

Μελέτες για την ελληνική γλώσσα 1
17-19 Μαΐου 2003 18 Τόπος 1
Επιστημονική Κοινότητα

Χριστίνα Αγγελάκη, Μαρία Κοκκίδου

**Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ:
ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΗΣ ΠΑΡΟΦΟΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ
ΚΑΙ ΑΝΙΧΝΕΥΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΚΤΙΜΟΥ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ**

Abstract

Evaluating comics is a rather difficult task as their rejection or acceptance, without critic, is the result of multiple psychological and ideological standards and functions. By marking them as "marginal" does not provide a solution to the main fact that is the critical and conscious reading which will enable children to choose, to discern and finally approve or disapprove each issue of the comics.

In this paper it is attempted a diagnostic view into the contents of comics as far as the level of their informativity is concerned and how didactic they are, further aiming at a different approach to the way children read and decode comics. Regarding informativity, they were analyzed in terms of the comics' relationship with reality, the use of language and the way the elements are technically distributed into the text. Particularly, we attempt a study of the lexical, grammatical, semantic and phonologic variations as well as the use of strain and of prosodic function. Concerning how didactic the comics may be, we studied all evident moral values that emerge from the text, the social theory that these values project, the way the heroes' characters are loomed, the family models they release and finally, the text connection with the contemporary social and cultural problems.

Εισαγωγή

Η επαφή των παιδιών με το εξωσχολικό έργο πρέπει να συμβάλει στη δυναμική διαχείριση της δημιουργικότητάς τους και στην αυξημένη ικανότητά τους να ανταποκρίνονται στις παντός τύπου επικοινωνιακές συνθήκες. Η αναγνώριση της αποφοριστικής συμβολής του βιβλίου και της ανάγνωσης στη γλωσσική, νοητική και

συνασθηματική ανάπτυξη του παιδιού είναι σίγουρα ο λόγος που έχει τροφοδοτήσει τη θεαματική αύξηση των εκδόσεων βιβλίων για παιδιά τα τελευταία χρόνια. Ποιες είναι, όμως, οι επιλογές των μαθητών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης στο πλαίσιο της εξωσχολικής αναγνωστικής δραστηριότητας του περιοδικού τύπου; Οι λιγοστές έρευνες που έχουν εκπονηθεί προς αυτήν την κατεύθυνση καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι οι μαθητές του Δημοτικού Σχολείου επιλέγουν ως εξωσχολικά αναγνώσματα πρωτίστως τα περιοδικά με κυρίαρχα τα κλασικά παιδικά έντυπα σε μορφή κόμικς.

Συγκεκριμένα, τα περιοδικά τα οποία έρχονται πρώτα στις προτιμήσεις των μαθητών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης είναι τα εξής: Μίκρο Μάους, Ποπά, Σαίβια και Λούκυ Λουκ (Κάτσικας, 1997).

Σύμφωνα με τον Ροντάρι «η δημιουργία των κόμικς είναι μια δραστηριότητα που ενδιαιρεί τα παιδιά γιατί συνδέεται με έναν τύπο ανάγνωσης που τον γνωρίζουν και τον εκτιμούν. Όταν ζωγραφίζουν τους έρχεται αυθόρμητα να προσθέσουν «συννεφάκια» για να κάνουν τα πρόσωπα να μιλάνε. Απαιτείται μια ενεργητική παρέμβαση, μια εγρήγορση της φαντασίας για να γεμίσουν τα κενά ανάμεσα στη μια βινιέτα και την άλλη» (Ροντάρι, 1994).

Το ζήτημα της εκτίμησης και αξιολόγησης των κόμικς δεν είναι εύκολο. Τόσο η απόρριψή τους όσο και η άνευ όρων αποδοχή τους είναι αποτέλεσμα των ψυχολογικών και ιδεολογικών κριτηρίων και λειτουργιών τους. Μέσα από τα κόμικς τα παιδιά μπορούν να προσεγγίσουν και να επεξεργαστούν μία απελευθερωτική ποικιλία μορφών του επικοινωνιακού λόγου.

