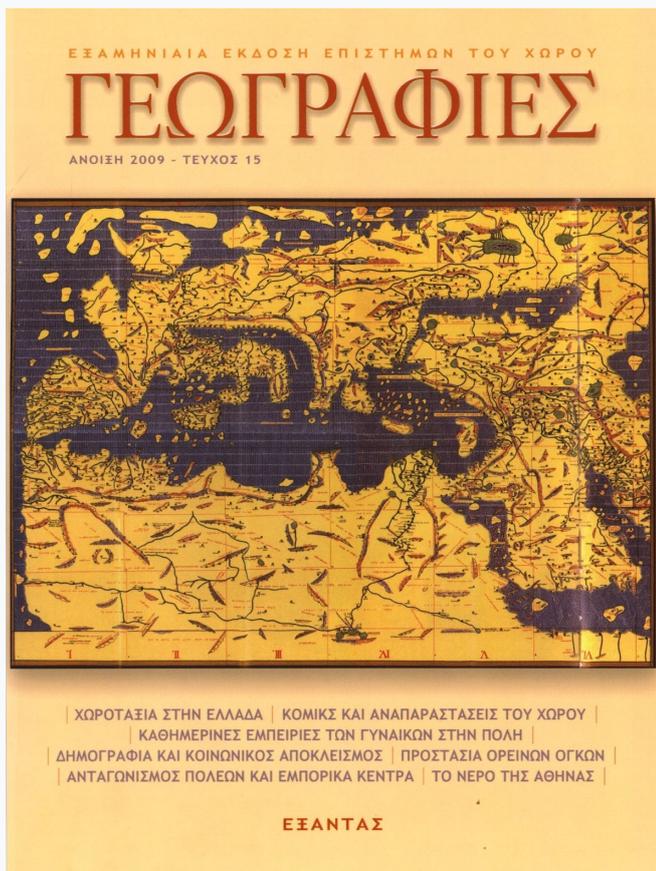


Γεωγραφίες

Αρ. 15 (2009)

Γεωγραφίες, Τεύχος 15, 2009



ΑΛΗΘΟΦΑΝΕΙΣ ΚΑΙ ΕΥΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ: ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Ειρήνη Μίχα

ΑΛΗΘΟΦΑΝΕΙΣ ΚΑΙ ΕΥΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ: ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Ειρήνη Μίχα*

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με κίνητρο την ανάγκη να αναδειχθούν νέα μεθοδολογικά εργαλεία, ικανά να συμβάλουν στη σύγχρονη συζήτηση για την πόλη και στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο διαμορφώνονται ή αναπαράγονται αντιλήψεις και πρακτικές, στο κείμενο αυτό παρουσιάζονται ορισμένα συμπεράσματα από την *ανάλυση περιεχομένου* σε δείγμα 20 ιστοριών κόμικς, που είχε στόχο τον εντοπισμό τεχνασμάτων αναπαράστασης του αστικού χώρου καθώς και ερμηνειών που αποδίδονται στα χαρακτηριστικά του. Διερευνώντας τους μηχανισμούς που εξασφαλίζουν την επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα ενός εκφραστικού μέσου της μαζικής τέχνης, όπως είναι τα κόμικς, προκύπτει ότι η *αληθοφάνεια* και η *ευαναγνωσιμότητα* των αναπαραστάσεων διαμορφώνουν ένα μοντέλο χώρου που μοιάζει να «αυτοεπαληθεύεται», καθώς οι σχεδιασμένες πόλεις εμφανίζονται σαν να *σημαίνουν* από μόνες τους. Βασιζόμενα στην επικρατούσα πεποίθηση ότι οι εικόνες οφείλουν να αναπαριστούν με εύληπτο τρόπο τη μόνη σωστή «αλήθεια», τα κόμικς προσφέρουν στους αναγνώστες μια απλοϊκή όψη της πόλης, η οποία όμως «επικυρώνεται» καθώς περιβάλλεται από όλες εκείνες τις σχεδιαστικές λεπτομέρειες που ενεργοποιούν των «αδιάφυστο» κόσμο των συναισθημάτων. Διαδεδομένος σήμερα, ο επαληθευτικός αυτός μηχανισμός λειτουργεί αφενός περιοριστικά στην «ανάγνωση» των ποικίλων όψεων της αστικής πραγματικότητας, αφετέρου ανασταλτικά στην κοινωνική διεργασία αμφισβήτησης καθιερωμένων ερμηνειών για την πόλη.

Plausible and Legible Representation of Space: The Case of Comic Strips

Irini Michas

ABSTRACT

With the view to finding new methodological tools, capable of contributing to the current debate on the city and to the better understanding of contemporary urban matters, the present text undertakes the content analysis of a sample of 20 books of comic strips, so as to locate representative devices and interpretations attributed to the chief characteristics of urban space. Investigation of the mechanisms that ensure the communication effectiveness of a mass art expressive medium, such as comic strips, suggests that plausible and legible representations form a model of space which appears to “confirm itself”. Based on the prevalent conviction that images should clearly represent the only and absolute “truth”, comic strips offer a simplified view of the city, which, however, is “certified” in the reader’s eye, because it draws on details which activate the “undeniable” world of sentiments. This mechanism of verification, common in today’s mass communication, restricts the potential “reading” of multiple urban realities, at the same time limiting social practices that contest established interpretations of the city.

* Διδάκτωρ αρχιτεκτονικής, e-mail: emi198@yahoo.com.

1. Εισαγωγή

Στην ιστορία των δυτικών κοινωνιών ο ρόλος των εικόνων ήταν πάντα καθοριστικός για τις σημασίες και τις διαμορφώσεις του αστικού χώρου. Ωστόσο είναι πια κοινά αποδεκτό ότι η εφεύρεση της κινητής εικόνας μετέβαλε όχι μόνο τις μεθόδους της αναπαραστατικής διαδικασίας –καθιστώντας τον κινηματογράφο και τα παράγωγά του κεντρική τέχνη του 20ού αιώνα– αλλά επίσης τον τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνουμε και ερμηνεύουμε την πραγματικότητα. Απελευθερώνοντας τους καλλιτέχνες από τους περιορισμούς που επέβαλλαν μέχρι τότε ο χρόνος και ο χώρος, η κάμερα έδωσε τη δυνατότητα να αποδοθεί ο κόσμος με απόλυτη πιστότητα και παράλληλα, από τα πρώτα κιόλας χρόνια του βωβού κινηματογράφου, να αναπτυχθεί μια οπτική γλώσσα κατανοητή σε αριθμό ανθρώπων ασύγκριτα μεγαλύτερο σε σχέση με το παρελθόν. Σταδιακά οι εικόνες κυριάρχησαν, τουλάχιστον στατιστικά, στις περισσότερες αστικές κοινωνίες, σε βαθμό που σήμερα είναι δύσκολο να αποφύγει κανείς την έκθεσή του στην αισθητική, τις ερμηνείες και τις τεχνικές τους – πόσο μάλλον από τα μέσα του 20ού αιώνα, όταν η τηλεόραση ανέλαβε, εκτός από την ψυχαγωγία, και την ενημέρωση των ανθρώπων για ό,τι συμβαίνει στον κόσμο. Τα τελευταία 25 περίπου χρόνια η επιρροή των εικονικών παραστάσεων είναι επίσης ιδιαίτερα εμφανής στις διαμορφώσεις της πόλης, το διάκοσμό της και τις ποικίλες χρήσεις του χώρου της. Το αστικό σκηνικό μοιάζει να μιμείται το κινηματογραφικό του πρότυπο, καθώς όλο και πιο έντονα οι εικόνες ανάγονται σε εργαλείο της μεταβιομηχανικής πόλης για την ενίσχυση της «ταυτότητας» του χώρου είτε μέσω της αναβίωσης μιας εξιδανικευμένης εκδοχής του παρελθόντος είτε με φαντασμαγορικές διαμορφώσεις – σε κάθε περίπτωση οικείες από τον απλουστευτικό και συχνά ωραιοποιημένο κόσμο των αναπαραστάσεων. Συνεπώς σήμερα, περισσότερο ίσως από ό,τι στο παρελθόν, αναδεικνύεται η ανάγκη προσέγγισης των εικόνων υπό το πρίσμα του προτύπου, του φορέα κυρίαρχων πεποιθήσεων, αλλά και του συστήματος που συγκεντρώνει μηχανισμούς και τεχνάσματα με καθοριστική επίδραση στη λειτουργία της ανθρώπινης αντίληψης. Προς αυτή την κατεύθυνση χαρακτηριστικές είναι οι μελέτες που πληθαίνουν τα τελευταία χρόνια σε διάφορους επιστημονικούς κλάδους, όπως στην πολιτισμική γεωγραφία, όπου αναγνωρίζεται όλο και πιο έντονα η σημασία των συμβολικών τοπίων, ή στις φεμινιστικές διερευνήσεις για την έννοια της μαζικής κουλτούρας και τις πολιτικοοικονομικές συνιστώσες που καθορίζουν και αναπαράγουν πρότυπα και αντιλήψεις για τις έμφυλες σχέσεις.

Στο κείμενο αυτό παρουσιάζονται συνοπτικά τα συμπεράσματα από την *ανάλυση περιεχομένου* σε δείγμα 20 ιστοριών κόμικς,¹ με ερωτήματα που αφορούν στον τρόπο με τον οποίο αναπαρίσταται η πόλη και στις ερμηνείες που της αποδίδονται. Η επιλογή των κόμικς ως ερευνητικού υλικού κρίθηκε σκόπιμη για δύο κυρίως λόγους: πρώτον, γιατί, σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, τα κόμικς ως φθηνό και ευέλικτο μέσο προσφέρουν πολυάριθμα και ποικίλα παραδείγματα αναπαράστασης της πόλης· δεύτερον, η τεχνική τους, η συγχώνευση δηλαδή λέξεων και εικόνων σε σειρές αφηγηματικού χρόνου, συγκεντρώνει ορισμένες συμβάσεις που μπορούμε να πούμε ότι λειτουργούν μεταβατικά για το πέρασμα από τις παραδοσιακές μορφές αναπαράστασης στην κινητή εικόνα. Όπως έχει επισημάνει ο Jean Bruno Renard (1978: 187), τα κόμικς αποτελούν κοινωνικό φαινόμενο σε παγκόσμιο σχεδόν επίπεδο, όχι μόνο λόγω του μεγάλου αριθμού των αναγνωστών τους, αλλά και για τη θέση που κατέχουν στο πο-

1. Η διερεύνηση αυτή πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο εκπόνησης διδακτορικής διατριβής με θέμα «Η μαζική κουλτούρα και οι σύγχρονες ερμηνείες του δημόσιου χώρου: οι εικονογραφίες των κόμικς πρότυπο για την αρχιτεκτονική της πόλης». Αναλύθηκαν συνολικά 500 δισέλιδα από 20 ιστορίες της μεταπολεμικής περιόδου, Ευρωπαϊκών κυρίως δημιουργών, οι οποίες επιλέχθηκαν με βασικό κριτήριο τη διαμόρφωση ενός δείγματος ποικίλου σε αστικές αναπαραστάσεις.

