

Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμιξ

μια πρόταση για μελέτη των λιγότερο φανερών
παραμέτρων της εικονοποιημένης αφήγησης

Types of narative development in comics

a proposal for the study of the less obvious
variables in story-telling with pictures

Μένης Θεοδωρίδης, Κρυσταλία Χαλκιά,

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σε μια μορφή σύγχρονης καλλιτεχνικής έκφρασης, όπως το κόμιξ, που αξιοποιεί εκφραστικά μέσα προερχόμενα από άλλες τέχνες (εικαστικά, λογοτεχνία, κινηματογράφος) η προσπάθεια ολοκληρωμένης μελέτης και ανάλυσης των έργων δεν μπορεί παρά να λαμβάνει υπόψη τις εκφραστικές παραμέτρους όλων αυτών των τεχνών. Στην εισήγηση αυτή, γίνεται προσπάθεια να επισημανθούν μερικές χαρακτηριστικές παράμετροι από το χώρο της κινηματογραφικής έκφρασης, που καθορίζουν την προσωπική αφηγηματική ροή κάθε δημιουργού-αφηγητή κόμιξ.

Πρόκειται για τις έννοιες του κάδρου, της οπτικής γωνίας, του μοντάζ και του ήχου που, αν και σπάνια σχολιάζονται από τους μελετητές, χαρακτηρίζουν έντονα την προσωπική έκφραση κάθε δημιουργού.

Δημοσίευση:

Θεοδωρίδης Μ. & Χαλκιά Κρ. (2005), «Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμιξ», στο βιβλίο *Εικόνα και Παιδί*, (Επιμέλεια: Ουρανία Κωνσταντινίδου-Σέμογλου), Εκδ. Cannot not design publications σελ. 317-327 (Κείμενο), 719-720 (Εικόνες).

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η μελέτη και η ανάλυση των κόμιξ ως έργων μιας αυτόνομης μορφής καλλιτεχνικής έκφρασης, έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον πολλών μελετητών που προέρχονται από πολύ διαφορετικές ειδικότητες του ακαδημαϊκού χώρου. Στις προσεγγίσεις τους ανιχνεύεται η επιστημονική του καθενός προέλευση καθώς οι αναλύσεις τους κυριαρχούνται από την οπτική και τα εργαλεία που καθένας μεταφέρει από το αρχικό ερευνητικό του πεδίο στο χώρο του κόμιξ.

Κειμενικές προσεγγίσεις των κόμιξ

Η δημοτικότητα των κόμιξ στις μικρές ηλικίες κίνησε το ενδιαφέρον πολλών παιδαγωγών σχετικά με το ρόλο και την αξία των κόμιξ στη διαπαιδαγώγηση. Έτσι η εικονοποιημένη αφήγηση των κόμιξ εξετάζεται ως μέσον ισχυρής υποβολής μηνυμάτων, αξιών και ιδεολογίας γενικότερα, που διαπλάθει συνειδήσεις, καθιερώνει επικοινωνιακούς κώδικες και διαμορφώνει ιδιαίτερους τρόπους πρόσληψης και κατανόησης του κοινωνικού περιβάλλοντος. Συνακόλουθες είναι και οι συχνές προσπάθειες αξιοποίησης του μέσου για να εξυπηρετηθούν άλλοτε μεν φρονηματιστικοί στόχοι και άλλοτε να διδάχτούν αποτελεσματικά («με απλό και ευχάριστο τρόπο») διάφορα διδακτικά αντικείμενα. Προσπάθειες όχι απαραίτητα καταδικαστέες αφού ο αριστουργηματικός Αστεριξ, προϊόν αναμφισβήτητα της ανεπανάληπτης ιδιοσυγκρασίας και έμπνευσης των δημιουργών του, ξεκίνησε με την παιδαγωγικά στρατευμένη πρόθεση, να εξοικειωθούν τα παιδιά με μια, ως τότε, πολύ απόμακρή τους ιστορική περίοδο. Ακριβώς όπως άλλες πριν ο Αίσωπος, ο Ιησούς και άλλοι, επεχείρησαν να αξιοποιήσουν το μέσον της αφηγηματικής μυθοπλασίας για την αποτελεσματική παρουσίαση των δικών τους ιδεών. Η αναζήτηση λοιπόν των παιδαγωγικών διαστάσεων και των διδακτικών δυνατοτήτων της εικονοποιημένης αφήγησης, χαρακτηρίζει την οπτική των παιδαγωγών στο χώρο του κόμιξ. (Κωνσταντινίδου-Σέμογλου 2001, Χαλκιά κ.α. 2001, Γρόσδος κ.α. 1999, Μαλαφάντης 1996).

Η φανατική ανταπόκριση των νέων και οι εμφανείς ιδιαιτερότητες της κουλτούρας των κόμιξ, προσανατόλισαν τους ερευνητές από το χώρο της κοινωνιολογίας, στη μελέτη των ιδεολογικών τάσεων, των στερεοτύπων, των ρόλων που συνήθως αναδύονται μέσα από τους ήρωες των κόμιξ, αλλά και των κοινωνικών συνιστωσών που εκφράζονται και αντανακλώνται στη νέα αυτή μορφή αφήγησης. Ποιές ανάγκες έστρεψαν την εικονοποιημένη αφήγηση σε αναζήτηση καταστάσεων συνεχούς έντασης; Ποιές κοινωνικές συνθήκες διεκδικούν την επιβεβαίωσή τους μέσα από τον άμεσα αναγνωρίσιμο αλλά προκλητικά και ηδονικά αυθαίρετο κόσμο των κόμιξ; Η κοινωνιολογική προσέγγιση των κόμιξ και η μελέτη με τα θεωρητικά εργαλεία της κοινωνικής έρευνας, έχουν από καιρό καταθέσει αξιόλογες αναλύσεις και κριτικές για τα ερωτήματα αυτά (Μαρτινίδη 1989, Σκαρπέλος 2000).