Το σχολείο γενικά αγνοεί τα κόμικς, παρότι τα παιδιά τα συγκαταλέγουν στα πλέον δημοφιλή και αγαπητά αναγνώσματά τους. Ο σχολιασμός ο οποίος διατυπώνεται από τους εκπαιδευτικούς επικεντρώνεται στα αρνητικά τους σημεία, αναλώνεται σε χαρακτηρισμούς όπως «άχρηστο» και «μη διδακτικό» και προτείνει τον περιορισμό ή την απαγόρευση τους, συμβουλευοντας την «ωφέλιμη» στροφή σε άλλα αναγνώσματα. Το ανακτόν θέμα δεν είναι εάν τα κόμικς θα περιθωριοποιηθούν χαρακτηρισζόμενα ως «απαρφευμένα», αλλά με ποιον τρόπο θα καταστεί δυνατή η συνειδητή και κριτική ανάγνωσή τους από τα παιδιά, ενθαρρύνοντας ταυτόχρονα την ικανότητά τους να επiléγουν, να διακρίνουν και τέλος να απορρίψουν ή να αποδέχονται το καθένα από αυτά τα έντυπα. Η δημιουργία και η κυκλοφορία μαθητικών περιοδικών με τη μορφή κόμικς, μπορεί να συντελέσει στη γλωσσική, εικαστική και θεατρική έκφραση των παιδιών, μέσα από δραστηριότητες που θα τους δώσουν την ευκαιρία να προσεγγίσουν και άλλες μορφές επικοινωνιακού λόγου (αφίσσα, ανακοίνωση, πρόσκληση, συνέντευξη κλπ). Βεβαίως, όλα αυτά θα εντάσσονται στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και θα έχουν στόχο την ανάπτυξη της επικοινωνίας. Η παραγωγή επικοινωνιακού λόγου περιλαμβάνει και την άσκηση των παιδιών να «διαβάζουν» αφηγήσεις με εικόνες και να αποκοδικοποιούν τις συμβάσεις οι οποίες εμπιέρονται στην εικονογράφηση (ιδεολογικές παράμετροι, έντονα χρώματα, απλοποιημένος λόγος εκφερόμενος με κεφαλαιογράμματα, τυχολέξεις, αίσθηση χιούμορ θεματολογία ιστοριών κτ).

1. Σχρετικά με την πληροφορητικότητα

Ο βαθμός πληροφορητικότητας ενός κειμένου εξαρτάται και στηρίζεται σε ένα σύνολο προσδοκιών που φέρει ο καθένας μας κατά τη διάρκεια μιας επικοινωνίας. Η

πληροφορητικότητα (informativity) ως παράγοντας κειμενικότητας ενδιαφέρεται και εξετάζει το βαθμό που τα κειμενικά στοιχεία είναι αναμενόμενα ή όχι, γνωστά ή άγνωστα (Κουτσουλέου-Μίχου, 1997:169). Στο παρόν πόνημα, ο όρος χρησιμοποιείται χωρίς τον περιορισμό της διάκρισης των πληροφοριών σε παλιές και νέες, όπως προτάθηκε από τους de Beaugrande-Dressler (de Beaugrande-Dressler, 1981). Γενικά, το κείμενο και τα κειμενικά στοιχεία χαρακτηρίζονται από χαμηλό ή υψηλό βαθμό πληροφορητικότητας όχι μόνο σε σχέση με το περιεχόμενο, αλλά και σε σύνδεση με το κειμενικό περιβάλλον.

Το υπονοούμενο πληροφοριακό υλικό που αποκαλύπτεται στο δέκτη μέσω των συνεπαγωγών, η έλλειψη φανεράς εννοιολογικής σύνδεσης, οι ασυμφωνίες και η διαπάραξη της συνοχής ως προς τη σημασιολογία έχουν ως αποτέλεσμα την αύξηση της πληροφορητικότητας, χωρίς παράλληλα να προϋποθέτουν πάντοτε ιδιαίτερες ικανότητες προσέγγισης και κατανόησης από το δέκτη (όπως, για παράδειγμα, συμβαίνει στο ποιητικό κείμενο). Ειδικά στα κόμικς, η εικόνα συμβάλλει αποφασιστικά στην κατανόηση των αποκλώντων στοιχείων και κατευθύνει το δέκτη σε συμπληρωματικές ερμηνείες.

