναι η πλέον παρωχημένη τεχνική.
 - β. Το κείμενο, ενιαίο, εισάγεται στο εσωτερικό της εικόνας, ανατρέποντας τη σημασία που απέδιδε η δυτική ζωγραφική στο φόντο.
 - γ. Περισσότερα κείμενα, τέλος, μέσα στην εικόνα. Το καθεστώς αυτό είναι και το πιο πρόσφατο. Για να λειτουργήσει, επιβάλλει τη δημιουργία μιας σειράς συμβάσεων, με σημαντικότερο το «μπαλονάκι» ή το «συννεφάκι» που υποδηλώνει το λόγο ενός ήρωα αλλά και, ταυτόχρονα, με την απόληξη του υποδεικνύει τον ομιλητή. Παράλληλα με

1. Στην ουσία, η σχέση είναι συμπληρωματική και το κείμενο εκπίπτει συχνά στη δευτερογένεια του συμπληρώματος (βλ. Derrida, 1990: 245 κ.ε. Βλ. επίσης Culler, 1989: 102 κ.ε.).

2. «Τα σχέδια χωρίς το κείμενο θα είχαν ένα σκοτεινό νόημα, το κείμενο χωρίς το σκίτσο δεν θα είχε κανένα νόημα. Και τα δύο μαζί σχηματίζουν ένα είδος μυθιστορηματος, ένα βιβλίο που, μιλώντας άμεσα στην όραση, εκφράζεται μέσω της αναπαράστασης κι όχι μέσω της αφήγησης» (Masson, 1985: 7).

τα μπαλονάκια χρησιμοποιείται το ειδικό πλαίσιο χωρίς μτυερή απόληξη, για να δηλώσει τη φωνή του αφηγητή, καθώς και μια σειρά ιδεογραφικών συμβόλων για να δηλώσουν ήχους ή όσα περιλαμβάνονται μεν στον καθημερινό λόγο, αλλά αποφεύγονται στον γραπτό (π.χ. βρισιές).³

Πολύ περισσότερο ενδιαφέρον από τα καθεστάτα συνύπαρξης είναι το γεγονός ότι το κείμενο μέσα στην εικόνα αποκτά αισθητική αξία. Η γραφή ξαναβρίσκει τη ζωγραφική της καταβολή. Κι αυτή η επιστροφή τής επιτρέπει να ενδυθεί οπτικές αξίες που απουσιάζουν από την άυλη γραφή του βιβλίου. Η αισθητική διάσταση της γραφής προϋποτίθεται κάθε αναφοράς στην οπτική κωδικοποίηση των ηχητικών φαινομένων (Μαρτινίδης, 1990: 63-69, Fresnault-Deruelle, 1977: 169-199).

Στην εξεικόνιση της φωνής και των ηχητικών φαινομένων θα επιστρέψουμε σε κατοπινό κεφάλαιο. Ιδιαίτερη μνεία όμως αξίζουν εδώ οι λέξεις που παριστούν ήχους, οι οποίες και αποτέλεσαν την αφετηρία μιας σειράς κριτικών που κατηγορούσαν τα κόμικς για πτώχευση του λεξιλογικού πλούτου των αναγνωστών τους. Θα πρέπει αρχικά να διακρίνουμε τις αναπαραστάσεις λέξεων (π.χ. οι λυγμοί του Σκρουτζ Μακ Ντακ, που στα ελληνικά τεύχη του *Μίκυ Μάους* αποδίδονται ως «λυγμ») από τις απομιμήσεις ήχων (π.χ. το ΒΡΡΡΟΥΜΜΜ της μηχανής ενός αυτοκινήτου) (Fresnault-Deruelle, 1977: 187).

Η πρώτη κατηγορία συνδέεται με μιαν αντίστοιχη ηχητική πλαστικότητα της αγγλικής γλώσσας, την οποία οι άλλες γλώσσες διαθέτουν σε βαθμό αισθητά μικρότερο. Η δεύτερη αποβλέπει στην οπτικοποίηση ήχων που δεν μπορούν ν' αναπαρασταθούν (π.χ. grmf, bzzz, ghouhougnouptch).

Η οπτική αναπαράσταση του ηχητικού περιβάλλοντος και του τόνου ή του ύφους της φωνής μπόρεσε να καθιερωθεί μόνο μετά την επικράτηση του ομιλούντος κινηματογράφου (Tiberi, 1981:

3. Για το κείμενο και τη σχέση του με την εικόνα, καθώς και τις επί μέρους συμβάσεις (π.χ. το σχήμα του balloon ή των απολήξεών του), βλ. Masson, σσ. 25-30.