Όπως θα ήταν αναγκαίο και οι δύο παραπάνω χαρακτηριστικές κατηγορίες μελετητών (παιδαγωγών και κοινωνιολόγων) καθώς και πολλών άλλων συναφών ερευνητών από το χώρο των κοινωνικών επιστημών, αντιμετωπίζουν το κόμιξ ως κείμενο (text). Αντιμετωπίζουν δηλαδή το εικονοποιημένο αφήγημα (εικόνες, διαλόγους, αλληλουχία εικόνων στη σελίδα κ.λπ.) ως συνολικό κείμενο προς «ανάγνωση» (πολύτιμα εδώ είναι τα εργαλεία της ψυχανάλυσης, της σημειωτικής ανάλυσης και της ανθρωπολογικής έρευνας).

Ας επισημανθεί παρενθετικά ότι, σχετικά με τα κόμιξ, ο όρος κείμενο δεν αναφέρεται στα μικρά, γραπτά κείμενα μέσα στο κόμιξ (δηλαδή στους διαλόγους μέσα στα «μπαλονάκια» ή στις συνδετικές φράσεις εκτός εικόνων), αλλά στο συνολικό περιεχόμενο της αφήγησης. Έτσι τα στοιχεία της αφήγησης στα κόμιξ, κυρίως προκύπτουν μέσα από τις εικόνες. Για παράδειγμα, η πληροφορία ότι ο Οβελίξ είναι χοντρός, ή ότι οι αδερφοί Ντάλτον είναι «φτυστοί» μεταξύ τους αλλά διαφορετικού ύψους (εικόνα 1), δεν προκύπτει από κάποια γραπτή ή προφορική περιγραφή αλλά μέσα από τις αντίστοιχες εικόνες που αποτελούν το εικονοποιημένο κείμενο του κόμιξ.



Εικόνα 1

Μέσα από τις ίδιες εικόνες, τους διαλόγους κ.λπ. απορρέουν οι χαρακτηριστικές κειμενικές παράμετροι που, όπως και σε κάθε άλλου είδους αφήγημα, αναγνωρίζουμε στα κόμιξ. Δηλαδή η θεματολογία του κόμιξ, η δραματουργική του ανέλιξη (πλοκή), η ανάπτυξη των χαρακτήρων του, ο χώρος και η εποχή που διαδραματίζεται η ιστορία του, οι κοινωνικές συνθήκες στις οποίες αναφέρεται, οι ιδεολογικές και φιλοσοφικές απόψεις που υψαίνονται, τα στερεότυπά του, οι συμβολισμοί που χρησιμοποιεί και πολλές άλλες κειμενικές παράμετροι προκύπτουν από τις εικόνες του κόμιξ που, στην ουσία, αποτελούν το αφηγηματικό μέσον.

Παιδαγωγοί και κοινωνιολόγοι λοιπόν, μελετούν τα **κειμένα** των κόμιξ. Κυρίως ενδιαφέρονται για τις εμφανείς κειμενικές διαστάσεις. Τί αφηγείται κάθε κόμιξ και ποιές αναγωγές μπορούν να γίνουν από την ανάλυση των στοιχείων του κειμένου. Όμως το συνολικό περιεχόμενο της αφήγησης διαμορφώνεται καθοριστικά και από τον **τρόπο** της αφήγησης. Τον τρόπο χρήσης δηλαδή και αξιοποίησης, των μέσων αφήγησης που ο εκάστοτε αφηγητής επιλέγει. (Meyrowitz 1998, Zettl 1998).

Συγκειμενικές προσεγγίσεις των κόμιξ (contextual analysis)

Χάρη στις δυνατότητες των αφηγηματικών μέσων, ο κάθε δημιουργός κόμιξ εκφράζει την ιδιαίτερη, προσωπική του ματιά και επεξεργάζεται το ιδιαίτερο προσωπικό του ύφος. Για παράδειγμα, το ιδιαίτερο σκιτσογραφικό ύφος κάθε δημιουργού κόμιξ είναι συνήθως το στοιχείο που αμέσως μας επιτρέπει να αναγνωρίσουμε τίνος έργο κρατάμε στα χέρια μας. Οι ήρωες που σχεδίασε ο Ουντερζό για να αφηγηθεί τις ιστορίες του Αστερίξ, δεν θα έμοιαζαν καθόλου με τους ήρωες που θα σχεδίαζε ο Πράττ αν ήθελε να αφηγηθεί κάποιες ιστορίες με ελεύθερους Γαλάτες στην περίοδο της Ρωμαϊκής κατοχής. Έτσι, το σκιτσογραφικό ύφος εκφράζει την προσωπική ματιά του δημιουργού πάνω στα πράγματα και φυσικά καθορίζει τη γενική ατμόσφαιρα της αφήγησης, που με τη σειρά της επηρεάζει καθοριστικά την εξέλιξη της ιστορίας του συγκεκριμένου έργου, δηλαδή το συνολικό κείμενο.

Επιλέγοντας τον τρόπο που θα αξιοποιήσει τα αφηγηματικά του μέσα, δηλαδή τα συν-κειμένα στοιχεία της αφήγησης του, ο δημιουργός κόμιξ αποδίδει έμμεσα πρόσθετες, λιγότερο εμφανείς, κειμενικές πληροφορίες που δεν χαρακτηρίζουν μονάχα το συγκεκριμένο αφήγημά του αλλά διαχέονται στο σύνολο των έργων του και αποτελούν τον κοινό τους παρανομαστή: το προσωπικό του ύφος.

Κατά βάθος, κάθε δημιουργός κόμιξ, μέσα από τα συν-κειμενικά στοιχεία που επιλέγει, οικοδομεί το προσωπικό του αφηγηματικό σύμπαν μέσα στο οποίο διαδραματίζονται οι ιστορίες του.

Κάθε κείμενο συνεπώς, ανήκει και λειτουργεί στο αυθαίρετο σύμπαν που έπλασε ο δημιουργός-αφηγητής του· το σύμπαν όμως αυτό συνάγεται από μία σειρά διαφορετικών έργων του ίδιου δημιουργού-αφηγητή καθώς προκύπτει, όχι από τα εμφανή κειμενικά στοιχεία μιας

μεμονωμένης αφήγησης, αλλά από τα συγκεκριμένα στοιχεία που ο αφηγητής επιλέγει για να αφηγηθεί τις ιστορίες του «με το δικό του τρόπο».