λιτισμικό σύστημα της εποχής μας. Η τεχνική τους έχει πια αναδειχθεί σε λίγο-πολύ διεθνή γλώσσα. Η επικοινωνιακή αποτελεσματικότητά της, ιδίως από τη δεκαετία του '60, έχει αναγνωριστεί και υιοθετηθεί από αρκετούς τομείς, όπως κοινωνικά κινήματα και οργανώσεις, στην προσπάθεια να διασαφηνίσουν και να διαδώσουν τα μηνύματά τους, ή ιδιωτικές εταιρείες που χρησιμοποιούν ήρωες και τεχνάσματα των κόμικς στη διαφημιστική τους καμπάνια. Στη σχέση λόγου και εικόνας στηρίζεται επίσης συχνά η πολιτική και θρησκευτική προπαγάνδα, ενώ από τις πιο σημαντικές και ενδιαφέρουσες μορφές αξιοποίησης της τεχνικής των κόμικς είναι εκείνη του εκπαιδευτικού εργαλείου. Συνεπώς, μπορούμε να πούμε ότι τα κόμικς αποτελούν ένα από τα πιο χαρακτηριστικά μέσα έκφρασης της μαζικής τέχνης και υπό μια έννοια «σταυροδρόμι» των μηχανισμών που στοιχειοθετούν τη λογική της. Η σχέση λόγου και εικόνας βρίσκεται σήμερα στη βάση των περισσότερων μορφών επικοινωνίας, γεγονός που διευρύνει τα ερωτήματα προς ανάλυση και καθιστά τα κόμικς χρήσιμο εργαλείο για την «ανάγνωση» και κατανόηση των σύγχρονων αστικών αναπαραστάσεων.

Η ανάλυση δείγματος ιστοριών κόμικς ήταν αποκαλυπτική τόσο για τις ερμηνείες και τις αξιολογήσεις του χώρου που εντοπίστηκαν όσο και για τις μεθόδους «τεκμηρίωσης» τους. Η «ιδανική» πόλη των κόμικς αποδεικνύεται πιστή ως προς ένα πρότυπο που νοείται αντίθετο του σύγχρονου αστικού χώρου, ενώ τόσο οι θετικά όσο και οι αρνητικά αξιολογημένοι χώροι στις εικονογραφήσεις είναι εύληπτοι, οικείοι και κατανοητοί στους αναγνώστες. Όπως θα δούμε, η αποτελεσματικότητα της μεθόδου των κόμικς έγκειται ακριβώς στα δύο αυτά χαρακτηριστικά: *αληθοφάνεια* και *ευαναγνωσιμότητα* διαμορφώνουν ένα μοντέλο χώρου που μοιάζει να «αυτοεπαληθεύεται», καθώς οι σχεδιασμένες πόλεις εμφανίζονται σαν να *σημαίνουν* από μόνες τους.

2. Η πόλη των κόμικς

2.1. Ο μηχανισμός του διπλού συστήματος αναφοράς

Διερευνώντας τον τρόπο με τον οποίο αποδίδεται ο αστικός χώρος στα κόμικς, προκύπτει ότι κάθε χαρακτηριστικό της πόλης, ως *σημείο-δήλωση*, «περιέχει» την αξιολόγησή του, σειρά δηλαδή από εικόνες-ερμηνείες που προβάλλονται σαν *διαπιστώσεις*, σαν *εγγενείς σημασίες* της ίδιας της πόλης. Ενδεικτικά είναι τα κοινωνικά κλισέ που ενσωματώνονται συχνά στις αναπαραστάσεις με τη μορφή συμφωνημένων παραδοχών, εύκολα αναγνωρίσιμων στα μάτια του αναγνώστη. Ακόμα και όταν πρόθεση των δημιουργών είναι η σάτιρα ή η κριτική στάση απέναντι στο «στερεότυπο», τα στοιχεία αυτά εμφανίζονται σε «πρώτο πλάνο» σαν ρητές δηλώσεις που στη συνέχεια θα «παραμορφωθούν» στο πλαίσιο της αναπαραστατικής διαδικασίας.² Έτσι, ο όποιος μετασχηματισμός (ή υποδήλωση) δομείται πάνω σε μια προκατασκευασμένη βάση που όχι μόνο δεν καταργείται στην πορεία, αλλά, αντίθετα, ενισχύεται, αφού κάθε χαρακτηριστικό του χώρου φέρει ανάλογες εικόνες-ερμηνείες, νοούμενες ως εγγενείς σημασίες. Για παράδειγμα, όταν η «ιδανική» πόλη ταυτίζεται με την *επαρχιακή*, τα παραδοσιακά κτήρια που κοσμούν την εικόνα της είναι *γραφικά*, ενώ η κοινωνική μίξη που προβάλλεται στους δημόσιους χώρους της συνδηλώνει *κοινωνικότητα*. Συνεπώς, η επαρχιακή πόλη «αποδεικνύεται ιδανική», καθώς η γραφικότητα εμφανίζεται σαν χαρακτηριστικό «κοινά» συμφωνημένο και εκ των προτέρων

2. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι ιστορίες του Αστεριξ, όπου στις περιγραφές των κατορθωμάτων του ήρωα και της ζωής του στο γαλατικό χωριό συνδηλώνεται η κριτική και σατιρική διάθεση των δημιουργών απέναντι στη γαλλική κοινωνία της εποχής τους, κριτική όμως που παρατίθεται με τη χρήση των πιο διαδεδομένων και αναγνωρίσιμων στερεοτύπων.

αποδεκτό ως «ιδανικό», ενώ παράλληλα η εικόνα του συγκεκριμένου χώρου «επαληθεύει» τη γραφικότητά του.

ιδανική πόλη = επαρχιακή πόλη
 → παραδοσιακά κτήρια = γραφικότητα
 κοινωνική μίξη = κοινωνικότητα

Ανάλογα λειτουργούν και οι εικόνες-ερμηνείες που συνοδεύουν τη «μη ιδανική», μελλοντική συνθήως, πόλη στις αναπαραστάσεις της, «τεκμηριώνοντας» στην ουσία τα κριτήρια με βάση τα οποία κατακρίνεται ο σύγχρονος αστικός χώρος. Η καταστροφολογική και από κάθε άποψη τυποποιημένη αντίληψη για το μέλλον του αστικού χώρου, όπως σκιαγραφείται στις ιστορίες, αφενός «επιβεβαιώνεται» μέσω της ταύτισης μεταξύ λεκτικών διατυπώσεων και εικονικών παραστάσεων, αφετέρου ενισχύεται ακόμα περισσότερο όσο ο σχεδιασμένος χώρος φέρει, για παράδειγμα, σε μεγάλο ποσοστό την έννοια του κινδύνου, ενώ τα αρχιτεκτονικά του χαρακτηριστικά προβάλλονται ως *καταπιεστικά και μονότονα*.

Παρατηρούμε λοιπόν ότι ως κεντρικός μηχανισμός στις εικονογραφήσεις εμφανίζεται αυτό που ο Roland Barthes (1979: 208-209) περιγράφει ως διπλό σύστημα αναφοράς του μύθου. Οι αναπαραστάσεις των κόμικς, όπως και οι συμβολικές εικόνες ή γενικότερα κάθε έκφραση του σύγχρονου συλλογικού μύθου, δομούνται στη βάση μιας σημειολογικής αλυσίδας που προϋπάρχει. Με άλλα λόγια, υιοθετώντας αναπαραστάσεις φορτισμένες ήδη με «οριστικές» σημασίες, φτιάχνουν νέες στις οποίες γίνεται λόγος για τις πρώτες, που σημαίνει, για να χρησιμοποιήσουμε την έκφραση του Jean Baudrillard (1991: 110), ότι βρίσκονται σε μια «μόνιμη έκσταση».³ σχηματοποιώντας τη σχηματοποίηση, δίνοντας έμφαση σε μια έμφαση, απλουστεύοντας την απλούστευση, υπερβαίνουν τον ίδιο τους τον ορισμό, γίνονται περισσότερο αναπαραστάσεις από τις αναπαραστάσεις.

Με τον τρόπο αυτόν δίνεται στις εικόνες της πόλης μια σαφήνεια που είναι η σαφήνεια όχι της εξήγησης αλλά της διατύπωσης, πράγμα που σημαίνει ότι οι αστικές αναπαραστάσεις στα κόμικς δεν αναφέρονται σε έναν κόσμο που φτιάχνεται, αλλά στην αναλλοίωτη ιεραρχία ενός κόσμου ήδη φτιαγμένου, που τα ίχνη της παραγωγής του συγκαλύπτονται κάτω από μια αιώνια *μονιμότητα*. Στη βάση του διπλού συστήματος αναφοράς, κάθε τι καινοτόμο, κριτικό ή και ανατρεπτικό προς το σταθερό μοντέλο κόσμου παίρνει τη μορφή εμβολίου: ανοσοποιώντας το ομαδικό φαντασιακό με μικρές δόσεις αναγνωρισμένου κακού, το προστατεύει από τον κίνδυνο γενικευμένης ανατροπής. «*Η φιλελεύθερη αυτή θεραπεία*», γράφει ο Barthes (1979: 254-255), «*δεν θα ήταν εφικτή πριν 100 χρόνια: την εποχή εκείνη η αστική αρετή αρνιόταν να συμβιβαστεί – ήταν άκαμπτη – από τότε όμως έχει γίνει πολύ πιο ευλύγιστη. Η αστική τάξη δέχεται σήμερα χωρίς δισταγμό μερικές εντοπισμένες ανταρσίες: την πρωτοπορία, τους παιδικούς παραλογοισμούς κ.λπ.*». Έτσι, στις ιστορίες των κόμικς ενσωματώθηκαν σταδιακά οι τεχνικές της αφαίρεσης της πρωτοπορίας, ενώ επίσης, όπως και στον κινηματογράφο ή τα σίριαλ της τηλεόρασης, «*ανανεώνεται*» διαρκώς η θεματολογία, καθώς στον ιεραρχημένο κόσμο των ηρώων τους προστίθενται άγαμες γυναίκες με παιδιά, άτομα της υψηλής κοινωνίας με προβλήματα αλκοολισμού ή νέοι ανήσυχτοι για τα σύγχρονα οικολογικά ζητήματα. Η τεχνική με την οποία ενσωματώνονται τα στοιχεία αυτά στο δευτερεύον σύστημα αναπαράστασης δεν αποσκοπεί στην ανατροπή του πρωτογενούς, παραδοσιακού μο-

3. Αναφερόμενος στις σύγχρονες κοινωνίες, ο Jean Baudrillard (1991: 32-33, 109-110) υποστηρίζει ότι τα πράγματα σήμερα έχουν περάσει το οριακό σημείο που είναι εκείνο της μόνιμης έκστασης. «Έχουν γίνει περισσότερο κοινωνικά από το κοινωνικό (η μάζα), περισσότερο παχιά από το πάχος (η παχυσαρκία), περισσότερο βίαια από τη βία (ο τρόμος), περισσότερο σεξουαλικά από το σεξ (το πορνό), περισσότερο πραγματικά από το πραγματικό (η προσποίηση, η υπόκριση), περισσότερο όμορφα από το όμορφο (η μόδα)».