11), αλλά αποτελεί μια από τις αυθεντικότερες συμβολές των κόμικς στην αισθητική του οπτικού και του γραπτού μηνύματος.

2. Ως *καδράρισμα* εννοούμε τον τρόπο με τον οποίο σκηνοθετείται η αναπαράσταση στο εσωτερικό του πλαισίου. Το καδράρισμα συνδέεται με τον κινηματογραφικό κώδικα περισσότερο από κάθε άλλο στοιχείο του παραδειγματικού άξονα των κόμικς.

α. Τα πλάνα συνιστούν μια σειρά εναλλακτικών απεικονίσεων ενός απόμου ή μιας λεπτομέρειας ή ακόμη του ευρύτερου περιβάλλοντος στο οποίο συντελείται μέρος της δράσης. Η εναλλαγή των πλάνων επιτρέπει στο θεατή-αναγνώστη να πλησιάζει και ν' απομακρύνεται από τους ήρωες, να αντιλαμβάνεται τα συναισθήματά τους και να διαθέτει μια γενική εποπτεία του περιβάλλοντος στο οποίο κινούνται, ώστε να προεικάζει ή απλώς να κατανοήσει τη δράση τους. Η διπλή λειτουργία των πλάνων, ερμηνευτική (όταν τοπο-θετεί τη δράση ή αποκαλύπτει στον αναγνώστη –μ' ένα ξαφνικό πλησίασμα– ένα καθοριστικό στοιχείο για την εξέλιξη της πλοκής) και ρητορική (καθώς με τη μεταπήδηση από το ένα πλάνο στο άλλο δραματοποιείται περισσότερο κάθε μεταβολή και επιταχύνεται ή επιβραδύνεται ο ρυθμός της αφήγησης),⁴ καλύπτει τους χειρισμούς του δημιουργού, παρουσιάζοντάς τους ως συμμετοχή του αναγνώστη, και συμβάλλει στην αύξηση του ενδιαφέροντός του για το έργο.

β. Η οπτική γωνιά⁵ από την οποία παρατηρεί το μάτι του αναγνώστη την εικόνα, συνδέεται επίσης με τον κινημα-

4. Για τις λειτουργίες των πλάνων, βλ. Masson (1985: 38). Για μια παρουσίαση των πλάνων με παραδείγματα από τον κινηματογράφο και τα κόμικς, βλ. Tiberi (1981: 28-37), ενώ συστηματικά τα αναλύει ο Renard (1985: 162-164).

5. Για μια συστηματική ανάλυση της ευρείας γωνίας (angle plat) και του plongee και contre-plongee, βλ. Masson (1985: 39-40) και Renard (1985: 164-166), όπου παρουσιάζονται και άλλες τεχνικές (camera subjective, champ και contre-champ, anti-raccord και travelling).

τογραφικό⁶ αλλά και το ζωγραφικό κώδικα. Εκτός από την καλύτερη αποτύπωση του πλάνου, η οπτική γωνία επιτρέπει στον αναγνώστη να αντιληφθεί την ψυχολογική σχέση που συνδέει τον ήρωα με το περιβάλλον του,⁷ και παράλληλα τον πλησιάζει σ' αυτόν όταν πρέπει να αισθανθεί συμπάθεια, λύπη ή θαυμασμό και τον απομακρύνει όταν η εγγύτητα θα έκανε τον αναγνώστη μέτοχο των κινδύνων (Masson, 1985: 31 κ.ε.).

- γ. Στο καθράρισμα πιστεύουμε πως πρέπει να περιληφθεί και η οργάνωση της εικόνας –την οποία ο Masson (1985: 40) αντιμετωπίζει χωριστά– και ειδικότερα την ελαφρά ασυμμετρία της που τη φέρνει εγγύτερα στην πραγματικότητα όπου καθετί που φαίνεται συμμετρικό, τείνει μάλλον παρά είναι συμμετρικό. Η ασυμμετρία επιβάλλει στην εικόνα μια αρχή αστάθειας κι επιτρέπει την εξέλιξη του μύθου. Παράλληλα, οι κάθετοι ή διαγώνιοι άξονες μάς επιτρέπουν ν' αναγνωρίσουμε συμπαράθεσεις και αντιθέσεις μεταξύ των παρισταμένων.
3. Για τη σημασία των *χρωμάτων* στα κόμικς, δεν είναι δυνατοί οι συμπερασμοί, ισχυρίζεται ο P. Masson (1985: 40-46).⁸ Μπορούμε μόνο να υποδείξουμε τις λειτουργίες τους εν γένει, αφού πολιτισμικοί και ψυχολογικοί παράγοντες συμβάλλουν στην επιλογή τους από το δημιουργό και την υποκειμενική ερμηνεία τους από τον αναγνώστη. Παλαιότερα, βέβαια, δεν ήταν δυνατή η πλήρης αξιοποίηση των χρωμάτων λόγω του υψηλού κόστους, κι έτσι τα κριτήρια ερμηνείας