2. Σχρετικά με το διδακτισμό

Η κάθε εποχή βάζει τη σφραγίδα της στα περιοδικά για το παιδί αλλά και αυτά με τη σειρά τους σηματοδοτούν με τον τρόπο τους τις μορφές γλώσσας, ύφους, νοοτροπίας, ιδεολογίας και ψυχικής στάσης των παιδιών. Έτσι, η εξέλιξη της δράσης υπακούει στην ανάγκη να γίνει σαφές ένα ηθικό δίδαγμα ή πλοκή, ο ήρωας και η λύση προκαθορίζονται από τις ρηκές σκοπιμότητες (Πάτσου, 1995:111). Οι σκοπιμότερες αυτές διαφαίνονται μέσα από την υποδείξη ηθικών προτύπων και τη σκιαγράφιση μιας συγκεκριμένης κοινωνικής οργάνωσης καθώς και μέσω της προβολής πραγματικών γεγονότων και των ιδεολογικών τους αντανακλάσεων. Συνεπώς, αφού ο καθορισμένος (από την άποψη της ηλικίας) δέκτης προϋποθέτει ή απαιτεί τη διατύπωση καθορισμένου αφηγηματικού μηνύματος (Πάτσου, 1995:12), με τη χρήση των παραπάνω επιτηγνάνεται η προώθηση μηνυμάτων τα οποία κωβελών ποικίλα ιδεολογικά φορτία. Αντανακλώνται σε αφηγηματικές μορφές οι οποίες μπορούν να διακριθούν σε εκείνες που ασχολούνται με χαρακτηριστικές μορφές που περιγράφουν καταστάσεις (Πάτσου, 1995:114). Έτσι, το κείμενο των κόμικς μπορεί να θεωρηθεί λογοτεχνικό «προϊόν», αφού είναι «απόρροια των κοινωνικών και ιδεολογικών συγκρούσεων της εποχής που το 'παράγει', και ο αναγνώστης προσεγγίζει το κείμενο ως φορέας αυτών των συγκρούσεων και όχι ως ουδέτερος και απροκάλυπτος κρυπτοθέρας» (Σουλιάτης, 1995:77). Νεότερες μελέτες επισημαίνουν ότι «είναι αμφίβολο, οστόσο, αν ένα κείμενο μπορεί να απαλλαγεί τελείως από κάθε ιδεολογία, εφόσον όλα τα κείμενα, ακόμη και αυτά των θεραπευτών της κριτικής ανάλυσης λόγου, αναπόφευκτα συνδέονται με ιδεολογικές και ηγεμονικές σκοπιμότητες» (Γεωργακοπούλου, Γούτσος, 1999:207).

3. Μεθοδολογία της έρευνας

Η συγκεκριμένη έρευνα επιχειρεί μια διαγνωστική ματιά στη γλώσσα και στο περιεχόμενο των κόμικς, τόσο από τη πλευρά του βαθμού της πληροφορητικότητας, την οποία έχουν, όσο και από τη σκοπιά του διδακτισμού που εμπιέχουν. Η μελέτη στηρίχθηκε στην απόδοση των κειμένων στα ελληνικά.

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

«Μίκυ Μάους» (Τεύχος 39/2001), «Ντόναλντ» (Τεύχος 46/2001), «Μίννυ» (Τεύχος 61/2001), «Κόμιξ» (Τεύχος 160/2001), «Tom and Jerry» (Τεύχος 15/2001), «Τζιν» (Τεύχος 7/2001), «Τα Σάβνια» (Τεύχος 108/2001) και «Μεγάλος Μίκυ» (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 διδακτισμό, επιλέχθηκαν οι ενδεικτικές αναφορές της Β. Πάτσιου (1995), όμως ο τρόπος επεξεργασίας δεν είναι αντιστοιχός 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 πραγματικότητας 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 προβλέγουν ό,τι ακολουθεί και να καταλάβουν πώς αυτό συνδέεται με ό,τι προηγείται, προσφέροντας έτσι μια πύξια στην περιπλάνηση μέσα στον κειμενικό λαβύρινθο (Γεωργακοπούλου, Γούτσος, 1999:127).