Οι συν-κειμένες (συγκεκριμένες) παράμετροι όπως το σχέδιο και το χρώμα, δεν αποτελούν εικαστικά στοιχεία μόνον κάθε ξεχωριστής εικόνας (καρρέ) της αφήγησης, αλλά χαρακτηρίζουν δυναμικά το σύνολο του έργου ενός δημιουργού και παραπέμπουν στο ιδιαίτερο, προσωπικό του σύμπαν. Το αναγνωρίσιμο σχέδιο του Πράττ υπαινίσσεται συγκεκριμένους κώδικες συμπεριφοράς και ηθικής μεταξύ των ηρώων του. Υπαινίσσεται ταυτόχρονα είδη ιστοριών και προσωπικό ρυθμό αφήγησης που διαφέρει από αυτόν οποιουδήποτε άλλου δημιουργού. Ο τρόπος που ο Μανάρα ζωγραφίζει τις ηρωίδες του προδικάζει ένα προσωπικό σύμπαν που φυσικά υπαγορεύει ιδιαίτερες ιστορίες, σχέσεις ηρώων και πλοκή. Ο τρόπος που ο Μπάρκς ζωγραφίζει τους ιθαγενείς του Αμαζονίου ή τους νομάδες της ερήμου στη Σαχάρα, ανάγεται στο προσωπικό του σύμπαν και τις αντιλήψεις του για τον πολιτισμό και υπαγορεύει ευθέως το είδος της σχέσης που οι ήρωές του θα μπορούσαν να αναπτύξουν με το ντόπιο πληθυσμό των εξωτικών χωρών.

Για τη μελέτη λοιπόν των τόσο σημαντικών συγκεκριμένων παραμέτρων στα κόμιξ, χρειάστηκε να χρησιμοποιηθούν τα ερευνητικά εργαλεία των κριτικών της λογοτεχνίας, των κριτικών και των θεωρητικών που απασχολούνται με τις εικαστικές τέχνες, των κοινωνιολόγων της επικοινωνίας, των αναλυτών της εικόνας κ.α.

Ανάλογα με τη θεωρητική μας σκευή, μπορούμε να αναγνωρίσουμε πάρα πολλές συγκεκριμένες παραμέτρους στα κόμιξ. Αυτές που συνηθέστερα σχολιάζονται, αναφέρονται σε εκφραστικά μέσα που το κόμιξ υιοθέτησε από δύο παραδοσιακούς χώρους καλλιτεχνικής έκφρασης με αντίστοιχα μεγάλη παράδοση κριτικού και θεωρητικού λόγου.

α) Από το χώρο της εικαστικής έκφρασης, προέρχονται συγκεκριμένες παράμετροι όπως: η σύνθεση, το σχέδιο, το χρώμα, η «ματιέρα» που προκύπτει από τις διάφορες τεχνικές και τα διάφορα υλικά ζωγραφικής, η τονικότητα, οι σκιάσεις κ.λπ.

Όλες αυτές οι συγκεκριμένες παράμετροι χαρακτηρίζουν όχι μόνον κάθε μία ξεχωριστή εικόνα (καρρέ) της αφήγησης αλλά και το σύνολο της εικονοποιημένης αφήγησης και, πολύ περισσότερο, το σύνολο των έργων ενός δημιουργού κόμιξ. Για παράδειγμα, η χρήση της μονοχρωμίας μπορεί να σχολιαστεί σε κάποιο συγκεκριμένο καρρέ ως μέσον έμφασης σε έναν ήρωα ή σε ένα στοιχείο της εικόνας. Μπορεί όμως να μελετηθεί και ως δομικό στοιχείο στη δυναμική της αφήγησης αφού επιτρέπει στον αφηγητή να ποικίλει την εξιστόρησή του με «ανάσεις» σχεδιαστικής αφαίρεσης. Η μελέτη λοιπόν αυτής της συγκεκριμένης παραμέτρου που προήλθε από το χώρο της εικαστικής έκφρασης, μπορεί απλώς να περιοριστεί στη διαπίστωση και ταξινόμηση των χρήσεων και των πιθανών ειδών μονοχρωμίας στο έργο ενός δημιουργού (μονοχρωμία κάποιοι στοιχεία μέσα σε μια έγχρωμη εικόνα, μονοχρωμία σε μίξη, ασπρόμαυρες εικόνες κ.λπ.) ή να επιχειρήσει την δραματουργική ή τη σημειολογική ανάγνωση των μονοχρωμιών αυτών μέσα στην πορεία της αφήγησης.

Αντίστοιχα μπορούν να μελετηθούν και όλες οι συγκεκριμένες παράμετροι που, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, προέρχονται από το χώρο της εικαστικής έκφρασης (από τη ζωγραφική μέχρι τις γραφικές τέχνες και την αρχιτεκτονική).

β) Συγκεκριμένες παραμέτρους στο χώρο του κόμιξ, μπορούμε να αναγνωρίσουμε και από το χώρο της λογοτεχνίας. Ανιχνεύονται στα γραπτά μέρη του κόμιξ (στους διαλόγους μέσα στα «μπαλονάκια», στις εισαγωγικές ή στις συνδετικές φράσεις, στα μικρά συνοδευτικά γραπτά κείμενα εκτός εικόνων αλλά και στη συνολική αφηγηματική δομή του κειμένου).

Τέτοιες παράμετροι μπορεί να είναι το λεξιλόγιο ή οι γλωσσικές ιδιαιτερότητες που χαρακτηρίζουν το λόγο κάποιων ηρώων (π.χ. οι βρισίες του καπετάνιου Χαντόκ στον Τεντέν, ή η φράση «Νομίδω πωθ είδα έναν γατούλην», του Τουίτν κ.λπ.), κάποιες επαναλαμβανόμενες λέξεις που μπορεί να λειτουργούν και ως στίξη συμβάλλοντας στον αφηγηματικό ρυθμό, οι πολιτισμικές χροιές που υποβάλλουν οι επιλογές των ονομάτων των ηρώων και των τόπων, οι πολιτισμικές χροιές που υποβάλλονται από το εξειδικευμένο

λεξιλόγιο των ηρώων (π.χ. ορολογία χρήσης όπλων, σκαφών, αντιμετώπισης κινδύνων κ.λπ. που παραπέμπουν σε μελλοντολογικό, τεχνολογικό, διαστημικό, μεσαιωνικό κ.λπ. περιβάλλον ή σε διάφορες υποκοιλούρες). Επίσης συγκεκριμένες παράμετροι που προέρχονται από το χώρο της λογοτεχνίας είναι και τα διάφορα αφηγηματικά τεχνάσματα που επηρεάζουν τη δομή της αφήγησης. Σε ποιο σημείο της ιστορίας ξεκινάει η αφήγηση, οι αναδρομές στο παρελθόν ή το μέλλον κ.λπ.

