

Το δείγμα αφορά στις χρονικές περιόδους Φεβρουαρίου-Μαρτίου 2001 και Σεπτεμβρίου-Οκτωβρίου 2001 και η επιλογή των σχετικών περιόδων έγινε με γνώμονα την κυκλοφορία τους, σύμφωνα με στοιχεία από τα Πρακτορεία Τύπου «Άργος» και «Ευρώπη». Στη συγκεκριμένη περίοδο τα δημοφιλέστερα κόμικς είναι:

«Μίκου Μάουζ» (Τεύχος 39/2001), «Ντόναλντ» (Τεύχος 46/2001), «Μίνν» (Τεύχος 61/2001), «Κόμιξ» (Τεύχος 160/2001), «Tom and Jerry» (Τεύχος 15/2001), «Τζίν» (Τεύχος 7/2001), «Τα Σάβνια» (Τεύχος 108/2001) και «Μεγάλος Μίκος» (Τεύχος 403/2001).

Η επεξεργασία των δεδομένων έγινε με βάση την πρόταση της Κουτσουλέλου-Μίχου (1997) σχετικά με την πληροφορητικότητα στα διαφημιστικά κείμενα σύμφωνα με το μοντέλο των de Beaugrande-Dressler. Επίσης, πρέπει να επισημανθεί ότι δεν ήταν δυνατόν να ερευνηθούν όλες οι παράμετροι οι οποίες αναφέρονται σε αυτήν, λόγω του διαφορετικού χαρακτήρα των κειμένων των κόμικς σε σύγκριση με αυτά των διαφημίσεων. Για το διδακτικό, επιλέχθηκαν οι ενδεικτικές αναφορές της Β. Πάτσιου (1995), όμως ο τρόπος επεξεργασίας δεν είναι αντίστοιχος με το δικό της, αλλά διαφοροποιήθηκε σε αρκετά σημεία, ώστε να διεισδύσει πιο λειτουργικά στο περιεχόμενο των κόμικς.

4. Τα αποτελέσματα της έρευνας

4.1. Σχετικά με την πληροφορητικότητα

Η ανάλυση της πληροφορητικότητας μέσα από τους γλωσσικούς μηχανισμούς αποτελεί μια σημαντική πλευρά της κατανόησης της επικοινωνιακής πραγμάτωσης του λόγου των κόμικς. Οι μηχανισμοί αυτοί δρουν ως κειμενικά ορόσημα που υποδεικνύουν τις σχέσεις μερών-όλου και τη μετάβαση από ένα τμήμα του κειμένου σε ένα άλλο. Βοηθούν τους αποδέκτες του λόγου να προβλέψουν ό,τι ακολουθεί και να καταλάβουν πώς αυτό συνδέεται με ό,τι προηγείται, προσφέροντας έτσι μια πύξια στην περιπλάνηση μέσα στον κειμενικό λαβύρινθο (Τεωργακοπούλου, Γούτσος, 1999:127).

α. Η σχέση με τον πραγματικό κόσμο

Η ανίχνευση της καθημερινής πραγματικότητας συνίσταται στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά: η υπερβολή που τα δέχεται δεν έχει συγκεκριμένα όρια συσχέτισής με την πραγματικότητα. Άλλοτε χρησιμοποιείται η υπερβολή σε φυσικές ικανότητες και επιστημονικά επιτεύγματα και άλλοτε, πάλι, αγνοώντας οι συνηθισμένες νόρμες και δημιουργείται μια ασύμμετρη δεύτερη - παράλληλη πραγματικότητα.

Στη συγκεκριμένη κατηγορία παρατηρήθηκε ότι στα κόμικς του εκδοτικού οίκου Ντίσνεϋ η επινόηση μιας ανύπαρκτης ιστορικής πόλης, της Λιμνούπολης, αποτελεί το αντιπροσωπευτικότερο παράδειγμα της χρήσης του φανταστικού ως περιβάλλοντος. Βασικοί πρωταγωνιστές είναι ζώα με ανθρώπινες ιδιότητες και φανταστικά πλάσματα. Στο ίδιο πλαίσιο κινούνται και οι χαρακτήρες οι οποίοι είναι εμπνευσμένοι από τον κόσμο της τεχνολογίας, με τη διαφορά ότι τα χαρακτηριστικά και οι ιδιότητές τους σχετίζονται με ένα μάλλον φουτουριστικό τρόπο ζωής και σκέψης. Ως τέτοιοι χαρακτήρες εμφανίζονται τα ρομπότ, τα τέρατα κ.α. Η ακύρωση της ιστορικής πραγματικότητας λειτουργεί επικουρικά στη δημιουργία ενός μη συμβατού πλαισίου χρησιμοποίησης ανακρίβειες όπως «σ' αυτό το γυμναστήριο πρέπει να γυμνάζονται ο Ηρακλής και ο Μαστίσας».