ντέλου· αντίθετα, αναφερόμενη σε αυτό, το ενισχύει και το επικυρώνει. Λειτουργώντας λοιπόν σαν χωνευτήρι, θα λέγαμε, κάθε νεοεμφανιζόμενη μόδας, οι εικόνες της μαζικής κουλτούρας διατηρούν ζωντανό το ενδιαφέρον του κοινού και ταυτόχρονα, ενδυναμώνοντας την οριστική, στατική θεώρηση του χώρου, δίνουν στο θεατή-αναγνώστη την αναδρομική απόλαυση της επιστροφής στο ήδη γνωστό και προσδοκώμενο – συνδυασμός που σε μεγάλο βαθμό εξασφαλίζει την επιθυμητή εμπορική επιτυχία.

2.2. Οι τεχνικές της σαφήνειας

Γύρω από το διπλό σύστημα αναφοράς αναπτύσσονται δύο τεχνικές, γνώριμες στην παράδοση της αναπαραστατικής διαδικασίας, οι οποίες όμως, αν και αντίθετες στη λογική τους, στην προκειμένη περίπτωση αρθρώνονται με τρόπο που τους επιτρέπει να αλληλοτροφοδοτούνται και να οδηγούν σε ένα όσο το δυνατόν πιο σαφές αποτέλεσμα.

Η πρώτη τεχνική αφορά στη *μορφολογική οικονομία* στο σχέδιο και την περιγραφή της αφηγηματικής δράσης. Βασιζόμενη στις σχεδιαστικές μεθόδους «παράλειψης» της ανατολικής τέχνης, που ενσωματώθηκαν στην αφαιρετική ζωγραφική της πρωτοπορίας, η τεχνική αυτή ενισχύει την πρακτική της απλοποίησης ήδη απλοποιημένων «σχημάτων» και οδηγεί στην επιδιωκόμενη οικονομία σκέψης από την πλευρά του αναγνώστη. Εκτός από το αφαιρετικό σχέδιο, χαρακτηριστικά παραδείγματα μορφολογικής οικονομίας είναι η απόδοση του χώρου με βάση απλοϊκά δυαδικά μοντέλα (η ιδανική και η μη ιδανική πόλη, το ασφαλές και το επικίνδυνο προάστιο κ.λπ.) καθώς και οι διακριτοί και επαναλαμβανόμενοι τύποι στην κατανομή ρόλων στους ήρωες.

Η δεύτερη τεχνική αφορά στις *επιμέρους λεπτομερείς αναπαραστάσεις* (απεικονίσεις και αφηγήσεις) που πλαισιώνουν τα απλοποιημένα «σχήματα» και καθοδηγούν το κοινό για να συμπληρώσει τις παραλείψεις. Στα κόμικς, όπως και στις περισσότερες μορφές έκφρασης της μαζικής τέχνης, τόσο το σχέδιο όσο και η πλοκή της αφήγησης διαθέτουν συνήθως ευρείες ζώνες *περιπλοκίας* που λειτουργούν ως τεχνάσματα αληθοφάνειας, δίνοντας τον απαραίτητο τόνο ρεαλισμού στην απλοποιημένη μορφή των αναπαραστάσεων. Θα δούμε στη συνέχεια ότι οι εμβόλιμες αυτές πληροφορίες, ενίοτε απολαυστικές και ενδιαφέρουσες, άχρηστες όμως συνήθως στην εξέλιξη της πλοκής, ενσωματώνονται στις εικόνες δίνοντας ποικίλα στοιχεία για τη μορφή του χώρου, την αρχιτεκτονική των κτηρίων, την εμφάνιση των ηρώων κ.ο.κ. Έτσι, ενώ η έλλειψη λεπτομερειακής επεξεργασίας του αρχικού μοντέλου εξασφαλίζει, τουλάχιστον σε πρώτο επίπεδο, την απουσία αντιφατικών ή διαφορούμενων ενδείξεων (συνεπώς και ένα ευανάγνωστο αποτέλεσμα), οι επιμέρους γνώριμες και οικείες στο κοινό λεπτομέρειες οδηγούν γρήγορα και εύκολα στην επιθυμητή ψευδαίσθηση ρεαλισμού.⁴

Ο Arthur Koestler (1976: 426-428), αναφερόμενος στον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η μνήμη των ανθρώπων, επισημαίνει δύο αντίθετους στη λογική τους μηχανισμούς. Ο πρώτος ακολουθεί την *αφαιρετική ιεραρχία της λογικής ανάλυσης* και είναι αυτός που μας οδηγεί να συγκροτούμε συνήθως από την πολυσύνθετη αρχική εμπειρία μονάχα ένα περιγράμμα, σαν απογυμνωμένο σκελετό. Ο δεύτερος, τον οποίο ο Koestler ονομάζει *φωτογραφικό*, μας επιτρέπει, ακόμα και αν έχουμε λησμονήσει, για παράδειγμα, την υπόθεση ενός θεατρικού έργου που είχαμε δει πριν από χρόνια, να θυμόμαστε κάποιες λεπτομέρειες, ό-

4. Χαρακτηριστικό παράδειγμα του πώς συλλειτουργούν οι δύο τεχνικές της σαφήνειας αποτελούν τα δελτία ειδήσεων της τηλεόρασης, όπου συχνά το κεντρικό απλουστευμένο νόημα της ειδήσης περιβάλλεται από επιφανειακές πληροφορίες, ερεθιστικές και εύληπτες ιστορίες, που αποκτούν σπουδαιότητα μέσα από την αλόγιστη μεγέθυνση και τη συστηματική επανάληψή τους – επικυρώνοντας τελικά την ίδια την ειδήση.

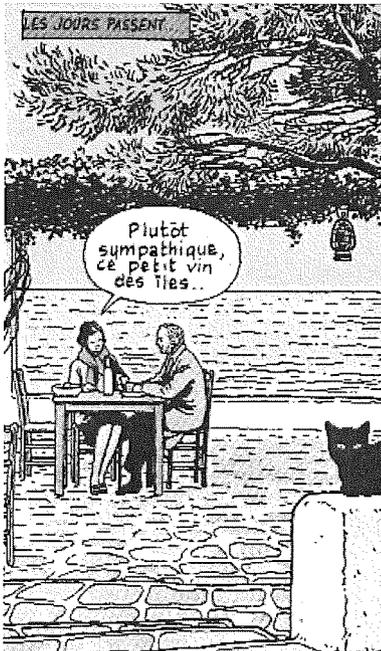
πως τον τόνο μιας φωνής ή μια ικετευτική χειρονομία της πρωταγωνίστριας. Ο μηχανισμός αυτός λειτουργεί με τελείως διαφορετικά κριτήρια από εκείνα των αφαιρετικών ιεραρχιών. Η ζωντανή λεπτομέρεια περιγράφεται συνήθως ως «εντυπωσιακή», «γοητευτική», «νοσταλγική», «τρομακτική». Έχει δηλαδή πάντα κάποια συναισθηματική σημασία. Οι τεχνικές της σαφήνειας αναπαράγουν στην ουσία τους δύο αυτούς μηχανισμούς. Έτσι, στα κόμικς, καθώς *αφαίρεση και φωτογράφηση* συνυπάρχουν, οι απλουστευμένες εικόνες-δηλώσεις «τεκμηριώνονται» στο επίπεδο των «ανούσιων» λεπτομερειών, μέσα δηλαδή από *συγκινησιακά και ηθικά* ικανοποιητικές εικόνες-ερμηνείες. Με άλλα λόγια, οι αναπαραστάσεις του χώρου δομούνται με τρόπο τέτοιο ώστε οι λειτουργίες της μνήμης να καθοδηγούνται βήμα με βήμα και να ανταποκρίνονται στην προεπιλεγμένη διαδικασία αξιολόγησης των εικονιζόμενων. Με τον τρόπο αυτόν η αντίθεση μεταξύ «καλού» και «κακού» χώρου «αυτοεπιβεβαιώνεται» ως *σταθερά της ανθρώπινης ιστορίας*, καθώς στοιχειοθετείται με κριτήρια προσωπικά, «ιδιωτικά», που ο αναγνώστης προσλαμβάνει και δέχεται ως «φυσικά», αυτονόητα και αναμφισβήτητα.⁵

2.3. Η αληθοφάνεια των μνημάτων

Ένα λοιπόν βασικό χαρακτηριστικό των αναπαραστάσεων της πόλης στα κόμικς είναι η επιδίωξη των δημιουργών για ένα *αληθοφανές* αποτέλεσμα, η επιθυμία τους δηλαδή να πείσουν τους αναγνώστες ότι στις αναπαραστάσεις δεν επινοούν φανταστικά «σχήματα», αλλά αναδεικνύουν ήδη υπάρχοντα, και ότι η πλοκή της αφήγησης βασίζεται σε μια καταγεγραμμένη πραγματικότητα. Η επιδίωξη αυτή συμβαδίζει απόλυτα με την παγιωμένη ήδη από την εποχή της Αναγέννησης πεποίθηση ότι οι εικόνες οφείλουν να αναπαριστούν με πειστικότητα τη φύση – να αποτελούν καθρέπτη του ορατού κόσμου. Όμως, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, στις αναπαραστάσεις των κόμικς η αληθοφάνεια δεν χρησιμεύει μόνο στη διαδικασία πρόσληψης των μνημάτων τους, αλλά λειτουργεί επίσης ως εργαλείο «τεκμηρίωσης» των αντιλήψεων που τις υπαγορεύουν. Με άλλα λόγια, οι δημιουργοί, βασιζόμενοι στην πεποίθηση των αναγνωστών ότι οι εικόνες λένε την αλήθεια, τις χρησιμοποιούν ως «τεκμήρια» που επικυρώνουν στην ουσία τις ίδιες – την «αλήθεια» του κόσμου που αναπαριστούν. Ο τρόπος λοιπόν με τον οποίο επιδιώκεται η «αυθεντικοποίηση» του περιεχομένου των ιστοριών αποκτά ιδιαίτερη σημασία, καθώς μέσω αυτού αφενός εξασφαλίζεται η επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα της τεχνικής των κόμικς, αφετέρου το μοντέλο κόσμου των εικόνων τους ισχυροποιείται ως οριστικό και αδιάψευστο.

Τα *τεχνάσματα αληθοφάνειας* (effets de réel) ή *ρεαλιστικής ψευδαίσθησης* (illusion réaliste) είναι δομικά στοιχεία, εικονικά ή γλωσσικά, που λειτουργούν ως ιστορικά άλλοθι, επαληθεύοντας στα μάτια των αναγνωστών τους σχεδιασμένους χώρους και τα πλασματικά γεγονότα της αφήγησης. Από τη στιγμή που ο πραγματικός κόσμος προβάλλεται ως αφετηρία των αναπαραστάσεων, το βασικό τέχνασμα στη διαδικασία «αυθεντικοποίησης» είναι ο *ρεαλισμός*. Οι δημιουργοί των κόμικς προβαίνουν συχνά σε επιτόπιες έρευνες, συμβουλευονται επιστημονικά βιβλία και άλλα «ντοκουμέντα» προκειμένου να ενσωματώσουν στις αναπαραστάσεις αυτούσια ιστορικά θραύσματα, αυθεντικά ή κοινωνικά αποδεκτά ως αναμφισβήτητα. Όμως ακόμα και αν ο ορατός κόσμος νοείται ως μόνη αφετηρία, όπως πολύ εύστοχα έχει επισημάνει ο σμιτσογράφος Saul Steinberg

5. Η γραφικότητα, επισημαίνει ο Pierre Fresnault-Deruelle (1993: 203), δεν υπάρχει στον ορατό κόσμο αλλά στον τρόπο με τον οποίο αυτός παρουσιάζεται στις εικόνες. Συνεπώς, εκείνο που τελικά σημαίνει στα μάτια μας είναι το συναίσθημα που προκαλούν οι αναπαραστάσεις, καθώς προβάλλονται στη σελίδα, το μουσαμά ή την οθόνη και μας εκπλήσσουν, χωρίς όμως να αποκάλυπτονται ολοκληρωτικά.