Πρόκειται για συγκεκριμένες παραμέτρους που μπορούν να μελετηθούν με τα ήδη δοκιμασμένα θεωρητικά εργαλεία της λογοτεχνικής ανάλυσης για τον επί πλέον λόγο ότι, πολλά από τα κόμιξ, αναφέρονται σε «σύμπαντα» πολύ συγγενικά με αυτά της επιστημονικής φαντασίας και της αστυνομικής λογοτεχνίας.

Η αφηγηματική ροή στα κόμιξ

Με τη διαγραμματική αυτή επισκόπηση της ποικιλίας και των ειδών αφενός των κειμενικών και αφετέρου των συγκεκριμένων παραμέτρων, που προέρχονται από τους χώρους των εικαστικών τεχνών και της λογοτεχνίας, στην αφήγηση των κόμιξ επιχειρήθηκε μια αναφορά στις πιο καθιερωμένες οπτικές μελέτες και ανάλυσης των κόμιξ. Στις οπτικές αυτές θα θέλαμε να προσθέσουμε μια ακόμη κατηγορία συγκεκριμένων παραμέτρων που σπανιότερα απαντάται στις δημοσιευμένες αναλύσεις των κόμιξ (Μαρτινίδης 1989, Ασλανίδου 2000). Η πρόταση αυτή, οπωσδήποτε δεν αποτελεί καινοτομία, καθώς οι προτεινόμενες συγκεκριμένες παράμετροι προέρχονται από το χώρο του κινηματογράφου και τα εργαλεία προσέγγισής τους είναι ευρύτατα γνωστά στο χώρο της κινηματογραφικής κριτικής και ανάλυσης. Στο χώρο των κόμιξ όμως οι παράμετροι αυτές, αν και καθοριστικές, δεν έχουν ίσως προσεχθεί όσο θα έπρεπε και γι' αυτό θα επιχειρήσουμε να τις εντάξουμε στο σύνολο των παραμέτρων που ήδη αναλύονται από τους μελετητές.

Η αφήγηση στο κόμιξ πραγματοποιείται με την παράθεση χωριστών, ακίνητων εικόνων. Η προφανής σύμβαση είναι ότι ο αναγνώστης του κόμιξ διαβάσει νοερά το ακίνητο στιγμιότυπο ως κινούμενο. Στο πρώτο καρρέ του παραδείγματός μας (εικόνα 2), ο Πανοραμίζ μιλάει, κινείται και, μετά τη συνομιλία του με τον Αστεριζ, αποσύρεται στο σπίτι του ενώ η πόρτα κλείνει και ο Αστεριζ αποχωρεί. Κάπως έτσι διαβάζουμε και προεκτείνουμε κάθε ένα καρρέ της αφήγησης.

Η λιγότερο προφανής σύμβαση όμως, είναι ότι ενώ η δράση και η ροή της ιστορίας είναι συνεχής, η αφήγησή της προκύπτει από την παράθεση χωριστών εικόνων-στιγμιότυπων της δράσης. Ας παρακολουθήσουμε τον αφηγηματικό αυτό μηχανισμό στο ίδιο παράδειγμα:

Στο δεύτερο καρρέ του παραδείγματος, ο Αστεριζ και ο Οβελίξ συνομιλούν. Στο τρίτο καρρέ, ο Οβελίξ πετάει το μενίρ. Όμως ο Αστεριζ δεν εικονίζεται... Τι έγινε; Έπαψε να υπάρχει και να δρα ο Αστεριζ; Όχι, βέβαια. Βρίσκεται δίπλα στον Οβελίξ, αλλά ο σκιτσογράφος-αφηγητής θεώρησε ότι δεν χρειαζόταν να μας τον ξαναδείξει και προτίμησε να κατευθύνει την προσοχή μας στο μενίρ που εκσφενδονίζεται. Στο τέταρτο πάλι καρρέ, ο αφηγητής προτίμησε να μας δείξει το στρατόπεδο των Ρωμαίων όπου έπεσε το μενίρ. Ο Αστεριζ και ο Οβελίξ δεν έχουν άψει να δρουν, αλλά ο δημιουργός-αφηγητής θεωρεί ότι η εξιστόρηση του θα γίνει πιο ενδιαφέρουσα αν, εκείνη τη στιγμή, μας δείξει πού έπεσε το μενίρ. Ένας άλλος δημιουργός, αν διηγόταν την ίδια ιστορία, ίσως επέλεγε να μη μας αποκαλύψει προς το παρόν πού έπεσε το μενίρ, αλλά να στρέψει την προσοχή μας πίσω στον Πανοραμίζ που ετοιμάζει το μαγικό ζωμό.

Αυτή η επιλεκτική απεικόνιση των στοιχείων της δράσης, επιτρέπει στο δημιουργό-αφηγητή να αφηγηθεί την ιστορία του με τον προσωπικό του τρόπο. Να καθοδηγήσει τη ματιά του αναγνώστη σε όποιο σημείο της δράσης θέλει σε κάθε στιγμή, να δώσει ιδιαίτερη έμφαση εκεί που αυτός επιλέγει, να παραλείψει όσα αυτός θεωρεί δευτερεύοντα και ταυτόχρονα να δημιουργήσει τον προσωπικό του ρυθμό αφήγησης, κατευθύνοντας τη ματιά του αναγνώστη άλλοτε ήπια και άλλοτε πασαμωδικά στο χώρο της σελίδας. Ακόμα μπορεί να επηρεάζει το ρυθμό αφήγησης κατευθύνοντας τη ματιά του αναγνώστη στην παρακολούθηση παράλληλων δράσεων σε διαφορετικούς τόπους ή δράσεων που ταυτόχρονα εξελίσσονται σε διαφορετικές χρονικές στιγμές

(δηλαδή ταυτόχρονη παρακολούθηση γεγονότων του παρόντος, του παρελθόντος και του μέλλοντος).