6. Βλ. παραδείγματα από τον κινηματογράφο και τα κόμικς στον Tiberi (1981: 38-45).

7. Βλ. Μαρτινίδη (1990: 76 κ.ε.): «Το ύψος από το οποίο “βλέπουμε” [τον ήρωα] αυξάνει και μάλιστα τόσο περισσότερο, συνήθως, όσο πιο απειλητικός για τον ήρωα γίνεται ο περιγυρός του».

8. Βλ. και Fresnault-Deruelle (1977: 224-237) και Renard (1985: 148-152). Για τα ασπρόμαυρα κόμικς και τη σχέση τους με το «film noir», τον ερωτισμό και την επιστημονική φαντασία, βλ. κυρίως Renard (1985: 143-148).

ας των χρωμάτων για την περίοδο ως τα τέλη τουλάχιστον του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ίσως μάλιστα και ως τις αρχές της δεκαετίας του '60, θα πρέπει να λαβαίνουν υπόψη τους αυτό το γεγονός. Τα κόμικς που χρησιμοποιήσαμε για την παρούσα έρευνα δεν αντιμετώπισαν τους τεχνικούς περιορισμούς που υποχρέωναν –ακόμη και στην εποχή των παλαιότερων από αυτά– στην ασπρόμαυρη σελίδα ή τις εναλλάξ ασπρόμαυρες και έγχρωμες. Έτσι, οι παρατηρήσεις που ακολουθούν ισχύουν για το σύνολο του υλικού μας.

Αρχικά, το χρώμα συμβάλλει στην αναλογικότητα της αναπαράστασης, αυξάνοντας το ρεαλισμό ακόμη και των ελάχιστα ρεαλιστικών κόμικς. Επίσης, τα χρώματα έχουν μια συμβολική λειτουργία, η οποία συνδέεται στο μέγιστο βαθμό με τα πολιτιστικά δεδομένα της περιοχής και της εποχής που δημιουργήθηκαν. Τέλος, στο συνταγματικό κυρίως άξονα, μπορούμε ν' αναγνωρίσουμε στο χρώμα μιαν αισθητική λειτουργία που προκύπτει από τη συμπαράθεση των χρωμάτων και τα αναδυόμενα νοήματα, τα οποία οφείλονται στη συμβολική τους φόρτιση.

4. Η απόδοση της *κίνησης* στο εσωτερικό της ακίνητης εικόνας αποτέλεσε μια από τις αιτίες του θαυμασμού των σημειολόγων για τα κόμικς, λόγω της ικανότητάς τους να υπερβαίνουν (όπως και στην περίπτωση της απεικόνισης του ήχου) τα φυσικά τους όρια.⁹

Το καρτέ (ή κάδρο) περικλείει τα στοιχεία αυτά, ενώ το σχήμα και το μέγεθός του, σε σχέση με το σχήμα και το μέγεθος των υπολοίπων καρτέ της σελίδας, μας επιτρέπει τη χρονολογική και αξιολογική εκτίμηση του περιεχομένου του, στο συντακτικό άξονα. Πιο συγκεκριμένα.

Κάδρο είναι το πλαίσιο στο εσωτερικό του οποίου βρίσκεται

9. Δεν θα αναφερθούμε στις τεχνικές απόδοσης της κίνησης. Ακόμη και ο περιστασιακός αναγνώστης τις έχει υπόψη του, ενώ τις συναντάμε συνήθως και στις γελοιογραφίες των εφημερίδων. Λεπτομερή καταγραφή τους μπορεί να βρει ο αναγνώστης στον Μαρτινίδη (1990: 70-75) και τον Renard (1985: 170-174).