Συμπερασματικά, πολλές φορές στα κόμικς αναίρεται η καθημερινή πραγματικότητα, εισάγουν στοιχεία υπερβολής, το φανταστικό και το παράδοξο παρουσιάζεται ως κερματικό, οι ήρωες έχουν υπερφυσικές δυνάμεις, τα ζώα και τα άλλα φανταστικά πλάσματα αποκτούν ανθρώπινες ιδιότητες, συμπεριφορές και φωνή και η ιστορική πραγματικότητα παραλλογάζεται ή ακυρώνεται. Φαίνεται, ωστόσο, θεμιτή αυτή η απόδραση από την πραγματικότητα για λόγους οι οποίοι αφορούν στην επιδίωξη υψηλού βαθμού πληροφορητικότητας.

β. Η χρήση της γλώσσας

Η χρήση της γλώσσας στα κόμικς εξετάστηκε ως προς τις λεκτικές αποκλίσεις (νεολογισμοί, πολυσυμίες), τις γραμματικές αποκλίσεις, τις φωνολογικές αποκλίσεις και τις σημασιολογικές αποκλίσεις (μεταφορές, μίμηση διαφόρων γλωσσικών κωδικών, τροποποίηση οικείων ονομάτων/εκφράσεων και παραλλαγή παροιμιών).

Οι νεολογισμοί οι οποίοι χρησιμοποιούνται στα κόμικς άλλοτε αποτελούν παράφραση ζωνών δημοφιλών εκφράσεων όπως *Καθηγητής Αϊκίσι*, *συνάδικο*, *Άγιος Ξεπαστρίκιος* και άλλοτε, συχνότερα, είναι το αποτέλεσμα μιας γλωσσολογικής προσπάθειας. Στις περισσότερες των περιπτώσεων, οι νεολογισμοί κάθε άλλο παρά εύχρα ακούγονται και μάλιστα καταμαρτυρούν μια πρόθεση υποβάθμισης του συγκεκριμένου ήρωα ή της κατάστασης: *μουργόλκοι*, *πλουσιόφρατα*, *σκαλοκουτσμπολιά*, *χαζοκούτι*, *πατομπούκαλα* κ.α.

Οι γραμματικές αποκλίσεις ακολουθούν την ίδια τακτική, αφού αφορούν σε αυτονταξίες, ορθογραφικά λάθη και χρονικές ανακολουθίες. Παρατίθενται ενδεικτικά κείμενα από αυτές: *πριν από αυτό που θα γίνει μετά, χαίρεται (αντί χαίρετε), όλοι μου οι μους (αντί μύες), δε στον (αντί σου) κάνω μήνυση, το κανάλι της πόλης (αντί πόλης), να καθίσω (αντί καθίσω) κλπ. Παρατηρείται, επίσης, λανθασμένη χρήση του τελικού ν (τον νασιό, δεν δίνω), καθώς και πληθώρα ξενικών λέξεων ή φράσεων όπως: *νοκ - άουτ, Μαντάμ, Ιλουαλί, space - σουνλάκι, Γολ, Οκ*.*

Αναφορικά με τις φωνολογικές παραλλαγές, παρατηρήθηκαν τροποποιήσεις γνωστών ονομάτων όπως *Αρνόλδος Πατινέγκερ* (Αρνολντ Σβατςενέγκερ), *Γκόνγκ 747* (Μπόινγκ), *Σφάιρνερ* (Ιντερνέτ), *τενόρος Βαπαρότι* (Παπαρότι), *Άγιος Ξεπαστρίκιος* (Πατρίκιος) κλπ. Οι φωνολογικές αυτές αποκλίσεις έχουν, πιθανώς, ως στόχο την πρόκληση γέλιου καθώς και τη σύνδεση του φανταστικού με ένα μέρος της πραγματικότητας, έτσι ώστε να επιτευχθεί η σχετική με το μύθο φόρτιση του περιβάλλοντος δράσης και των δράντων προσώπων.

Τον ίδιο κανόνα ακολουθούν και οι σημασιολογικές αποκλίσεις. Διαπιστώθηκε μεγάλη συχνότητα στη χρήση λέξεων ή φράσεων οι οποίες είναι λειτουργικές σε διαφορετικές περιστάσεις επικοινωνίας όπως *τζίφος*, *τη βιάσαμε*, *τον μπαγλαρώνουμε*, *είναι κομμάτι επικίνδυνη*, *την κάνω από δω, η φευγάτη*, *ο κολλητός*, *πίκα δικά μου!*, *να ντελικώσουμε*, *σπέρα*. Στην ίδια κατηγορία ανήκουν και οι παραφρασμένες παροιμίες όπως *τρεχάτε ποδαράκια μου να σώσετε το κορμάκι μου*.

«Ο δημιουργός ενός κειμένου έχει τη δυνατότητα να αυξήσει το βαθμό της πληροφορητικότητας των λειτουργικών λέξεων με το να εστιάσει την προσοχή του δέκτη σ' αυτές» (Κουτσουλέλου-Μίχου, 1997:165). Οι δημιουργοί των κόμικς το γνωρίζουν αυτό και χρησιμοποιούν στο κείμενο στοιχεία μη αναμενόμενα, στοιχεία τα οποία καθώς