Εικόνα 2

Έτσι οδηγούμαστε στην έννοια της αφηγηματικής ροής. Του προσωπικού δηλαδή τρόπου που ο κάθε δημιουργός κόμιξ «ξεδιπλώνει» την ιστορία του μέσα από την παράθεση χωριστών, ακίνητων εικόνων. Η αφηγηματική ροή στο κόμιξ εξαρτάται από τέσσερις τουλάχιστον συγκεκριμενικές παραμέτρους:

1. Η πρώτη είναι η κλίμακα των κάρδων που χαρακτηρίζει το κάθε καρρέ. Κλίμακα κάρδων ονομάζουμε το εμβαδόν που καταλαμβάνει συνήθως το ανθρώπινο πρόσωπο ή κάποιο άλλο πρωταγωνιστικό στοιχείο μέσα στα εκάστοτε όρια κάθε καρρέ. Πρακτικά, ας σταθούμε σε τρεις χαρακτηριστικές κλίμακες κάρδων (εικόνα 3).
 - Το γενικό κάρδο όπου κυριαρχούν τα στοιχεία του χώρου και οι ήρωες εικονίζονται από μακριά, ενταγμένοι στο γύρω χώρο τους. Στο γενικό κάρδο, το εμβαδόν που καταλαμβάνει το πρόσωπο ενός ήρωα μέσα στην εικόνα είναι ελάχιστο.
 - Το μεσαίο κάρδο όπου κυριαρχεί η συνήθως ολόσωμη παρουσία των ηρώων, με ελάχιστα στοιχεία από τον περιβάλλοντα χώρο. Στο μεσαίο κάρδο, το πρόσωπο ενός ήρωα καταλαμβάνει κάπως περισσότερο χώρο και η έμφαση της εικόνας συνίσταται στη δράση των ηρώων και στη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ τους.
 - Το κοντινό κάρδο, όπου κυριαρχεί το πρόσωπο ενός ή περισσότερων ηρώων. Η πρόθεση του κοντινού κάρδου είναι να δοθεί έμφαση στη διάθεση ή στην ψυχολογική κατάσταση των ηρώων ή ακόμα να τονιστεί η σημασία κάποιου στοιχείου κατά την αφήγηση.



(Γενικό--

(Κοντινό--

--Μεσαίο

Εικόνα 3

Η εναλλαγή αυτή των τριών κλιμάκων κάδρου επιτρέπει στο δημιουργό του κόμιξ, σε κάθε στιγμή, σε κάθε καρρέ της αφήγησης, να κατευθύνει την προσοχή μας όπου εκείνος κρίνει ότι εξυπηρετεί την αφήγησή του. Σε κάποιους καλλιτέχνες που το σύμπαν τους καθορίζεται από την ήπια, σχεδόν χωρίς παρεμβάσεις απόδοση διαπροσωπικών καταστάσεων, κυριαρχεί η παράθεση μεσαίων κάδρων με μοναδικό μέσον έμφασης την επιλεκτική κάπου-κάπου απεικόνιση ενός μόνον προσώπου ενώ μιλά. Χαρακτηριστικά παραδείγματα στην κατεύθυνση αυτή είναι τα comic strips όπου η απεικόνιση είναι σχεδόν θεατρική και τα αφηγηματικά ευρήματα εκφέρονται δια του λόγου καθώς το σκίτσο αποδίδει το κοινωνικό πλαίσιο και τις ιδιαιτερότητες των ηρώων. Σχεδόν επιδιώκεται η εντύπωση μιας ενιαίας, συνεχώς μεταβαλλόμενης εικόνας-σκηνής που εξελίσσεται παρακολουθώντας τη συνεχή αφήγηση του διαλόγου των ηρώων (εικόνα 4).



Εικόνα 4

Σε άλλους δημιουργούς που το σύμπαν τους επιδιώκει την ένταση και το δυναμισμό, η επιλογή της κλίμακας των κάδρων είναι περισσότερο καθοδηγητική της ματιάς του αναγνώστη, με συνεχείς εναλλαγές κάδρων διαφόρων κλιμάκων.

2. Δεύτερη συγκειμενική παράμετρος που συμβάλλει χρωματίζοντας δραματικά την αφηγηματική ροή, είναι η οπτική γωνία απ' όπου αντικρίζουμε τον ήρωα ή το θέμα κάθε καρρέ. Συνήθως παρακολουθούμε την εικονιζόμενη δράση από το ύψος των ματιών ενός όρθιου ανθρώπου-παρατηρητή που βρίσκεται στο ίδιο επίπεδο με τους ήρωες.

Σε μια λοιπόν «θεατρική» αντίληψη της αφήγησης, όλα τα καρρέ ενός κόμιξ υιοθετούν αυτήν την τυπική οπτική γωνία.

Όμως σε μια περισσότερο «κινηματογραφική» αντίληψη της αφήγησης, η οπτική γωνία κάποιων καρρέ μεταβάλλεται ριζικά και **συγκρούεται αφηγηματικά** με την οπτική γωνία των προηγούμενων και των επόμενων καρρέ, που διατηρούν την τυπική οπτική γωνία, υιοθετώντας:

- την οπτική γωνία ενός ανθρώπου που παρατηρεί τη δράση από ψηλά. Αν αυτό συμβαίνει σε πολύ γενικό κάδρο τότε η οπτική αυτή γωνία, που στον κινηματογράφο ονομάζεται «πλονζέ», μπορεί να εξυπηρετεί ανάγκες περιγραφής. Όσο όμως το κάδρο «σφίγγει» (μεσαίο ή κοντινό) γύρω από τον ήρωα, ο ήρωας αυτός εμφανίζεται αδύναμος και ανυπεράσπιστος ενώ η δραματική ένταση κορυφώνεται (εικόνα 5).



Εικόνα 5

- την οπτική γωνία ενός ανθρώπου που παρατηρεί τη δράση από χαμηλά. Στην περίπτωση αυτή, όταν το κάδρο «σφίγγει», ο ήρωας εμφανίζεται ισχυρός, σε θέση δραματικής υπεροχής και κυριαρχίας. Είναι η οπτική γωνία που στον κινηματογράφο ονομάζεται «κόντρ-πλονζέ» (εικόνα 6).