α. Η σχέση με τον πραγματικό κόσμο

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

Στη συγκεκριμένη κατηγορία παρατηρήθηκε ότι στα κόμικς του εκδοτικού οίκου Ντίονεϊ η επινόηση μιας ανύπαρκτης ιστορική κόλης, 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 τέρτα κ.α. Η ακύρωση της ιστορικής πραγματικότητας λειτουργεί επικουρικά στη δημιουργία ενός μη συμβατού πλαισίου χρησιμοποιώντας ανακρίβειες όπως «σ' αυτό το γωνιατήριο πρέπει να γυρνάζονταν ο Ηρακλής και ο Μαστίστας».

Συμπερασματικά, πολλές φορές στα κόμικς αναίρεται η καθημερινή πραγματικότητα, εσθφούν στοιχεία υπερβολής, το φανταστικό και το παράδοξο παρουσιάζονται ως πραγματικό, οι ήρωες έχουν υπερφυσικές δυνάμεις, τα ζώα και τα άλλα φανταστικά πλάσματα αποκτούν ανθρώπινες ιδιότητες, συμπεριφορές και φωνή και η ιστορική πραγματικότητα παραλλάσσεται ή ακυρώνεται. Φαίνεται, ωστόσο, θεμιτή αυτή η απόδραση από την πραγματικότητα για λόγους οι οποίοι αφορούν στην επιδιώξη 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 ξένων δημοφιλών εκφράσεων όπως *Καθηγητής Αϊκού*, *σφάδικο*, *Άγιος Ξεπαστρέιος* και άλλοτε, συχνότερα, είναι το αποτέλεσμα μιας γλωσσολογικής προσπάθειας. Στις περισσότερες των περιπτώσεων, οι νεολογισμοί κάθε άλλο παρά εύγχα ακούγονται και μάλλον καταμαρτυρούν μια πρόθεση υποβάθμισης του συγκεκριμένου ήρωα ή της κατάστασης: *μυρηγόλοκο*, *πλουσιόφρασσα*, *σκαλοκουτοσμπολιά*, *χαζόκοιτί*, *πατομπούκαλα* κ.α.

Οι γραμματικές αποκλίσεις ακολουθούν την ίδια τακτική, αφού αφορούν σε συνταξίες, ορθογραφικά λάθη και χρονικές ανακολουθίες. Παρατίθενται ενδεικτικά κείμενα από αυτές: *πριν από αυτό που θα γίνει μετά, χαιρείται (αντί χαιρέτε)*, *όλοι μου οι μος (αντί μύες)*, *θα στον (αντί σου) κάνω μίνηση, το κανάλι της κόλλης (αντί πόλης)*, *να καθήσω (αντί καθίσω) κλπ.* Παρατηρείται, επίσης, λανθασμένη χρήση του τελικού ν (*τον νααγαί, δεν δίνω*), καθώς και πληθώρα ξενικών λέξεων ή φράσεων όπως: *νοκ - άουτ*, *Μαριτάμ*, *Βουαά, space - σουνλάκι*, *Gal, Ok.*

Αναφορικά με τις φωνολογικές παραλλαγές, παρατηρήθηκαν τροποποιήσεις γνωστών ονομάτων όπως *Αρνόλδος Πατινέκερ* (Αρνολντ Σβατζενέγκερ), *Γκόλνγκ 747* (Μπόινγκ), *Σφαιρόντε* (Ιντερνετ), *τενόςρος Βαπαρότι* (Παβαρότι), *Άγιος Ξεπαστρέιος* (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 δράστης 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 περιπτώσεις επικοινωνίας όπως *τζίφος*, *τη βόλαμε*, *τον μπαλιάρωνομε*, *είμαι κομμάτι επικίνδονη*, *την κάνω από δω*, *η φευγάτη*, *ο κολλητός*, *πίραρα δικέ μου!*, *να νερλικώσουμε*, *σπέρα*. Στην ίδια κατηγορία ανήκουν και οι παραφρασμένες παροιμίες όπως *τραχάτε 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

αποκλίνουν από τη συνηθισμένη τους φύση κατορθώνουν να είναι ιδιαίτερα πληροφορητικά.