Ο Vittorio Giardino (1999: 86)
αναπαριστά μια ταβέρνα στην Τήνο



Φανταστική πόλη στα σίτσα του
Daniel Torres (1989: 22)

(Gombrich 1995: 273), από όλα όσα μπορεί να διαβάσει κανείς σε μια εικόνα τίποτα δεν μπορεί να είναι πιο σημαντικό από άλλες εικόνες, που σημαίνει ότι οι δημιουργοί των κόμικς, οι μυθιστοριογράφοι ή οι σκηνοθέτες του κινηματογράφου μπορούν επίσης να «ιστοριοκοπούν» τις επινοήσεις τους μιμούμενοι το ύφος της εποχής τους. Συνεπώς, μπορούμε να πούμε ότι τα τεχνάσματα αληθοφάνειας είναι στην ουσία *μορφές ενσωμάτωσης* στις αναπαραστάσεις στοιχείων που προβάλλονται ως «αυθεντικά». Η «αυθεντικότητα» των στοιχείων αυτών ανταποκρίνεται στις κυρίαρχες κοινωνικές συμβάσεις κάθε εποχής. Στις ιστορίες των κόμικς όμως ενισχύεται ακόμα περισσότερο από το μηχανισμό του *διπλού συστήματος αναφοράς* – «επικυρώνοντας» έτσι και τα εικονιζόμενα.

2.3.1. ΤΟ ΤΕΧΝΑΣΜΑ ΤΗΣ ΟΝΟΜΑΤΟΔΟΣΙΑΣ

Η χρήση *κυρίων ονομάτων* είναι από τα πιο χαρακτηριστικά τεχνάσματα αληθοφάνειας. Το συναντάμε ιδίως στη λογοτεχνία, αλλά και στις περιπτώσεις που οι εικόνες συνοδεύονται από επεξηγηματικές λεξάντες, υπότιτλους ή «ζωντανές» αφηγήσεις που κατευθύνουν τον αναγνώστη σε μια συγκεκριμένη σημασία, πιστοποιώντας έτσι και την «αλήθεια» του ζωγραφικού πίνακα, της φωτογραφίας ή του κινηματογραφικού έργου. Τα ονόματα (επώνυμα προσώπων, υπαρκτά τοπωνύμια, αποσπάσματα από οδικούς χάρτες, αρχικά γνωστών οργανισμών κ.ά.), όταν ενσωματώνονται στις αναπαραστάσεις, εκπέμπουν προς τον αναγνώστη το μήνυμα ότι όσα διαβάζει δεν ανήκουν στο χώρο της φαντασίας αλλά στον πραγματικό, ορατό κόσμο. Το ίδιο συμβαίνει με τις κοινωνικές προσφωνήσεις, όπως «κύριος», «καθηγητής», που επιφέρουν τόνο ιστορικής αυθεντικότητας, ανάγοντας τους ήρωες σε μέλη μιας υποτιθέμενης κοινωνίας, και ακόμα συμβαίνει με τις «προσωπικές» καταθέσεις των ηρώων, όταν μιλούν σε πρώτο ενικό πρόσωπο, στις «έμμεσες» περιγραφές του αφηγητή που παρουσιάζει μαρτυρίες άλλων ή στις πιο «αντικειμενικές» (απρόσωπες) αφηγήσεις που εκτυλίσσονται σε τρίτο ενικό πρόσωπο.

Ωστόσο, είτε πρόκειται για υπαρκτές αναφορές είτε για επινοήσεις των δημιουργών, τα ονόματα δεν παραπέμπουν στο ίδιο το πρόσωπο, την πόλη ή το δρόμο αλλά στη *σημασία* τους, στις εικόνες-ερμηνείες που συνδηλώνουν. Έτσι, οι Γάλλοι δημιουργοί Jacques Tardi και Edgar-Pierre Jacobs στις ιστορίες τους συχνά «ταξιδεύουν» τους αναγνώστες στο Παρίσι και τα περίχωρα της πόλης, καθώς οι ήρωες περιγράφουν με κάθε λεπτομέρεια τις διαδρομές που ακολουθούν, τις στάσεις του μετρό, τις εξόδους της εθνικής οδού ή τις παρακάμψεις που θα τους οδηγήσουν συντομότερα στον προορισμό τους. Η λειτουργία αυτή τονίζεται ακόμα περισσότερο όταν ονόματα φανταστικά παραπέμπουν άμεσα σε σημασίες ή ορατά χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, ο Edgar Allan Poe τοποθετεί στις όχθες του Σηκουάνα τη φανταστική οδό Morgue (νεκροτομείο) για να παραπέμψει στο αποτρόπαιο έγκλημα της ιστορίας του. Αντίστοιχα, ο συγγραφέας του *James Bond*, Ian Fleming, ονομάζει Le Chiffre (ο αριθμός, το ποσό) τον «κακό» ήρωα που ζει από τα τυχερά παιχνίδια, Oddjob (παράξενη δουλειά) τον Κορεάτη επαγγελματία δολοφόνο που χρησιμοποιεί ασυνήθιστα μέσα, ενώ για τις γυναίκες που περιβάλλουν τον γοητευτικό πρωταγωνιστή χρησιμοποιεί ονόματα όπως Mary Goodnight, Miss Trueblood ή Tiffany Case – παραπέμποντας στο γνωστό κοσμηματοπωλείο της Νέας Υόρκης. Έτσι και στα κόμικς, όταν ο γαλλικός νόμος του '49 για τις εκδόσεις που απευθύνονταν στη νεολαία απαγόρευσε με-ταξύ άλλων τις «αρνητικές» αναφορές σε συγκεκριμένες χώρες και πρόσωπα, ο

Hergé καταφεύγει σε παραφθορές ονομάτων, όπως *Μπορδουρία* (Bordurie), *Συλδαβία* (Syldavie), για να παραπέμψει στις χώρες της Ανατολικής Ευρώπης. Χαρακτηριστικά είναι και τα ονόματα Xhystos, Urbicande, Brüssel, που χρησιμοποιούν οι François Schuiten και Benoît Peeters στις «σκοτεινές πόλεις». Πιο έντονα όμως από ό,τι στη λογοτεχνία, η «αυθεντικότητα» των ονομάτων, ο ρόλος τους δηλαδή ως ιστορικού άλλοθι, στα κόμικς ενισχύεται και από την παραπληρωματική σχέση εικόνας-κειμένου, καθώς τους παραπάνω λεκτικούς συνειρμούς επικυρώνουν κάθε φορά οι απεικονίσεις προσώπων και χώρων.

2.3.2. ΓΝΩΣΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΚΑΙ ΣΗΜΒΙΑ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

Τέχνασμα αληθοφάνειας αποτελεί επίσης η ενσωμάτωση στις αναπαραστάσεις αναγνωρίσιμων στοιχείων του χώρου, στοιχείων υπαρκτών ή απλά ενδεικτικών για την αυθεντικότητα των εικονιζόμενων. Στις ιστορίες των κόμικς συναντάμε πολυάριθμες εικόνες γνωστών δημόσιων χώρων, κτηρίων, μνημείων ή ακόμα και επιμέρους στοιχείων της αρχιτεκτονικής του συγκεκριμένου χώρου. Για παράδειγμα, ένας κατάλογος από αναγνωρίσιμες εικόνες συνθέτουν το Παρίσι στις ιστορίες της *Adèle Blanc-Sec*. Οι επεμβάσεις του Haussmann, στοιχεία art nouveau, άμαξες, ενδύματα της εποχής και κλασικές παρισινές βιτρίνες σκιαγραφούν την ατμόσφαιρα των αρχών του 20ού αιώνα. Ωστόσο ο Tardi (1976) παραλείπει να περιγράψει την πεζή καθημερινότητα και να σχεδιάσει απλοϊκές κατοικίες, εστιάζοντας κυρίως στα σύμβολα της πόλης, τον πύργο του Άιφελ, τη γέφυρα Πον-Νεφ, το μουσείο του Λούβρου, το νεκροταφείο Περ-Λασέζ, σε σημεία δηλαδή αναλλοίωτα στο χρόνο, αναγνωρίσιμα και στη σύγχρονη όψη της πόλης, που συνδηλώνουν ιστορική αυθεντικότητα και επιβεβαιώνονται στις εικόνες τους ως αδιάψευστα τεκμήρια του χώρου. Με την εικόνα ενός γνωστού μνημείου ξεκινούν συχνά και οι ταινίες του Χόλιγουντ, προσδιορίζοντας έτσι χωρικά τα δρώμενα, ενώ, όπως επισημαίνει ο Χρήστος Βακαλόπουλος (1985: 80), τα περισσότερα έργα της Φίνος Φιλμς άρχιζαν με ένα πλάνο της Ακρόπολης για να καταφύγουν γρήγορα στο εσωτερικό των διαμερισμάτων, αποφεύγοντας αφενός τα πολυέξοδα εξωτερικά γυρίσματα, αφετέρου τις μάλλον αδιάφορες κινηματογραφικά όψεις των αθηναϊκών δρόμων. Τόνο ρεαλισμού δίνει στην ιστορία *L’Affaire Tournesol* του Hergé (1984) και η αναφορά στο γνωστό ξενοδοχείο Cognavin, κοντά στον ομώνυμο σιδηροδρομικό σταθμό της Γενεύης. Ίσως όμως ακόμα πιο ενδεικτική για τον εγκλωβισμό της ανθρώπινης αντίληψης στην απαίτηση για αληθοφάνεια να είναι η ιστορία για το συγκεκριμένο σκίτσο που αναφέρει ο βιογράφος του δημιουργού, Pierre Assouline (1996: 290). Σε αυτό το επεισόδιο της σειράς συναντάμε ένα από τα σπάνια «λάθη» του Hergé, καθώς ο ήρωάς του τοποθετείται στο δωμάτιο 122 του 4ου ορόφου, που δεν υφίσταται στην πραγματικότητα. Σήμερα όμως κανείς δεν μπορεί να διαψεύσει τον γνωστό σκιτσογράφο: οι ιδιοκτήτες του ξενοδοχείου έχουν φροντίσει να προσθέσουν στον τοίχο μια τυφλή πόρτα με τον αριθμό 122!

2.3.3. ΤΑ «ΤΕΚΜΗΡΙΑ»

Στις ιστορίες των κόμικς που αναλύθηκαν η πιστοποίηση της αυθεντικότητας των δρώμενων γίνεται συχνά και με την προβολή ενός πομπού πληροφοριών που η «κοινή» γνώμη θεωρεί ότι αφηγείται την αλήθεια. Αποσπάσματα από επιστημονικά βιβλία, αναφορές σε ιστορικά δεδομένα, αποκόμματα από εφημερίδες ή ρα-

διοφωνικές μεταδόσεις εξυπηρετούν την εξέλιξη της πλοκής, επικυρώνοντας παράλληλα τα πλασματικά γεγονότα των ιστοριών. Χαρακτηριστική είναι επίσης η τοποθέτηση στο κάτω μέρος των σελίδων υποσημειώσεων που δίνουν τόνο επιστημονικό και ταυτόχρονα «επεξηγούν», είτε παραθέτοντας αποφθέγματα από λεξικά και εγκυκλοπαίδειες, είτε παραπέμποντας σε άλλα επεισόδια της σειράς.