η εικόνα και συναντώνται το καθράρισμα και η χρωματική απόδοση του κόσμου με τους διάφορους κώδικες που συναποτελούν τα κόμικς. Το γεγονός ότι το πλαίσιο ορίζει τη συνάντηση αυτή, οδηγεί τον Π. Μαρτινίδη στο συμπέρασμα πως το κάδρο ή βινιέτα «αποτελεί τη στοιχειώδη αφηγηματική μονάδα» των κόμικς. Ο Pierre Masson (1985: 19) μάς υπενθυμίζει ότι το πλαίσιο αποτελεί (για όλους σχεδόν τους πολιτισμούς) την απαραίτητη προϋπόθεση της ανάδυσης του νοήματος. «Το κάδρο είναι ένα εσωτερικό παράθυρο», ισχυρίζεται, «που ανοίγει το άτομο σ' ένα χώρο τον οποίο επιλέγει να καταστήσει σημαίνοντα». Ότι συμβαίνει σ' αυτό τον χώρο, εμφανίζεται ως μετωνυμία, διαθέτει όμως αξία μεταφορική.

Πέρα από τη γενική σημασία του κάδρου ως πλαισίου, υπάρχει μια ποικιλία πλαισίων που συναντάμε στα κόμικς: ποικιλία κατά το σχήμα και κατά το μέγεθος.

α. Τα πλαίσια είναι συνήθως παραλληλόγραμμα ή κυκλικά. Τα πρώτα χρησιμοποιούνται για να δηλώσουν την «κανονική» αφήγηση της ιστορίας, ενώ τα δεύτερα επιβάλλουν μια τομή στο χρόνο: υποδηλώνουν το πέρασμα στην ιδιότυπη χρονικότητα της φαντασίας, εκεί όπου ο ορθολογισμός περιορίζεται ή εκμηδενίζεται, ενώ γίνεται δυνατή η πρόσβαση του δημιουργού και του αναγνώστη στην απόλυτη εσωτερικότητα ή στα (υποκειμενικά) αισθήματα του ήρωα. Παράλληλα, όμως, το κυκλικό πλαίσιο χρησιμοποιείται και για να καταστήσει το θεατή μέτοχο του βλέμματος του ήρωα, όταν αυτός χρησιμοποιεί κάποιο οπτικό όργανο (π.χ. τηλεσκόπιο, περισκόπιο κλπ.). Η χρήση αυτή οφείλεται σαφώς στον κινηματογράφο (Masson, 1985: 19-22).

Καθώς το πλαίσιο συνδέει το χώρο με το νόημα, κάθε γεωμετρία του νοήματος οφείλει να λαμβάνει υπόψη της τις απροσδόκητες μεταστροφές του, αφήνοντας περιθώρια για την ανάδυση διαφορετικών πλαισίων, κανονικών (π.χ. τριγώνων ή τραπεζίων) αλλά και ακανόνιστων. Τέτοια πλαίσια συναντάμε συχνά στα *Κλασσικά Εικονογραφημένα*.

Μια τελευταία πιθανότητα είναι αυτή της (ολικής ή μερικής) απουσίας πλαισίου, η οποία μπορεί να εμφανίζεται για λόγους αισθητικούς (για να σπάξει η μονοτονία που προέρχεται από τη διαρκή χρήση ομοιόμορφων καρτέ), αλλά και για να υποδηλώσει (όπως και το κυκλικό πλαίσιο) την έξοδο από το χρόνο της φυσιολογικής αφήγησης, μια προσωρινή ή παρατεταμένη κίνηση εκτός χρόνου, όπου επιτρέπεται η συμπαρουσία στοιχείων και προσώπων από διαφορετικές εποχές.¹⁰

- β. Κατά το μέγεθος, τα πλαίσια ποικίλλουν από το δισέλιδο ως το πολύ μικρό καρτέ. Ο Π. Μαρτινίδης (1990: 41-49) αναφέρει έξι διαβαθμίσεις μεγεθών. Ανάλογα με το μέγεθος αλλά και τη σχέση του ύψους προς το πλάτος, τα καρτέ επιτρέπουν μια ποικιλία γωνιών «θέασης» και ταυτόχρονα προσανατολίζουν το βλέμμα άλλοτε στο περιβάλλον και τις γεωγραφικές σχέσεις των ηρώων μεταξύ τους (π.χ. προσέγγιση ή απομάκρυνση) και άλλοτε σε λεπτομέρειες οι οποίες βοηθούν στην κατανόηση ελάχιστων μεταπολίσεων που προωθούν την πλοκή ή συμβάλλουν στη συναισθηματική φόρτιση του αναγνώστη και την ένταση της συμπάθειας ή αντιπάθειας του για τους ήρωες. Τέλος, το μέγεθος του πλαισίου παίζει σημαντικό ρόλο τόσο στο χρόνο της ανάγνωσης, όσο και στην αντίληψη του χρόνου ως διάρκειας του καρτέ. Έτσι, τα μακρόστενα πλαίσια δηλώνουν μεγάλη χρονική διάρκεια (που θα μπορούσε να περιγραφεί με φράσεις όπως «περπατούσαν για αρκετή ώρα», «ο καβγάς κράτησε αρκετά»), τα «τυπικά καρτέ» που ακολουθούν τα παραλληλόγραμμα, υπονοούν συνήθως μια στιγμιαία κίνηση (π.χ. «ξαφνικά χτύπησε το τηλέφωνο») και προαναγγέλλουν μια νέα τροπή της πλοκής.