γ. Τεχνικές κατανομής των στοιχείων με βάση την πληροφορητικότητα τους

Στα κόμικς ο επιτονισμός διαμορφώνεται από τη χρήση και τοποθέτηση των σημείων στίξης και στοιχείων με διαφορετικό μέγεθος, μελάνωση και ποικιλία γραμματοσειρών. Η χρήση του επιτονισμού λέξεων ή φράσεων βοηθά στη διαμόρφωση του περιεχμένου, δηλαδή της αμύσφαιρας, που ορίζει το πολιτισμικό και κοινωνικό πλαίσιο της ιστορίας. Η μελάνωση λέξεων ή φράσεων χρησιμοποιείται συνήθως για να προσδώσει έμφαση στη δράση, φανερώνοντας ένταση συναισθημάτων ή καταστάσεων (είσαι τρομακτικός, πρόκειται για υπερπαραγωγή), για να τονίσει αντίθεση (σύντομα θα ξέρουμε τι είναι θρύλος και τι πραγματικότητα) και για να κάνει αντιληπτή την έννοια της επανέληψης (ένα σκονί, έναν φακό, ένα...).

Επιτονική σημασία φανερώνει, επίσης, η μελάνωση ενός πλήθους αρχαιοπρεπών εκφράσεων, που ποικίλλουν σε ύψος και στο βαθμό εξοικείωσης με τον αναγνώστη. Παρατηρήθηκε ότι ιστορίες οι οποίες αφορούν σε τεχνολογική πρόοδο, χρησιμοποιούν με μεγαλύτερη συχνότητα λέξεις και εκφράσεις «τεχνολογικού» λεξιλογίου (εμβέλεια, αποκρυπτογράφηση, κωδικοποιημένη, επιταχυνθήκη, πρωιθιτής εγκεφαλικών κυμάτων κλπ.).

Ήρωες που ανήκουν σε ανώτερο κοινωνικό στρώμα, έχουν λόγο περισσότερο επίσημο που χαρακτηρίζεται από εξεζητημένες εκφράσεις όπως *απεχθή, υιός, σφετεριστής, κυρίες εν απογνώσει κοκ*. Αντίθετα, σε χαρακτήρες οι οποίοι δε διακρίνονται για την υψηλή κοινωνική τους θέση, χρησιμοποιείται ως τρόπος επιτονισμού περισσότερο η μελάνωση σε ηχολέξεις. Με ηχολέξεις περιγράφονται, επίσης, και θόρυβοι οι οποίοι παίζουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη και στο ζωντανά του μύθου, δίνοντας έμφαση στο ηχητικό περιβάλλον παρά στο λόγο. Χαρακτηριστικά είναι τα παρακάτω παραδείγματα: Ουαααααα (κραγιή πόνο), ΑΑΑΑΑΑΑΑΑΑ (γκριμάτα τρώμου), Ζντουπ (απότομο πέσιμο), Ζμπαμ (πέσιμο δύο ατόμων), Μπίνγκ Μπίνγκ (ελατηρία που ξητηδούν), Ζζζζζζζζ (ύπνος), Ιuuuu (φρενάρισμα αυτοκινήτου).

Τόσο οι παύσεις όσο και η ποσότητα, τα επίπεδα και η ταχύτητα εκφοράς, αποτελούν τους σημαντικότερους μηχανισμούς της προσωδιακής λειτουργίας που βοηθούν στη διατήρηση της συνέχειας του γραπτού λόγου, μεταλλάσσοντας τον σε προφορικό και τειμαζίζοντάς την πρόταση στις ελάχιστες μονάδες της. Κάθε λέξη λειτουργεί έτσι ως μονάδα ιδέας που χαρακτηρίζεται από σημασιολογική και εμφοτική αυτονομία. Υπάρχουν αρκετές παύσεις οι οποίες είτε φανερώνουν πρόμο, είτε δηλώνουν σκέννη, έκπληξη, αντίρρηση, εφρανεία, αμηχανία, δισταγμό, είτε προκαλούν διακοπή στη ροή της αφήγησης. Η προσωδιακή λειτουργία ως προς την ποσότητα, πραγματοποιείται μέσω της έκτασης των φωνημάτων, υπογραμμίζοντας έτσι τη σημασία συγκεκριμένων λέξεων ή φράσεων. Π.χ. ΕΕΕΕΕ, ΕΑΑΑΑΑ, ΚΙ ΕΙΤΟ ΤΗ ΦΤΑΙΩΩΩΩ! ΜΑΡΘΑΑ! ΛΟΥΛΟΥΟΥΟΥ!