Εικόνα 6

3. Άλλη συγκεκριμενική παράμετρος που επηρεάζει την αφηγηματική ροή, είναι το μοντάζ των καρρέ. Πέρα, δηλαδή από το «πόσο μακριά ή κοντά μας» εικονίζονται τα πρόσωπα, πέρα από το πόσο ψηλά ή χαμηλά έχει τοποθετηθεί το σημείο παρατήρησης, το μοντάζ καθορίζει που στρέφεται κάθε φορά (σε κάθε καρρέ) η ματιά του αναγνώστη. Στο παράδειγμά μας (εικόνα 2), μπορούμε να επιστημόνουμε την εξής σειρά επιλογών:

- στο τρίτο καρρέ παρακολουθούμε τον Οβελίξ, σε μεσαίο κάδρο, να δρα.
- στο τέταρτο καρρέ παύουμε να παρακολουθούμε τον Οβελίξ, αλλά παρακολουθούμε, σε γενικό κάδρο, το αποτέλεσμα της δράσης του Οβελίξ στο στρατόπεδο των Ρωμαίων.
- στο πέμπτο καρρέ, παύουμε να παρακολουθούμε το σημείο όπου έχει πέσει το μενίρ και παρακολουθούμε, σε κοντινό κάδρο, έναν αξιωματούχο στη σκοπιά του στρατοπέδου που με την κραυγή-διαταγή του, η δράση θα μεταφερθεί σε άλλο σημείο όπως θα αποκαλύψει το έκτο καρρέ.

Ας αναφερθούμε επίσης στο πολύ σύνηθες παράλληλο μοντάζ που αποτελεί παράθεση καρρέ (ή μικρών ενοτήτων καρρέ) που περιγράφουν δράσεις σε διαφορετικούς χώρους ή χρονικές περιόδους, με στόχο την ταυτόχρονη αφήγηση παράλληλων δράσεων.

Μέσα από τα τρία αυτά χωριστά στιγμιότυπα-καρρέ, ο αφηγητής μας περιγράφει τα όσα συμβαίνουν σύμφωνα με το δικό του τρόπο αφήγησης και τα δικά του κριτήρια για το τι είναι σημαντικό σε κάθε στιγμή.

Αν θελήσουμε να βελτιώσουμε «σχολαστικά» τα θεωρητικά μας εργαλεία, τα είδη μοντάζ όπως απαριθμούνται στις σχολές κινηματογράφου, είναι πάρα πολλά. Χαρακτηριστικά ας αναφέρουμε το δυναμικό μοντάζ, όπου κάθε φορά παρακολουθούμε τη δράση που, κατά τον αφηγητή -έχει το μεγαλύτερο βάρος έντασης (όπως στο προηγούμενο παράδειγμα) και το κάθε στιγμιότυπο έρχεται σε ρήξη με το προηγούμενό του. Παρόμοιο παράδειγμα δυναμικού μοντάζ:

- σε ένα καρρέ παρακολουθούμε τον ήρωα να παρατηρεί κάτι (που βρίσκεται εκτός κάδρου) με ένα τηλεσκόπιο.
- στο επόμενο καρρέ παρακολουθούμε (μέσα από κάδρο στρογγυλού σχήματος που υποβάλλει το οπτικό πεδίο του τηλεσκοπίου) το αντικείμενο της παρατήρησης (αυτό που ο ήρωας έβλεπε).

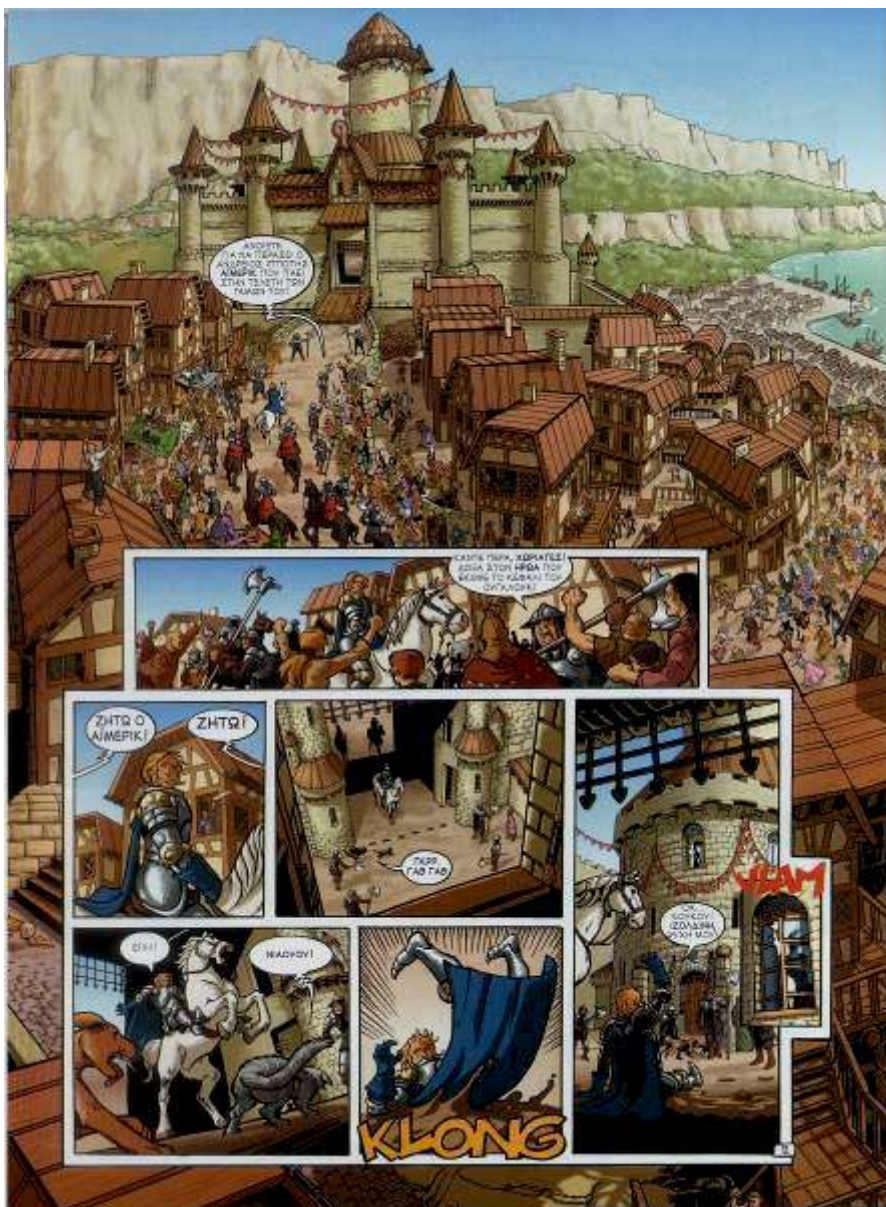
Μοντάζ στο κόμιξ μπορεί να γίνει και μέσα στα όρια ενός καρρέ όπου συνυπάρχουν μικρότερες ξεχωριστές εικόνες. Παράδειγμα: σε ένα καρρέ όπου κάποιος ροχαλίζει, ο ήχος του αποδίδεται με την εικόνα μιας ...πριονοκορδέλας ή ενός πριονιού που κόβει έναν κορμό! (μοντάζ αναλογιών).