Αν χρησιμοποιήσουμε τις προηγούμενες σημειώσεις για ν' αναλύσουμε την εικόνα με την οποία αρχίζει το τέταρτο τεύχος

10. Για την απουσία πλαισίου, βλ. επίσης Masson (1985: 24-25).

του *Astérix* («Ο Astérix και οι Γότθοι»), μπορούμε να παρατηρήσουμε τα εξής (εικ. 1):

- α. Το τεύχος αρχίζει με ένα ημισέλιδο καρέ. Το μέγεθος αυτό υπονοεί ένα χρονικό *lento*. Την εντύπωση αυτή επιτείνουν στο εσωτερικό της εικόνας οι όρθιοι Γαλάτες που κοιτάζουν τον δρυίδα, το ποταμάκι που σχηματίζει έναν μάλλον ήσυχο μικρό καταρράκτη, τα παπάκια στη λίμνη, οι αγελάδες. Πρόκειται για ένα ρητορικό τέχνασμα: Με μια πρώτη ματιά τίποτε δεν προμηνύει τη δράση που θα ακολουθήσει.
- β. Στο εσωτερικό της εικόνας μπορούμε ν' αναγνωρίσουμε δύο ήρωες, οι οποίοι συμμετέχουν σ' όλες τις περιπέτειες: τον δρυίδα Πανοραμίξ και τον Αστεριξ. Το γεγονός ότι οι ήρωες αυτοί βρίσκονται εν κινήσει, μεταφέρουν αντικείμενα, και ο δρυίδης γεμίζει ένα σάκο, εγγράφει στην καρδιά της εικόνας την αρχή της περιπέτειας η οποία θα κλονίσει τη γαλήνη. Το γεγονός ότι η ομάδα των Γαλατών στο κέντρο κοιτάζει προς το σύμπλεγμα δρυίδα-Αστεριξ, στρέφει το βλέμμα του αναγνώστη ακριβώς στο σημάδι της ταραχής που πρόκειται ν' ακολουθήσει.
- γ. Το πλάνο (γενικό πλάνο – *plan d'ensemble*) μας επιτρέπει να εξοικειωθούμε με το χώρο (ή –για τους αναγνώστες των προηγούμενων τευχών– να εγκλιματισθούμε στο οικείο περιβάλλον του γαλατικού χωριού) στον οποίο κινούνται οι ήρωες σ' όλη τη σελίδα.
- δ. Η οπτική γωνία (από το πλάι και επάνω – *plongée*) θυμίζει τη λεγόμενη «λήψη à vol» (εν πτήσει). Ο αναγνώστης συμμετέχει σε μια «μαγική πτήση» η οποία, πέρα από μυστικιστική εκστατική εμπειρία (Culiano, 1986: 83 κ.ε.), είναι οικεία από τις πτήσεις που πραγματοποιούνται στα όνειρα. Εξάλλου, η θέση του δεν είναι κάθετη, αλλά βρίσκεται σχεδόν στο ύψος του βάρδου και του σπιτιού του, που είναι χτισμένο πάνω στο δέντρο. Μπορούμε, λοιπόν, να είμαστε σίγουροι πως επίκειται η προσγειώσή του στο χώρο της φαντασίας και του ονείρου. Η πτήση είναι ταυτόχρονα ο βασικός τρόπος με τον

οποίο αποδίδεται η μετακίνηση στο χρόνο (η υπόθεση του έργου διαδραματίζεται το 50 π.Χ.). Έτσι, η οπτική γωνία συμβάλλει στην κατανόηση του χώρου και, ταυτόχρονα, στην αποδέσμευση του αναγνώστη από το παρόν, και την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη εξοικείωσή του με τους ήρωες.