Είναι ενδεικτικό ότι οι λεπτομερείς περιγραφές ιστορικών γεγονότων αποτελούν «τεκμήριο» αληθοφάνειας στα μάτια των αναγνωστών ακόμα και όταν τα πραγματικά συμβάντα έχουν παραποιηθεί ή και αντιστραφεί, όπως, για παράδειγμα, στην περίπτωση του μοναδικού επί Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας ανυπότακτου γαλατικού χωριού στις περιπέτειες του Αστεριξ. Σύμφωνα με τον Ρωμαίο ιστορικό Λίβιο, πολλά χρόνια πριν τη γέννηση του Ιουλίου Καίσαρα οι Γαλάτες εξουσίαζαν μια μεγάλη αυτοκρατορία, που είχε αρχίσει να αναπτύσσεται το 600 π.Χ., όταν ο βασιλιάς μιας κελτικής φυλής, εγκατεστημένης γύρω από τον Αίγληρα, έστειλε τους γιους του να κατακτήσουν τη Β. Ιταλία. Στα επόμενα 200 περίπου χρόνια οι Κέλτες κατάφεραν να επεκταθούν από την Ιρλανδία μέχρι την Ισπανία, την Ουγγαρία και τη σημερινή Τουρκία. Όμως μια μικρή ομάδα νεαρών Ρωμαίων πρόβαλε αποφασιστική αντίσταση στο φρούριο της Ρώμης και τελικά, αφού παραχώρησε στους Κέλτες πολλά κιλά χρυσού, κράτησε ελεύθερο ένα τμήμα της ιστορικής πόλης. Έτσι, όπως εύστοχα παρατηρούν οι Ολλανδοί καθηγητές René van Royen και Sunpynga van der Vegt (2002: 17-20), τα δρώμενα στη δημοφιλή αυτή σειρά παραπέμπουν και σε μία τελείως διαφορετική εκδοχή της ιστορίας. Στην πραγματικότητα η κατάσταση εκείνη τη μακρινή εποχή είχε διαμορφωθεί ως εξής: «*Όλη η Ευρώπη είχε καταληφθεί από Κέλτες. Όλη; Όχι! Ένας μικρός οικισμός όπου ζούσαν ανυπόταχτοι Ρωμαίοι εξακολουθούσε να αντιστέκεται στον κατακτητή*».

2.3.4. ΟΙ ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ

Όπως σε κάθε μορφή αναπαράστασης, έτσι και στις εικονογραφήσεις των κόμικς διακρίνει κανείς ζωγραφικές συμβάσεις, κινηματογραφικά τεχνάσματα ή λογοτεχνικά πρότυπα, στοιχεία δηλαδή γνώριμα στους αναγνώστες από άλλες μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης. Οι ποικίλες αυτές επιρροές δεν μπορούν, θα ήταν και ανώφελο, να καταμετρηθούν. Ωστόσο ορισμένες φορές η αναπαραγωγή γνώριμων μοτίβων, η δημιουργία δηλαδή αναπαραστάσεων με αφετηρία άλλες εικόνες, γίνεται με τρόπο που μαρτυρεί σε κάποιο βαθμό την πρόθεση του σκιτσογράφου να παραπέμψει τους αναγνώστες του σε συγκεκριμένες εικόνες. Για παράδειγμα, η ουτοπική πόλη στην ιστορία *La Ville qui n'existait pas* (Bilal 1998), σχεδιασμένη μέσα σε έναν τεράστιο γυάλινο θόλο, θυμίζει την πρόταση του Richard Buckminster Fuller στη δεκαετία του '60 να σκεπάσει το κέντρο του Μανχάταν κατασκευάζοντας μια μορφή «γεωδαιτικής ασπίδας» ενάντια στη μόλυνση του αέρα, επινόηση, όπως συμπληρώνει ο Kenneth Frampton (1987: 251), που «χωρίς αμφιβολία θα μπορούσε να λειτουργήσει ως καταφύγιο στο απίθανο ενδεχόμενο πυρηνικής επίθεσης». Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν επίσης οι αναπαραστάσεις των αρχαίων ναών στα σκίτσα του Jacques Martin. Το «σχήμα» που χρησιμοποιείται εδώ ως αφετηρία δεν είναι ένα παλαιότερο σχέδιο, αλλά η σημερινή όψη των μνημείων ή μια σύγχρονη φωτογραφία τους, σε κάθε περίπτωση πιο οικεία στους αναγνώστες. Όπως εξηγεί ο ίδιος, «*οι ελληνικοί και ρωμαϊκοί ναοί ήταν πολύχρωμοι, ενώ εμείς τους γνωρίζουμε μόνο με το χρώμα της πέτρας. Για πολύ καιρό δεν ήθελα να διαφεύσω αυτή τη λαθεμένη εικόνα*

της Ρώμης ή της Αθήνας με τα άσπρα μάρμαρα, γιατί φοβόμουν πως δεν θα ήμουν πιστευτός στα μάτια των αναγνωστών» (Lefèvre 2000).

Στα κόμικς συχνά οι παραπομπές σε άλλες εικόνες γίνονται επίσης απευθείας από την αφήγηση ή τους διάλογους των ηρώων. «*Το Μανχάταν ξυπνά την επόμενη μέρα κάτω από ένα στρώμα χιονιού αντάξιο των ωραιότερων Χριστουγέννων του κινηματογράφου. Το Σέντραλ Παρκ έπαιρνε το ύψος ενός διακόσμου σπερέτας*», διαβάζουμε σε μια ιστορία του Bernard Prince (Hermann & Greg 1978: 17). Αντίστοιχα, η μικρή Esther στην *Ουγγρική ραψωδία* του Vittorio Giardino (1999: 14) καταλαβαίνει πως ο επισκέπτης του πατέρα της είναι κατάσκοπος, γιατί «είναι ολοφάνερο, μοιάζει με εκείνον που πυροβόλησε την Γκρέτα Γκάρμπο στη Μάτα Χάρι». Χαρακτηριστικές είναι και οι παραπομπές σε άλλες ιστορίες κόμικς, της ίδιας ή άλλης σειράς.

Τα παραδείγματα αφθονούν, καθώς, όπως υποδηλώνει και ο Tardi (1976: 12), η αληθοφάνεια είναι το ζητούμενο σε κάθε μορφή τέχνης, επόμενο λοιπόν είναι ένας πραγματικός φόνος επί σκηνής στις αρχές του 20ού αιώνα να ικανοποιήσει τόσο τους θεατές ώστε αποχωρώντας από την αίθουσα του θεάτρου να σχολιάζουν: «Τι φυσικότητα! Τι μεγαλειότητα! Πραγματικά ποτέ δεν έχουμε δει καλύτερη ηθοποιία».

2.3.5. ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑΚΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ

Η βινιέτα από την ιστορία του Bernard Prince (Hermann & Greg 1978: 8) όπου απεικονίζεται η Τάιμς Σκουέρ της Νέας Υόρκης είναι ενδεικτική, καθώς μπορούμε να διακρίνουμε και τα τέσσερα τεχνάσματα αληθοφάνειας που παρουσιάστηκαν μέχρι τώρα: το όνομα της γνωστής πλατείας παράλληλα με την απεικόνιση της *σιλουέτας* της σε μια βραδινή φωτισμένη όψη και την παραπομπή σε μια εικόνα από τις σελίδες ενός περιοδικού που χρησιμοποιείται ως τεκμήριο: «*Αυτή είναι η Τάιμς Σκουέαρ! Την αναγνωρίζω, έπεσα με τα μούτρα στα περιοδικά πριν έρθουμε!*» Ο ήρωας μας πληροφορεί ακόμα ότι πρόκειται για σημείο αναφοράς της πόλης: «*Πέτυχες διάνα, σου υπενθυμίζω ότι είναι ένα από τα λίγα μέρη του κόσμου που δεν κοιμάται ποτέ...*» Θα μπορούσε να προσθέσει κανείς ότι η δεικτική αντωνυμία «αυτή είναι» υποδεικνύει στον αναγνώστη τη διαδικασία με την οποία θα επαληθεύσει τα λεγόμενα, ενώ η φράση «πέτυχες διάνα», που ακολουθεί, τον επευφημεί κατά κάποιον τρόπο για την επιτυχή αποκρυπτογράφηση του μηνύματος.

Παρατηρώντας και πάλι αυτή την εικόνα, επισημαίνει κανείς ότι το μόνο απαραίτητο στοιχείο για την εξέλιξη της πλοκής είναι η μετακίνηση των ηρώων σε κάποιο άλλο σημείο της πόλης. Ωστόσο, καθώς οι σχεδιασμένες φιγούρες περνούν από τη γνωστή πλατεία της Νέας Υόρκης επιβιβασμένοι σε ένα ταξί, ο αναγνώστης συλλέγει πληροφορίες για την πολεοδομική δομή της πόλης, τις χρήσεις των κτηρίων, τις δραστηριότητες και την εμφάνιση του κόσμου, την κίνηση στους δρόμους, τα χαρακτηριστικά των αυτοκινήτων κ.ά. Ο χώρος δηλαδή που περιβάλλει τα σαφώς φανταστικά δρώμενα της αφήγησης «ντύνεται» με όλες εκείνες τις λεπτομέρειες των οποίων η θέαση δίνει το στίγμα της αληθινής πόλης, δημιουργώντας έτσι την ψευδαίσθηση ότι η μετακίνηση των ηρώων συνέβη στην πραγματικότητα. Ο ρεαλισμός των εικονικών παραστάσεων αποτελεί το σημαντικότερο «τεκμήριο» για την αληθοφάνεια της ιστορίας, καθώς, τουλάχιστον στις δυτικές κοινωνίες, έχει παγιωθεί στην αντίληψη των ανθρώπων η πεποίθηση ότι η φωτογραφία είναι ντοκουμέντο, οπότε ένας σκηνοθετι-



Απεικόνιση της Τάιμς Σκουέρ στη Νέα Υόρκη (Hermann & Greg 1978: 8)

κά επιμελημένος και λεπτομερειακά σχεδιασμένος χώρος αποδεικνύεται από μόνος του «πραγματικός» ή έστω πιστό αντίγραφο του ορατού κόσμου.