Αυτή η τελευταία περίπτωση του μοντάζ μέσα στο ίδιο καρρέ, μας οδηγεί στην τέταρτη συγκεκριμενική παράμετρο που καθορίζει την αφηγηματική ροή.

4. Πρόκειται για τη διάταξη και το εμβαδόν των εικόνων-καρρέ μέσα στο χώρο της κάθε σελίδας. Στις πιο θεατρικές αφηγήσεις, το εμβαδόν των εικόνων ποικίλει ανάμεσα σε δύο-τρία μόνον μεγέθη που διαφοροποιούνται μονάχα κατά πλάτος και δεν παραβιάζουν τα όρια των σειρών των καρρέ, ούτε το εν γένει τετράπλευρο σχήμα τους. Σε πιο δυναμικές αφηγήσεις όμως η διάταξη, το εμβαδόν, το σχήμα, το περίγραμμα και τα όρια κάθε καρρέ μέσα στη σελίδα μετατρέπονται σε ένα πραγματικό εργαλείο υποκειμενικής αφηγηματικής ροής στα χέρια του δημιουργού. Στο παράδειγμα αυτό (εικόνα 7) το καρρέ καταλαμβάνει ολόκληρη τη σελίδα, αποδίδοντας το χώρο όπου τοποθετείται η δράση σε εντελώς γενικό κάδρο και με εσωτερικό μοντάζ μέσα στο καρρέ, ανοίγονται «παράθυρα» όπου ο δημιουργός του κόμιξ επιλέγει να απομονώσει ένα σημαντικό τμήμα από την εξελισσόμενη δράση σε μια σύνθεση επτά κάδρων.

Πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα προκύπτουν επίσης όταν, επιλεκτικά, καταργούνται τα περιγράμματα των καρρέ (εικόνα 8) ή όταν η παράθεση των εικόνων παραβιάζει καθέτως τις οριζόντιες συμβατικές σειρές των καρρέ. Ας επιστημόνουμε πάντως, ότι η προκλητική συχνά χρήση των παραπάνω εκφραστικών μέσων δεν συνεπάγεται απαραίτητα έμπνευση

και αφηγηματική δύναμη. Κι εδώ, η εκφραστική λιτότητα παραμένει αξία και μπορεί να κερδίσει την εκτίμηση του αναγνώστη.



Εικόνα 7



Εικόνα 8

Θα ήθελα να ολοκληρώσουμε την επισήμανση μερικών από τις πιο σημαντικές συγκεκριμένες παραμέτρους των κόμιξ που συνδέονται με την κινηματογραφική έκφραση (υπάρχουν και πολλές άλλες όπως η σύνθεση σε βάθος πεδίου, η σχεδιαστική απόδοση των παραμορφώσεων των φακών, τα κάδρα «αμόρσες» κ.λπ.) αναφερόμενος στην απόδοση του ήχου στα κόμιξ, τα οποία βεβαίως αποτελούν είδος καλλιτεχνικής έκφρασης που σαφώς δικαιούται να συγκαταλέγεται στο χώρο της οπτικοακουστικής έκφρασης.

Ο ήχος στα κόμιξ

Οι ήχοι στα κόμιξ, αν και εκφέρονται μέσω του γραπτού λόγου, δεν περιγράφονται αλλά «εγγράφονται» και νοερά αποδίδονται.

Στο παράδειγμα του μενίρ που κομματιάζει τον καταπέλτη (εικόνα 2), το ΚΡΑΤΣ δεν αποτελεί περιγραφή αλλά **απόδοση** του ίδιου του ήχου. Συχνά τα γράμματα ζωγραφίζονται ώστε να αποδίδουν την ένταση ή και το ηχώχρωμα ενός θορύβου (όπως στο παράδειγμα του μοντάζ αναλογιών παραπάνω). Το ίδιο ισχύει και για τους διαλόγους. Με το κατάλληλο μέγεθος των γραμμάτων ή με αλλαγές γραμματοσειράς, πολλές φορές αποδίδεται η ένταση και το ύφος της φωνής ενός ήρωα (εικόνα 2).

Προσθήκη εκτός δημοσίευσης (Μ. Θεοδωρίδης, 2015):

Ας διευκρινιστεί πως η απόδοση ήχων με γράμματα -που συναντάμε στα κόμικς- είναι μια πολύ διαφορετική εκφραστική επιλογή από την ενσωμάτωση αντίστοιχων φθόγγων στη ρίζα μιας λέξης (πάφλασμα, θρόϊσμα, βρυχηθμός, γάβγισμα κ.λπ.). Στη δεύτερη περίπτωση ο ήχος ενσωματώνεται μεν σε μια λέξη ώστε η λέξη αυτή να υποβάλει τον αρχικό ήχο αλλά, για να δημιουργηθεί επικοινωνησιμότητα, η λέξη αυτή πρέπει να κλιθεί και να ενταχθεί σε κατάλληλη σύνταξη. Για παράδειγμα: "Στα αυτιά του έφτανε ο παφλασμός των κυμάτων ..." ή "Ακουστήκε ένας άγριος βρυχηθμός ..." . Στην περίπτωση των κόμικς, η προσπάθεια είναι να "αναπαραχθεί" ο ήχος (με ατελή ίσως τρόπο αλλά πάντως με πρόθεση να "ακουστεί" νοερά, όσο γίνεται πιο κοντά στον αυθεντικό ήχο). Το γραπτό σημαίνει του ήχου δεν είναι λέξη αλλά σημαίων ήχος.