- ε. Μπορούμε ν' αναγνωρίσουμε τρεις ομάδες προσώπων στην εικόνα: Ο βάρδος Κακοφωνίξ με το «θύμα» του αποτελούν την πρώτη, η δεύτερη συγκροτείται από τους έξι Γαλάτες που παρακολουθούν τις προετοιμασίες του δρυΐδη, ο οποίος μαζί με τον Αστεριξ αποτελούν την τρίτη ομάδα. Η πρώτη και η τρίτη ομάδα παρουσιάζουν ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά (είναι διμελείς, αποτελούν την εξαίρεση στη γαλήνη της εικόνας) αλλά και κάποιες διαφορές (σημαντικότερη η χωρική σχέση των μελών καθεμιάς: τα μέλη της ομάδας Α' συνδέει ένας κάθετος, ενώ εκείνα της Γ' ένας οριζόντιος άξονας). Υπάρχει έτσι μια αφανής αντιστοιχία ανάμεσά τους, η οποία συνδέει τα μέλη κάθε ομάδας με τα μέλη της άλλης: ο βάρδος εμφανίζεται ως αντίστοιχο του δρυΐδη (μόνον που ο δεύτερος ασχολείται με τα όργανα της εργασίας του, τη στιγμή που ο πρώτος έχει εγκαταλείψει τη λύρα του και σκουπίζει), ενώ ο Αστεριξ ως αντίστοιχο του ανώνυμου Γαλάτη. Η σχέση αυτή μάς επιτρέπει να ισχυριστούμε πως αν δεν υπήρχαν άλλες πληροφορίες, οι δύο ομάδες θα μπορούσαν να είναι ισότιμες. Την ισοτιμία αυτή καταργεί η ομάδα Β', η οποία βρίσκεται ανάμεσα στις δύο προηγούμενες, αλλά είναι στραμμένη στην ομάδα Γ'. Παράλληλα, στην ομάδα Γ' παραχωρείται η μισή εικόνα, ενώ την υπόλοιπη μισή μοιράζονται οι Α' και Β'. Η κατοχή του περισσότερου χώρου, και μάλιστα του δεξιού τμήματος της εικόνας, αφαιρεί κάθε ψευδαίσθηση για τους πραγματικούς μέλλοντες πρωταγωνιστές.¹¹

11. Για την ιδεολογική σημασία του αριστερού και του δεξιού, βλ. Μάσιμο Κατσάρι (1985: 7-24), ενώ για τη σημασία τους στην αρχαία σκέψη, βλ. Pierre Vidal-Naquet (1983: 102-129).

στ. Μια τελευταία αναλογία που παρατηρούμε είναι αυτή της συμμετρικής τοποθέτησης του σπιτιού του βάρδου με τον περιστερώνα και ο συνακόλουθος παραλληλισμός του με τα περιστέρια. Η αναλογία αυτή επιτείνει τη διάσταση κατοικία του δρυΐδη (και κατοικία γενικά)-οικία του βάρδου, και υποδηλώνει:

- την απομάκρυνση του τελευταίου από την comic-ή πραγματικότητα,
- την κακή φωνή του (το άμουσο της τέχνης), που συμπεραίνουμε από τον παραλληλισμό του με τα περιστέρια.

Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι η σημειολογία αναλύει ικανοποιητικά την οργάνωση της εικόνας και των ευρύτερων νοηματικών ενοτήτων του comic-ού λόγου. Παράλληλα, μας υποδεικνύει τους κώδικες με βάση τους οποίους μπορούμε να ερμηνεύσουμε τα υφολογικά δάνεια αλλά και τα ευρήματα του λόγου των κόμικς που στήνονται πάνω στα δάνεια αυτά.

Υπάρχει ένας ακόμη κώδικας οργάνωσης του comic-ού λόγου, ένα ακόμη κλειδί ερμηνευτικής αποδόμησής του: ο ιδεολογικός κώδικας, ή –με αυστηρά σημειολογική ορολογία– η συμπαραδήλωση. Πρόκειται για το φαινόμενο που επιτρέπει στα κόμικς ν' αποδεσμεύονται από τις προθέσεις του δημιουργού τους, αν και δεν έγινε έτσι αντιληπτό. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί θ' αναφερθούμε κριτικά στις έννοιες της ιδεολογίας και της συμπαραδήλωσης.