Οι συγγραφείς των μυθιστορημάτων, που δεν διαθέτουν το εργαλείο της εικόνας, καταφεύγουν συχνά σε μακροσκελείς και λεπτομερείς περιγραφές, περιβάλλοντας τα δομικά στοιχεία της αφήγησης με ποικίλες πληροφορίες για το σκηνικό των δρώμενων, τα χρώματα του τοπίου, τις μυρωδιές, τους ήχους ή τα συναισθήματα των ηρώων – πληροφορίες ίσως περιττές στην εξέλιξη της πλοκής, που συμβάλλουν όμως στην «αυθεντικοποίησή» της, εμπλουτίζοντας παράλληλα το κείμενο και αυξάνοντας την αφηγηματική του δύναμη. Στα κόμικς εικόνα και κείμενο αλληλοσυμπληρώνονται, είτε αναλαμβάνοντας καθένα τα στοιχεία που αποδίδονται πιο αποτελεσματικά με τις τεχνικές του, είτε διαμορφώνοντας δυο παράλληλες, με ταυτόσημα μηνύματα, αναπαραστάσεις. Συνεπώς, η ευπιστία των δρώμενων ενισχύεται από τον τρόπο με τον οποίο επιμέρους εικονικές και λεκτικές λεπτομέρειες αρθρώνονται στο μηχανισμό του διπλού συστήματος αναφοράς, διαμορφώνοντας ζώνες *περιττολογίας*. Οι Schuiten και Peeters, εξηγώντας τη διαδικασία που ακολουθούν στη διαμόρφωση του πλασματικού τους κόσμου, αναφέρουν χαρακτηριστικά:

Προσπαθούμε να διερευνήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες πιθανότητες και να συνδυάσουμε στοιχεία, παραμέτρους και λεπτομέρειες, για να δώσουμε την πρέπουσα ευπιστία, τις αποχρώσεις και τα επίπεδα αυτού του αυτοδύναμου κόσμου. Έτσι, υφαίνουμε δεσμούς και γέφυρες ανάμεσα στον υπαρκτό και τον φανταστικό κόσμο, για να κάνουμε τον δικό μας κόσμο όσο το δυνατόν πιο πιστευτό. [...] Το Σύμπαν μας εξελίσσεται μαζί μας, με βάση τις ευαισθησίες μας και τις επιθυμίες μας στον κόσμο όπου ζούμε. Αν ήταν ένα Σύμπαν τελείως αποσχισμένο από την πραγματικότητα, χωρίς γεγονότα οικεία και καθημερινά για μας, ο αναγνώστης δεν θα μπορούσε να το κατοικήσει (Μπελβίλ 2002: 13, 15).

Η αληθοφάνεια του κόσμου στα κόμικς πηγάζει ακριβώς από αυτές τις «γέφυρες» ανάμεσα στον υπαρκτό και τον φανταστικό κόσμο, όμως, για να «κατοικήσει» ο αναγνώστης τις σχεδιασμένες πόλεις, πρέπει να συμμαρξεί στην αντίληψη των δημιουργών για τον πραγματικό κόσμο, διαφορετικά πώς θα συμφωνήσει με τον Assouline ότι ήταν «λάθος» του Hergé να συμπεριλάβει στα σκίτσα του ένα ανύπαρξτο νούμερο δωματίου, όταν παράλληλα αποδέχεται την αλήθεια μιας μικρογραφίας, την απλουστευτική καθημερινότητα των ηρώων ή την πιστότητα του σχεδίου της Όπερας του Παρισιού, όταν ο Jacobs (1989: 3) χρωματίζει τα αγάλματα της πρόσσης πράσινα; Τα στοιχεία αληθοφάνειας στα κόμικς λειτουργούν άμεσα ως ιστορικά άλλοθι γιατί, όπως θα δούμε παρακάτω, συνδηλώνουν με *ευκρίνεια* την αυθεντικότητά τους, με άλλα λόγια, συνοδευόμενα από εικόνες-εργμηνείες «κοινά» αποδεκτές ή προβαλλόμενες ως αναμφισβήτητες, διαμορφώνουν έναν κόσμο κατανοητό, ευανάγνωστο και εύκολα επαληθεύσιμο.

2.4. Η ευαναγνωσιμότητα των μηνυμάτων

Η ευκρίνεια των αναπαραστάσεων ενισχύεται από τη *μορφολογική οικονομία* που διευκολύνει τον αναγνώστη στην αποκρυπτογράφηση των «κρυμμένων» μηνυμάτων παρέχοντάς του μόνο τα *αναγκαία* και *απαραίτητα* στοιχεία. Τα στοιχεία αυτά, λειτουργώντας στην ουσία σαν *φίλτρα* που απορρίπτουν άλλες ενδε-

χόμενες νοηματικές διεξόδους, τον κατευθύνουν προς μία μοναδική, οικεία όμως και προσδοκώμενη ερμηνεία. Τόσο οι εικόνες-δηλώσεις στις ιστορίες όσο και τα επιμέρους νοήματα που «περιέχουν» αναφέρονται σε ήδη επεξεργασμένες κωδικοποιήσεις και προβάλλονται στις σελίδες μέσω μιας «παγκόσμιας» συμβολικής, μαζικά διαδεδομένης, επομένως και άμεσα αναγνωρίσιμης. Έτσι, παρόλο που η θεματολογία των ιστοριών ποικίλλει και κάθε αναπαράσταση διατηρεί πολλά επίπεδα ανάγνωσης, στη βάση τους, στον τρόπο «μεταχείρισης» του φυσικού αντικειμένου, βρίσκεται το επίκαιρο ή *διαχρονικό*, η μόδα ή προϋπάρχοντα κυρίαρχα ηθικά και ιδεολογικά πρότυπα – που σημαίνει ότι εναλλακτικές αναγνώσεις υπάρχουν στα κόμικς (όπως για παράδειγμα το «ανατρεπτικό» ή η σάτιρα) και παραμένουν εκεί μπροστά στα μάτια του αναγνώστη, δομούμενες όμως πάνω στο πρωταρχικό σύστημα αναφοράς, το οποίο τελικά και ενισχύουν, δείχνοντας και αυτές τη διεξοδο προς την πρώτη «εύκολη» νοητική εντύπωση.

Ήδη από τα χρόνια του 18ου αιώνα οι καλλιτέχνες είχαν επίγνωση των εκφραστικών δυνατοτήτων που έχουν οι μορφές και τα χρώματα και αναζητούσαν συμβάσεις που θα γίνονταν άμεσα αντιληπτές από τους θεατές, μοτίβα και τεχνάσματα δηλαδή που παραμορφώνουν τα φυσικά αντικείμενα, ενώ παράλληλα κατευθύνουν τη διαδικασία αποκάλυψής τους. Για παράδειγμα, ο κριτικός τέχνης Jonathan Richardson (Gombrich 1995: 422) έγραφε το 1792: «*Αν το θέμα είναι βαρύ, μελαγχολικό ή τρομακτικό, τα χρώματα πρέπει να τείνουν προς το καφέ, το μαύρο ή το ζοφερό κόκκινο· σε θέματα χαρούμενα ή θριαμβευτικά, τα χρώματα πρέπει να είναι χαρούμενα και ευχάριστα*». Η διαφορά σήμερα είναι ότι ανάλογες συμβάσεις ενσωματώθηκαν στις εικόνες, τυποποιήθηκαν και μέσω της μαζικής τους διάδοσης απέκτησαν σταδιακά το κύρος της εγγενούς σημασίας. Με άλλα λόγια, καλλιιεργήθηκε η πεποίθηση ότι κάθε χρώμα ή σχέδιο είναι «φορτισμένο» με ένα εκφραστικό νόημα που δεν μπορεί παρά να αποκαλυφθεί στα μάτια του θεατή. Διερευνώντας τα χαρακτηριστικά της πόλης των κόμικς, εντοπίζει κανείς ορισμένες από τις συμβάσεις αυτές, οικεία στους αναγνώστες σκηνοθετικά μοτίβα όπως και πολυάριθμα αρχέτυπα θέματα, που εμφανίζονται είτε με τη μορφή ρητών δηλώσεων είτε ως υπονοούμενα των αναπαραστάσεων. Ήδη από τους τίτλους και τα εξώφυλλα των ιστοριών επισημαίνεται η πρόθεση των δημιουργών να προκαλέσουν άμεσα και γρήγορα νοητικές εντυπώσεις στο κοινό τους. Για παράδειγμα, ο πύργος του Άιφελ, ως το πιο αναγνωρίσιμο σύμβολο της γαλλικής πρωτεύουσας, εμφανίζεται στο εξώφυλλο σε τρεις από τις ιστορίες που αναλύθηκαν για να προσδιοριστούν με ευκρίνεια χωρικά τα δρώμενα (Jacobs 1989, Tardi 1976, Santi & Bucquoy 1985). Αντίστοιχα, η σχεδιασμένη φιγούρα του ήρωα με το σαξόφωνο, η επιγραφή «Jazz Club» και ο τίτλος *Ο Μπάρι και η θλιμμένη νότα* προετοιμάζουν κατάλληλα για τη μελαγχολική «τζαζ» ατμόσφαιρα της ιστορίας (Loustal & Paringaux 1994), ενώ οι αφηρημένες έννοιες που χρησιμοποιεί ο Hugo Pratt (1971) στον τίτλο *Ο άγγελος στο παράθυρο της ανατολής* παραπέμπουν άμεσα στη ρομαντική και νοσταλγική διάθεση που καταλαμβάνει όλες τις σελίδες του επεισοδίου.

Ακόμα και το κεντρικό στις ιστορίες των κόμικς πρότυπο διπολισμού του χώρου σε «καλό» και «κακό», όπως και τα επιμέρους στοιχεία που συνθέτουν τις αντίστοιχες πόλεις, αποτελούν τυποποιημένες συμβάσεις τις οποίες οι αναγνώστες έχουν ήδη οικειοποιηθεί από άλλες μορφές τέχνης, και ιδιαίτερα από τις πιο διαδεδομένες, κυρίαρχες στην εποχή μας, αναπαραστάσεις του Χόλιγουντ. Ο Colin McArthur (2001: 20-23), αναλύοντας ορισμένες αμερικανικές ταινίες του μεσοπολέμου, επισημαίνει διπολικά σχήματα που αντιτάσσουν το

αγροτικό στο αστικό (ή βιομηχανικό), το φεουδαλισμό στον καπιταλισμό, τις μικρές κωμοπόλεις στις μητροπόλεις ή το «ιδιωτικό» στο «δημόσιο». Στο έργο *Sunrise* (1927), για παράδειγμα, η αντίθεση μεταξύ πόλης και υπαίθρου προσωποποιείται στα χαρακτηριστικά δύο τύπων γυναίκας: από τη μια πλευρά, η *κοπέλα της πόλης* έχει καστανά, κοντά μαλλιά, φοράει προκλητικά φορέματα και χρησιμοποιεί έντονο μακιγιάζ, καπνίζει, είναι άγαμη, δεν της αρέσει η οικογενειακή ζωή και αποτελεί πρότυπο ερωτισμού. Από την άλλη πλευρά, η *κοπέλα της εξοχής* αναπαρίσταται με μακριά ξανθά μαλλιά και σεμνά φορέματα. Δεν βιάζεται, δεν καπνίζει, είναι παντρεμένη, αγνή και πρότυπο νοικοκυράς. Αντίστοιχα, στην ταινία *Mr. Deeds Goes to Town* (1936) σειρά από ενδείξεις αντιπαραθέτουν τις μικρές επαρχιακές πόλεις στη «σκληρή πραγματικότητα» των μεγάλων αστικών κέντρων:

Αντιθετικές ενδείξεις στην ταινία <i>Mr. Deeds Goes to Town</i>	ΜΙΚΡΗ ΠΟΛΗ	=	ΜΗΤΡΟΠΟΛΗ
	πράξεις		λόγια
	ειλικρίνεια		υποκρισία
	ανθρώπινες σχέσεις		σχέσεις συμφέροντος
	λαϊκή τέχνη		υψηλή τέχνη
	κοινωνικότητα		ατομικότητα
	διασκέδαση		σκέψη, αντίληψη
	σεμνότητα, συγκράτηση		υπερβολή