Τα επίπεδα εκφοράς που παρατηρήθηκαν χωρίζονται σε υψηλό, μέσο και χαμηλό (Σελίτος, 1982), υποδηλώνοντας τη συναισθηματική φόρτιση του ήρωα με ύφος έντονο, κανονικό και αδιάφορο αντίστοιχα. Μέσα από τα επίπεδα εκφοράς δηλώνεται ο ψήθος (διακεκομμένες γραμμές στο περίγραμμα του σύννεφου ομιλίας), καθώς και η αποφασιστικότητα, η οργή, η απορία, ο τρόμος και η υστερία (μεγάλα τρεμουλιαστά στοιχεία, έντονα μελανωμένα). Τέλος, ως προς την ταχύτητα εκφοράς υποδηλώνονται,

μέσα από την επανέληψη συλλαβών, η δυστοκία στη ροή του λόγου (τραβήλισμα), π.χ. *Βρη - βρήκαμε ααα - αυτό εε - δώ μπρρρ - μπροστά στην πό - πόρτα σσας και η ανάγκη για έμφαση στην κατανόηση (συλλαβισμός) π.χ. ο πε-λα-ργός*. Τα παραπάνω στοιχεία συμφωνούν απόλυτα με τη θεωρία των ενσωμάτων περιεκτικότητας του Gumpertz (Κουτουλέου-Μίχου, 1997:58): «Η έννοια αυτή (...) επιτρέπει στους παραγωγούς κειμένου να σηματοδοτήσουν και στους αποδέκτες να ερμηνέυσουν τον τύπο της παραγόμενης δραστηριότητας, τις διασυνδέσεις ανάμεσα στα εκφώνηματα στο δεδομένο γλωσσικό γεγονός. Οι ενδείξεις αυτές είναι συνήθως μη λεκτικές (παραγλωσσικές) και η κειμενική τους εμφάνιση αποκλίνει από τις νόρμες του κειμένου (π.χ. αλλαγή στον επιτονισμό, την προφορά, την ενδελεγή κωδίκων)». Ο επιτονισμός και η λειτουργική προοπτική της πρότασης συνδέονται άμεσα με την πληροφορητικότητα του κειμένου, διότι συμβάλλουν στη δήλωση του νέου, του αγνώστου, του μη οικείου τόσο μέσα στην επιτονική ομάδα όσο και στο επίπεδο της πρότασης.

Ο ρόλος του επιτονισμού είναι πολύ σημαντικό καθώς δίνει χροιά προφορικότητας στα κείμενα των κόμικς που είναι γραπτά. Μέσω του επιτονισμού ξεχωρίζουν και τονίζονται οι καινούργιες και σημαντικές πληροφορίες και καθορίζεται η ιεράρχηση των σημασιολογικών δεδομένων. Με τον τρόπο αυτό δίνεται έμφαση σε ορισμένα μηνύματα και προβάλλονται συγκεκριμένα σημασιολογικά πεδία, με συνέπεια τον υψηλό βαθμό της πληροφορητικότητάς τους.

4.2. Σχετικά με τον διδακτισμό

Η ανήγνευση του διδακτισμού στα εικονογραφημένα έντυπα τύπου κόμικς, έγινε με σημείο αναφοράς τις υπάρχουσες κοινωνικές δομές και νοοτροπίες. Οι δομές προβάλλονται αυτούσιες ή αντεστραμμένες και γίνονται φορείς αμφιβόλων ηθικών, κοινωνικών και ιδεολογικών αξιών και οι χαρακτήρες φέρονται ως εκφραστές μιας κοινωνικής συνειδήσης. Πέρα από τη σάτιρα, η εικόνα του κόσμου που παρουσιάζεται είναι απροκάλυπτα ανατρεπτική ή συγκαλυπμένα αντιφατική: κόσμοι απαίτικοι (ως και ο μόνιμα χρωμένος Ντόνολντ δεν παρουσιάζεται φτωχός), γεμάτοι θετικούς (καλούς) και αφρητικούς (κακούς) χαρακτήρες οι οποίοι αντιμάχονται, συνέχεια ο ένας τον άλλο, ήρωες με διπλές ταυτότητες (Σούπερ Γκούφη), ήρωες που πολεμούν για τη δικαιοσύνη (έννοια τελείως αφηρημένη και εξαιρετικά γενική), πρωτόγονοι λαοί που δέχονται και επιθυμούν τη βοήθεια των «πολιτισμένων», ήρωες αιώνια έφημοι και τόσο άλλα.