Το μόνο ανάλογο στον γραπτό λόγο είναι οι περιπτώσεις εκείνες που πράγματι αναπαράγουν έναν ήχο (ο οποίος όμως -συνήθως- πάλι χρειάζεται να πλαισιωθεί συντακτικά: "Γαβ-γαβ απάντησε ζωηρά ο Αράπιης ...". Εδώ, το επίρρημα προσπαθεί να υποβάλει τα ποιοτικά χαρακτηριστικά του ήχου ενώ στα κόμικς αξιοποιείται "εικαστικά", μέσα στο μπαλονάκι, η κατάλληλη γραμματοσειρά για να υποβάλει τον σημαινόμενο ήχο:



Με τις σχεδόν τεχνικές αυτές επισημάνσεις, ως υπογραμμιστεί ένα μόνον τελικό συμπέρασμα. Η μελέτη και η ανάλυση έργων μιας μορφής καλλιτεχνικής έκφρασης που βρίσκεται σε συνεχή διάλογο με τεχνικές άλλων, πανάρχαιων ή εντελώς σύγχρονων, μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης, απαιτεί ίσως τη συνεργασία ερευνητών από πολλούς διαφορετικούς χώρους και αντικείμενα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Meyrowitz J. (1998), *Multiple Media Literacies*. Journal of Communication, Vol 48, No 1.
- Zettl H. (1998), *Contextual Media Aesthetics as the Basis for Media Literacy*. Journal of Communication, Vol 48, No 1.
- Ασλανίδου Σ. (2000), *Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Οπτικοακουστική Αγωγή*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη.
- Γρόσδος Σ., Ντάγιου Ε. (1999), *Κόμικς στο Σχολείο. Από την ολική απόρριψη και την ενθουσιώδη αποδοχή στη δημιουργική, χρησιμοποίηση*. Περιοδικό Σύγχρονη Εκπαίδευση, τεύχη 107 και 108.
- Κωνσταντινίδου-Σέμογλου Ν. (2001), *Κόμικς, Παιδί και Αστείο*, εκδ. Εξάντας, Αθήνα.
- Μαλαφάντης Κ. (1996), *Συνηγορία των κόμικς*. Πρακτικά συνεδρίου που οργάνωσε το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης στην Αλεξανδρούπολη το 1994, με θέμα: *Από το παραμύθι στα κόμικς: Παράδοση και νεωτερικότητα*, εκδ. Οδυσσέας.
- Μαρτινίδης Π. (1989), *Κόμικς: Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογραφήσεως*, εκδ. ΑΣΕ.
- Σκαρπέλος Γ. (2000), *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα (και συνοδευτική βιβλιογραφία).
- Χαλκιά Κ., Παλαιοπούλου Ρ. & Κουκοπούλου Γ. (2001), *Ένα κόμιξ με αφορμή τη ζωή του Γαλιλαίου: Προσπάθειες εκλαΐκευσης της Ιστορίας της Επιστήμης*. Πρακτικά Συμποσίου με θέμα: *Η συμβολή της Ιστορίας και της Φιλοσοφίας των Φυσικών Επιστημών στη Διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών* (Οργάνωση Π.Τ.Δ.Ε. του Α.Π.Θ., Θεσσαλονίκη 6-8 Απριλίου), σ. 196-207, εκδ. Χριστοδουλίδη, Θεσσαλονίκη.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- Εικόνα 1 α. Goscinny, Uderzo (1996 ελληνικά, 1974 πρωτότυπο), *Αστεριζ: Το Δώρο του Καίσαρα*, εκδ. Μαμουθοκομίζ, Αθήνα.
β. Goscinny, Morris (1995 ελληνικά, 1969 πρωτότυπο), *Λούκυ Λούκ: Ντάλτον Σίτν*, εκδ. Μαμουθοκομίζ, Αθήνα.
- Εικόνα 2 α. Goscinny, Uderzo (1996 ελληνικά, 1974 πρωτότυπο), *Αστεριζ: Το Δώρο του Καίσαρα*, εκδ. Μαμουθοκομίζ, Αθήνα.
- Εικόνα 3 Sèrafini, Paccalet (1989 ελληνικό, 1986 πρωτότυπο), *Οι Περιπέτειες της Ομάδας Κουστό: Η Βυθισμένη Γαλέρα*, εκδ. Σμυρνωτάκης, Αθήνα.
- Εικόνα 4 Αρκάς (2002), εξώφυλλο περ. *Το Πέμπτο Γράμμα*, εκδ. Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία.
- Εικόνα 5 Cailleteau T., Jurion J., Cailleteau S. (2002), *Αναχρόν 2. Ο Έβδομος Αξιοματικός*, περ. 9, εκδ. Ελευθεροτυπία, τεύχος 101.
- Εικόνα 6 α. Cailleteau T., Jurion J., Cailleteau S. (2002), *Αναχρόν 2. Ο Έβδομος Αξιοματικός*, περ. 9, εκδ. Ελευθεροτυπία, τεύχος 101.
β. Cailleteau T., Tota S. (2002), *Θαλασσένια 9: Το Τοτέμ των Κυνών*, περ. 9, εκδ. Ελευθεροτυπία, τεύχος 113.
- Εικόνα 7 Cailleteau T., Jurion J., Cailleteau S. (2002), *Αναχρόν 2. Ο Έβδομος Αξιοματικός*, περ. 9, εκδ. Ελευθεροτυπία, τεύχος 101.
- Εικόνα 8 α. Goscinny, Uderzo (1996 ελληνικά, 1974 πρωτότυπο), *Αστεριζ: Το Δώρο του Καίσαρα*, εκδ. Μαμουθοκομίζ, Αθήνα.
β. Cailleteau T., Jurion J., Cailleteau S. (2002), *Αναχρόν 2. Ο Έβδομος Αξιοματικός*, περ. 9, εκδ. Ελευθεροτυπία, τεύχος 101.