Πηγή: McArthur 2001: 23

Το μοντέλο αυτό αναπαράγεται και στον μεταπολεμικό κινηματογράφο του Χόλιγουντ, όπου διαφαίνεται πια με μεγαλύτερη ευκρίνεια η νοσταλγική πρόθεση εξιδανίκευσης της παραδοσιακής αμερικανικής υπαίθρου (Krutnik 2001: 84-86). Στα κόμικς όμως απόλυτα αναγνωρίσιμη στα μάτια των αναγνωστών είναι και η μορφή της «μη ιδανικής» μελλοντικής πόλης. Η θαμμένη πόλη των Moebius και Alexandro Jodorowsky (1981), τα τρομακτικά τοπία του μέλλοντος στα σκίτσα του Bilal (1980) και του Tanino Liberatore (1996), η μονοτονία της Mega City One στις ιστορίες του Judge Dredd (Anderson et al. 1992), οι κίνδυνοι του *δηπειρωτικού αυτοκινητόδρομου* που διασχίζει ο Gipsy με το φορτηγό του (Marini & Smolderen 1997), αλλά και η πρόβλεψη των Jacques Santi και Jan Bucquoy (1985) ότι το τέλος της ανθρωπότητας θα σημάνει με την πυρηνική καταστροφή του πλανήτη, αναπαράγουν «εικόνες» γνώριμες από τον κινηματογράφο και τη λογοτεχνία. Η ταινία *Blade Runner* του Ridley Scott (1982), από τα πιο κλασικά θρίλερ επιστημονικής φαντασίας –με εμφανείς επιρροές από τα κόμικς και ιδιαίτερα από τη δουλειά του Moebius– συγκεντρώνει, θα μπορούσαμε να πούμε, όλα τα στοιχεία που σκιαγραφούν το αρχέτυπο της μητρόπολης του μέλλοντος, σε βαθμό που η μυθοπλαστική πρόβλεψη για το Λος Άντζελες του 2019 να μοιάζει με περιγραφή ενός παρελθόντα χρόνου. Βασιζόμενο στην πεποίθηση ότι οι εικόνες λένε την αλήθεια, το αρχέτυπο αυτό μοντέλο επαληθεύεται, και έτσι ο χαοτικός και απρόσωπος κόσμος του *Blade Runner*, βρόμικος, γεμάτος διαφημιστικές επιγραφές και φαντασμαγορικές οθόνες, κατακλυσμένος από φυλές και γλώσσες, γίνεται «τεκμήριο» για την αληθοφάνεια της μελλοντικής πόλης στα κόμικς – και αντίστροφα.

Οι αστικές αναπαραστάσεις είναι ευανάγνωστες γιατί φέρουν εικόνες και φράσεις φορτισμένες με συμβολισμούς. Όπως ήδη αναφέρθηκε, η πρακτική αυτή είναι τόσο εμφανής που σε κάθε σχεδιασμένη πόλη οι αξιολογήσεις πολεοδομικών και αρχιτεκτονικών στοιχείων *σημαίνουν* μέσα από τις συνδη-

λώσεις τους. Ωστόσο η χρήση αρχέτυπων θεμάτων είναι πολύ πιο συχνή στις αναπαραστάσεις των κοινωνικών χαρακτηριστικών. Εξάλλου από την ανάλυση προέκυψε ένα τυποποιημένο και επαναλαμβανόμενο «σχήμα» σε σχέση με την ταυτότητα των ηρώων, κοινό λίγο-πολύ για κάθε ιστορία κόμικς ανεξάρτητα από το χωροχρονικό πλαίσιο στο οποίο εκτυλίσσονται τα δρώμενα. Στο «σχήμα» αυτό υπερισχύει ο κεντρικός ήρωας και εν γένει οι νέοι άνδρες της ανώτερης κοινωνικής τάξης.⁶ Στη πλοκή των δρώμενων μπορεί επίσης να διακρίνει κανείς το τυποποιημένο «θέμα» που ο Renard (1978: 236-239) αποκαλεί «ηρωικό κύκλω»: το διάστημα προετοιμασίας των συμβολικών χώρων, το χρόνο των δοκιμασιών, κατά τον οποίο οι «καλοί» ήρωες μάχονται τα πολλαπλά πρόσωπα του «κακού», και, τέλος, την αναγέννηση, που περιλαμβάνει τη θετική έκβαση της μάχης με τη νίκη των «καλών» δυνάμεων και που συνήθως ταυτίζεται με την επαναφορά της επιθυμητής παραδοσιακής τάξης.

Οι ήδη λοιπόν απλουστευμένες πόλεις των κόμικς πλαισιώνονται με επιμέρους εμφιατικά στοιχεία που αφορούν στην ταυτότητα και την αμφίσηση των ηρώων, στις δραστηριότητές τους, στη συμπεριφορά τους, ή σε γενικότερα ζητήματα κοινωνικής οργάνωσης και κουλτούρας. Για παράδειγμα, οι γυναίκες στις αναπαραστάσεις είναι συνήθως όμορφες και δυναμικές, οι θυρωροί κρυφάκουν, οι μάρτυρες πολυλογούν, οι τσιγγάνοι ζουν χωρίς περιορισμούς, ενώ ο αναρχικός φίλος του κεντρικού ήρωα στην ιστορία *La Ville qui n'existait pas* (Bilal & Christin 1998: 35) πηγαίνει στην κηδεία του διευθυντή του με χρωματιστή ομπρέλα. Οι στερεότυπες αντιλήψεις που ενσωματώνονται στις σελίδες ποικιλούν. Την εποχή του μεσοπολέμου σε επαρχιακό σταθμό της Ελβετίας μια κυρία σχολιάζει χαρακτηριστικά: «Όχι ότι μου αρέσουν ιδιαίτερα αυτοί οι Εβραίοι, αλλά έχουν το δικαίωμα να ζουν όπως ο υπόλοιπος κόσμος, έτσι δεν είναι; Γιατί δεν τους στέλνουμε όλους στην Παλαιστίνη... από όπου ήρθαν σε τελική ανάλυση;» (Giardino 1999: 15). «Αυτοί οι ξένοι λες και είναι στη χώρα τους», μονολογεί ο Γάλλος ταχυδρόμος στα σκίτσα του Jacobs (1989: 7), ενώ ο συμπατριώτης του στην ιστορία των Santi & Bucquoy (1985: 21) μιλά μάλλον υποτιμητικά για τα ήθη και τις αντιλήψεις στη χώρα του: «... τεμπελιά, ποτό και κερδοσκοπία, οι μεγάλες θεωρίες... εδώ νοσταλγούν ακόμα την εποχή του Ναπολέοντα, τα μεγαλεία της Γαλλίας, μόνο αυτό έχουν στο μυαλό τους». Χαρακτηριστική είναι και η αναπαραγωγή των πιο διαδεδομένων ηθικών διδαγμάτων. Ο καθηγητής Tournesol (τυπική μορφή του αφηρημένου, ανήσυχου και «κουφού» επιστήμονα) επιλέγει να θυσιάσει την εφεύρεσή του για το καλό της ανθρωπότητας (Hergé 1984: 62), και στην Αγορά της πόλης των Αθηνών οι άνδρες αντικρίζοντας τον Ρωμαίο επισκέπτη σχολιάζουν: «Με τα χρήματα μπορεί να κάνει τα πάντα, ακόμα και να φέρεται με αυτόν τον τρόπο στους σκλάβους». – «Σίγουρα, όμως η περιουσία δεν επαρκεί πάντα για να κερδίσει κανείς τη συμπάθεια του κόσμου» (Martin 1980: 7).

Ωστόσο το πιο σημαντικό στοιχείο που προκύπτει από την καταμέτρηση των κοινωνικών τυποποιήσεων στο δείγμα που αναλύθηκε είναι η συχνότητά τους: κατά μέσο όρο σε κάθε δισέλιδο εμφανίζονται 13 ενδείξεις – υπολογίζοντας κάθε φορά μία μόνο αναφορά για κάθε θεματική υποκατηγορία. Εάν στο σύνολο αυτό προσθέσει κανείς και τις κωδικοποιημένες συμβάσεις που αφορούν σε μορφολογικά στοιχεία του χώρου, αντιλαμβάνεται ότι η πόλη των κόμικς αρθρώνεται με βάση γνώριμα και οικεία χαρακτηριστικά που διαμορφώνουν στα μάτια των αναγνωστών χώρους απλουστευμένους αλλά κατανοητούς. Ο ήρωας M. Frageolet, ανήσυχος με τα δρώμενα της αφήγησης του Tardi (1976: 34), που θα ο-

6. Στο «σχήμα» αυτό αναπαράγονται λίγο-πολύ και οι τέσσερις τύποι προσώπων που εντόπισε ο Jesus Martin-Barbero (2002: 119) εξετάζοντας τη μορφολογική δομή του μελοδράματος: ο προδότης, ο ήρωας που αποδίδει δικαιοσύνη χωρίς να έχει νόμιμη εξουσία, το θύμα και, τέλος, ο χαζός – ρόλος που στα αστυνομικά μυθιστορήματα αποδίδεται συνήθως στον αξιωματικό της αστυνομίας για να αντιπαρατεθεί στον έξυπνο ντετέκτιβ, πρωταγωνιστή της ιστορίας.

δηγήσουν λίγες βινιέτες παρακάτω στη δολοφονία του, συλλογίζεται: «Περίεργη ιστορία. Δεν θα άξιζε να χρησιμοποιηθεί ως υπόθεση ούτε στη συγγραφή ενός κακού μυθιστορήματος. Πολύ μπερδεμένη. Δεν θα καταλάβαινε κανείς τίποτα». Η ευκρίνεια είναι ζητούμενο στις αναπαραστάσεις, καθώς ένας εύληπτος κόσμος γίνεται πιο εύκολα πιστευτός, είναι ευνόητος, επομένως και αληθοφανής.

2.5. Ο επαληθευτικός μηχανισμός των αναπαραστάσεων

Οι πόλεις των κόμικς μοιάζουν με παιχνίδι που βασίζεται στις επιλεκτικές λειτουργίες της μνήμης. Από τη μια πλευρά, η «ιδανική» πόλη αναφέρεται συνήθως στο παρελθόν και παρουσιάζεται «λουστραρισμένη» σαν παλιά καρτ ποστάλ, ειδυλλιακή για να υποδηλώσει την αντίθεσή της προς τη σύγχρονη πεζή πραγματικότητα. Από την άλλη πλευρά, η «μη ιδανική» πόλη αναφέρεται στο μέλλον, και αυτή όμως παραπέμπει στο παρελθόν, ενώ έμμεσα υποδεικνύει τα αρνητικά χαρακτηριστικά του σύγχρονου αστικού χώρου. Στην ουσία η αντίληψη που υπαγορεύει τις παράδοξες αυτές διαδρομές της μνήμης είναι εκείνη του στατικού και διαχρονικά αναμφισβήτητου ιδεατού χώρου, που υπήρξε και θα υπάρξει όσο αυτοσκοπός της κοινωνίας είναι η διατήρηση ή η επαναφορά του, όποτε η πορεία της «φυσικής» εξέλιξης παρεκτρέπεται από τις «κακές» δυνάμεις. «Ιδανικά» είναι τα μνημεία ως κατεξοχήν μυθοποιημένα σύμβολα, οι διαχρονικές αξίες και ακόμα το «ιδιωτικό», με την έννοια της φυσικής (βιολογικής και συγκινησιακής) κατάστασης του ανθρώπου – σε αντίθεση με το δημόσιο, που θεωρείται ευάλωτο στις δυνάμεις «αποσταθεροποίησης». Επίσης, «ιδανικός» στις ιστορίες των κόμικς είναι ο κεντρικός ήρωας ως άτομο αξιοθαύμαστο για τις «φυσικές» του ικανότητες και αξιόπιστο για τις ηθικές επιλογές του, που πηγάζουν από τον αδιάψευστο κόσμο των συναισθημάτων και των προσωπικών του επιθυμιών.