Ζώα με ανθρώπινες ιδιότητες φαίνονται να είναι η ιδανική λύση της προβολής τόσο των προτερημάτων όσο και των ελλειψμάτων των ανθρώπων. Τα κόμικς του εκδοτικού οίκου Ντίσνεϊ παραθέτουν πληθώρα ηθικών διδαγμάτων, τα οποία μπορούν να διατυπωθούν υπό τη μορφή μοτο: «η κακία τιμωρείται», «αν δεν τα καταφέρεις με την κριτική, προσπάθησε πάλι» κλπ. Η φιλία, η επιμονή, η εφευρετικότητα, η συνεργασία και η τιμιότητα αποτελούν τις εν δυνάμει αξίες των Μικρών Εξερευνητών, ενώ η επινοικότητα και η πονηριά λειτουργούν ισοδύναμα στο μικρόκοσμο των Τομ και Τζέρι. Τέλος, η υπακοή και συμμόρφωση στους ενήλικες - ανώτερους παρουσιάζεται σε όλες σχεδόν τις ιστορίες. Αξιοσημείωτο παραμένει το γεγονός ότι οι ιστορίες στις οποίες οι ήρωες έχουν ανθρώπινη μορφή φείδονται αξιών και εκάθαρων ηθικών διδαγμάτων.

Υπάρχουν χαρακτήρες που είναι μόνιμα «κακοί» και ο αναγνώστης δεν περιμένει τη δικαιοσύνη τους μέσα από το μύθο (οι Λύκοι, η Μάτζικα ντε Σπέλ, η Κρούελα ντε Βιά).

Παραδόξως άλλοι, όπως ο φιλόλογος και τοιχοκρήνης θεός Σκρούτζ, αν και παρανομούν, δικαιώνονται σχεδόν πάντα για τις επιλογές τους χωρίς να τους αποδίδεται ο χαρακτηρισμός του «κακού». Οι τιμορίες και οι αμοιβές ακολουθούν τις πράξεις των ηρώων, αλλά σπάνια είναι υλικής μορφής. Οι γενναίοι ακούονται συνήθως σε έναν έπαινο ή σε κάποιο μετάλλιο, ενώ οι «κακοί» πηγαίνουν στη φυλακή ή μετανιώνουν και αλλάζουν στάση ζωής. Ενδιαφέρον, επίσης, παρουσιάζουν και τα πρότυπα οικογένειας τα οποία προβάλονται: ιδιάζουσες συνθέσεις (οικογένεια Ντίσεντ), αμφίβολες συγκατοικήσεις (Τομ και Τζέρι), μοναχικές σχέσεις πατέρα-γιου (Σπράκ και Ντάικ) και οικογένειες με «προχωρημένες» απόψεις (η οικογένεια της Ναταλίας).

Τέλος, αρκετά σύγχρονα προβλήματα όπως η ρύπανση του περιβάλλοντος, η εξάρτηση από την τηλεόραση, η ανεξέλεγκτη έκρηξη της νέας τεχνολογίας αδονατούν να προβληματίσουν τον αναγνώστη, λειτουργώντας αποκλειστικά ως αφορμή δράσης και πλοκής της ιστορίας.

Οι ιστορίες, τα αφηγήματα, τελειώνουν σχεδόν πάντα με ένα νομοτελικό τρόπο και οι λύσεις συνοδεύονται συνήθως από ρητική επιβράβευση και/ή υλική ανταμοιβή. Το θετικό στοιχείο το οποίο παρατηρείται είναι ότι δεν προβάλλεται μια κοινωνική οργάνωση σε ιδανική και ιδεατή μορφή, δηλαδή ένας κόσμος χωρίς συγκρούσεις και αδιέξοδα.

Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ε. 1996. (Επιμ.). *Από το παραμύθι στα κόμικς*. Αθήνα: Οδυσσέας.
Beaugrande, R. de -Dressler, W. 1981. *Introduction to Text Linguistics*. London/N. York: Longman.
Βιβλιολογείον. 2001. *Έρευνα για τις στάσεις των παιδιών απέναντι στο βιβλίο ως αντικείμενο*. Φλώρινα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Φλώρινας.
Γεωργακοπούλου, Α., Γούτσος, Δ. 1999. *Κείμενο και επικοινωνία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
Κάτοικος, Χ. 1997. «Χαρτογραφώντας την αναγνωστική συμπεριφορά των μαθητών». Αθήνα: ΕΚΕΒΙ. *Ανάγνωση και σχολείο*.
Κολοδήμος, Δ. 1982. *Τα κόμικς*. Αθήνα: Αιγόκερως. Λογοτεχνικά κείμενα και θεωρία.
Κουτσουλέλου-Μίχου, Σ. 1997. *Η γλώσσα της διαφήμισης*. *Κοινωνιολογολογική προσέγγιση του διαφημιστικού κειμένου*. Αθήνα: Gutenberg.
Μισαλής, Γ. 2000. *Κοινωνιολογολογία*. Αθήνα: Γρηγόρη.
Πάτσιου, Β. 1995. *Η Διάπλαση των παιδών*. Αθήνα: Καστανιώτης.
Ροντρί, Τ. 1994. *Γραμματική της φαντασίας*. Αθήνα: Τεκμήριο.
Σπατός, Μ. 1982. «Παύσεις και Προσωδικά Στοιχεία στην Κοινή Ν.Ε.» στο Κουτσουλέλου-Μίχου, Σ. 1997. *Η γλώσσα της διαφήμισης*. *Κοινωνιολογολογική προσέγγιση του διαφημιστικού κειμένου*. Αθήνα: Gutenberg.
Σουλιώτης, Μ. 1995. *Αλφάβητάριο για την ποίηση*. Θεσσαλονίκη: Γ. Δεδούση.

Λέξεις - κλειδιά
Πληροφορικότητα
Διακτισμός
Κόμικς
Εικονογραφημένα βιβλία

Κοραφώτη Παναγιότα

ΘΕΣΗ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΔΕΙΚΤΩΝ ΣΕ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΜΗ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ

Abstract

Discourse Markers are characterized, by the majority of researchers, as multifunctional elements, since they do not merely function as text cohesion mechanisms, but they also indicate the relations governing its intralinguistic and extralinguistic environment. Given that there is no general agreement concerning what linguistic elements belong to discourse markers category, we will attempt to demonstrate what course markers are and what functions they accomplish. Next we will deal with discourse markers of the Greek language with the view to comprehending their contribution to the text organization by analyzing their frequency, distribution and function in narrative and non-narrative texts. The aim of our effort is to localize certain regularities depending on their position, frequency and text type in which the above elements appear.

Εισαγωγή

Παρά το μεγάλο ερευνητικό ενδιαφέρον και τις αναρίθμητες μελέτες σχετικά με κειμενικούς δείκτες (Schourup 1985, Schiffin 1987, 1994, Fraser 1988, 1990, Blakemore 1987 κ.α.), δεν έχει ακόμη επιτευχθεί γενική ομοφωνία ως προς το τι είναι οι κειμενικοί δείκτες, ποια στοιχεία περιλαμβάνονται σ' αυτήν την κατηγορία και ποια είναι τα χαρακτηριστικά. Εκτός αυτού δεν υπάρχει ομοφωνία ούτε στην ορολογία. Χρησιμοποιείται μεγάλη ποικιλία όρων όπως, για παράδειγμα, δείκτες λόγου (discourse markers: Schiffin 1987, Γεωργακοπούλου/ Γούτσος 1999), πραγματολογικοί (pragmatic markers: Fraser 1996, Brinton 1996), πραγματολογικές εκφράσεις (pragmatic expressions: Erman 1987), πραγματολογικά συνδετικά στοιχεία (pragmatic connectives: Blakemore 1987, 1988), ενδεικτές ή ενδεικτικές (Γεωργακοπούλου / Γούτσος 1999 κ.α.). Στην ελληνική βιβλιογραφία αυτά τα συχνά οι όροι δείκτες οργάνωσης του λόγου (Αρχάκης 1998, Γεωργακοπούλου κ.α.)