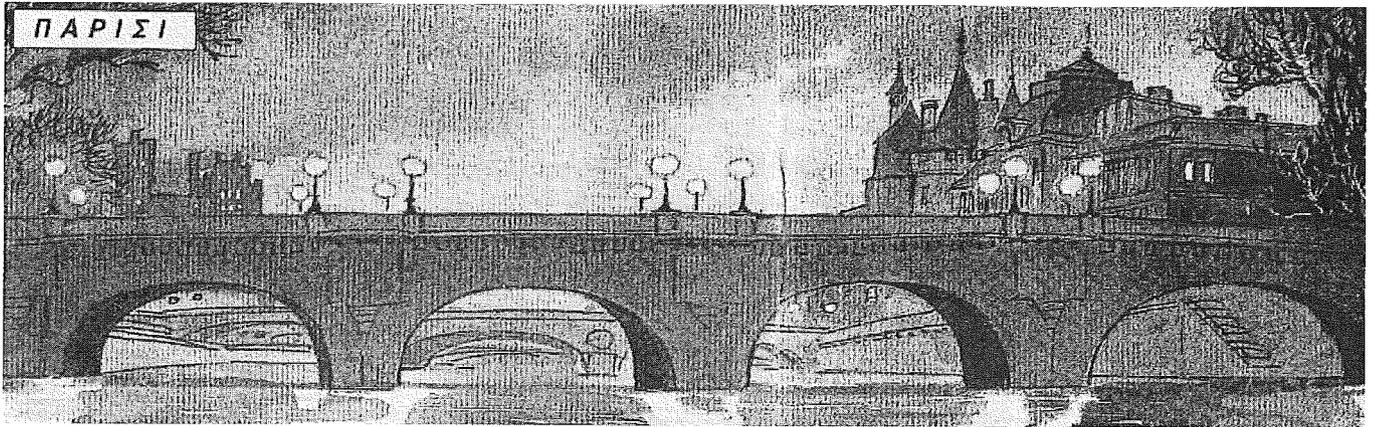
Οι δημιουργοί των κόμικς άλλοτε σατιρίζουν, κριτικάρουν, άλλοτε πάλι υπερβάλλουν ή απλά αυτοσχεδιάζουν. Σε κάθε περίπτωση όμως ως υπόβαθρο χρησιμοποιούν και αναπαράγουν ήδη επεξεργασμένες κωδικοποιήσεις του πραγματικού κόσμου. Η αποτελεσματικότητα της αναπαραστατικής αυτής μεθόδου έγκειται ακριβώς στην «επικύρωση» της κυρίαρχης στατικής αντίληψης για το χώρο μέσα από τις εικόνες. Δομούμενο πάνω στο διπλό σύστημα αναφοράς και προβολόμενο με τα τεχνάσματα της σαφήνειας, το χωρικό αυτό μοντέλο μοιάζει να αυτοεπαληθεύεται. Η αφαιρετική ιεραρχία της μνήμης φτιάχνει χώρους απλουστευτικούς, μονοδιάστατους, οι οποίοι όμως στις αστικές αναπαραστάσεις των ιστοριών νομιμοποιούνται, καθώς περιβάλλονται με εκείνες τις λεπτομέρειες που θέτουν σε λειτουργία τον φωτογραφικό μηχανισμό του κόσμου των συναισθημάτων.

ΠΡΟΤΥΠΟ:
ΜΕΘΟΔΟΣ
ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ:

ΣΤΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΩΡΟΥ		
ΕΥΑΝΑΓΝΩΣΙΜΟΤΗΤΑ		ΑΛΗΘΟΦΑΝΕΙΑ
ΣΑΦΗΝΕΙΑ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗΣ		ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗΣ
↓		↓
ΑΠΛΟΠΟΙΗΣΗ	+	ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ
↓		↓
ΤΥΠΟΠΟΙΗΣΗ, ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ	→ ←	ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΗ ΤΟΥ «ΗΔΗ ΓΝΩΣΤΟΥ»

Βασίζόμενα στην πεποίθηση των ανθρώπων ότι οι εικόνες οφείλουν να αναπαριστούν με εύληπτο τρόπο τη μόνη σωστή «αλήθεια», τα κόμικς προσφέρουν στους αναγνώστες μια απλοϊκή όψη του ορατού κόσμου, περιβεβλημένη όμως με ιδιαίτερες σχεδιαστικές και φραστικές λεπτομέρειες που προσδίδουν στο χώρο εντυπωσιασμό, γοητεία ή τρόμο – νοσταλγία για ό,τι έπρεπε να είχε υπάρξει και δέος για ό,τι θα υπήρχε αν διαταρασσόταν η «φυσική» εξέλιξη των ανθρώπινων κοινωνιών. Οι Ολλανδοί καθηγητές που διερεύνησαν την ακρίβεια των ιστορικών στοιχείων στις περιπέτειες του Αστεριξ παρατηρούν: «*Η ζωή [στο γαλατικό χωριό] φαίνεται εντελώς ειδυλλιακή. Όλοι ζουν σε ωραία σπίτια και κανείς δεν φαίνεται να χρειάζεται να εργαστεί για να εξασφαλίσει τα προς το ζην. Είναι σαν να έχουν όλοι μονίμως διακοπές, σαν να μη βιάζεται κανείς ή σαν να μη χρειάζεται κανείς να ανησυχεί για το πώς θα κερδίσει τον επιούσιο*». Ωστόσο οι ίδιοι επισημαίνουν ότι πολυάριθμες λεπτομέρειες ανταποκρίνονται στην ιστορία του κελτικού πολιτισμού. Για παράδειγμα, η ταριχευμένη κεφαλή βοδιού που τοποθετείται στα σκίτσα στην εξώπορτα της κατοικίας του αρχηγού Μοναρχίξ δεν αποτελεί στοιχείο καθ' όλα ανιστόρητο. Οι Κέλτες συνήθιζαν να εκθέτουν τα λάφυρα από τις νίκες τους, όμως τις περισσότερες φορές το κομμένο κεφάλι ήταν του εχθρού και κρεμόταν στην πρόσοψη μαζί με τα όπλα του (Royen & van der Vegt 2002: 71, 165). Ο κόσμος των κόμικς είναι εφησυχαστικός, ευχάριστος, συχνά ιδιαίτερα απολαυστικός και ανοιχτός σε ποικίλες αναγνώσεις. Είναι κυρίως κόσμος φανταστικός, όπως κάθε προϊόν καλλιτεχνικής έκφρασης. Δεν προσφέρει πρωτογενές ιστορικό υλικό, εμπεριέχοντας όμως τα στοιχεία που γεφυρώνουν το υπαρκτό με το φανταστικό, αφενός ανταποκρίνεται στην επιθυμία των αναγνωστών για εικόνες αληθοφανείς, πιστές σε ένα γνώριμο πρότυπο χώρου, αφετέρου ενισχύει τη στατικότητα του προτύπου αυτού, όσο λειτουργεί ο ίδιος ως «τεκμήριο» για την επικύρωσή της.

Το 1998 η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, στο πλαίσιο μιας πρωτοβουλίας που είχε στόχο να φέρει πιο κοντά τους νέους στην ιδέα της ενοποιημένης Ευρώπης και να τους εξηγήσει με πιο εύληπτο τρόπο τους μηχανισμούς λειτουργίας της, έβαλε σε εφαρμογή δύο ανεξάρτητα σχέδια. Από τη μια πλευρά ζήτησε από νεαρούς Ευρωπαίους να σημειώσουν τα πέντε πράγματα που τους έρχονται στο μυαλό όταν σκέφτονται καθεμία από τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Τα αποτελέσματα της έρευνας ήταν πράγματι αποκαλυπτικά για το βαθμό στον οποίο επηρεάζονται τα μάτια των παιδιών από τα κοινωνικά αρχέτυπα που κυκλοφορούν γύρω τους. Οι πέντε λέξεις που διάλεξαν για να περιγράψουν την Ελλάδα ήταν τα *νησιά*, ο *Παρθενώνας*, ο *Ωνάσης*, ο *μουσακάς* και ο *Σωκράτης*. Στη λίστα της Ισπανίας βρέθηκε πρώτη η *Βαρκελώνη* και ακολούθησαν η *παραδοσιακή παέγια*, οι *ταυρομαχίες*, η *τέχνη* και ο βασιλιάς *Juan Carlos*. Η *τέχνη* εμφανίστηκε και στις λέξεις της Ιταλίας, μαζί με τη *Ρώμη*, τα *μακαρόνια*, τα *παπούτσια* και τον αείμνηστο τενόρο *Luciano Pavarotti*, ενώ χαρακτηριστική ήταν και η περίπτωση της Ιρλανδίας με τα *πράσινα λιβάδια*, τις *παμπ*, τα *κελτικά σχέδια*, τον συγγραφέα *James Joyce* και το μουσικό συγκρότημα *U2*. Από την άλλη πλευρά, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ανέθεσε στον Βέλγο σκιτσογράφο Will (Willy Maltaite) να σχεδιάσει μια μικρή ιστορία κόμικς για κάθε χώρα, προκειμένου να συμπεριληφθούν στο ενημερωτικό φυλλάδιο που εξέδωσε, με τίτλο *Η εξερεύνηση της Ευρώπης* (Πολυχρονάκης 1998: 36-39). Οι ιστορίες που σχεδίασε ο Will περιλαμβάνουν σίγουρα περισσότερες λέξεις, παραπέμποντας όμως και αυτές στα πιο αναγνωρίσιμα στοιχεία κάθε χώρας, ήρθαν να «επιβεβαιώσουν» την αντίληψη των παιδιών και, κυρίως, να «τεκμηριώσουν» την πρακτική απλου-



Σμίτσα από τις ιστορίες του Will (Πολυχρονάκης 1998: 38-39)

στευτικής θεώρησης του χώρου. Με άλλα λόγια, η μαζική διάδοση αληθοφανών και ευανάγνωστων αναπαραστάσεων της πόλης, ή, πιο απλά, η συνήθεια να ταυτίζουμε την Αθήνα με την Ακρόπολη και το Παρίσι με τον Πύργο του Άιφελ, έχει πολυσήμαντες συνιστώσες. Όσο η ανθρώπινη αντίληψη εγκλωβίζεται στους μηχανισμούς των εικόνων, τόσο πιο δύσκολα δέχεται η κοινωνία τις «άλλες» όψεις των αστικών ζητημάτων, και τόσο περισσότερο αποδυναμώνονται οι διεργασίες εκείνες που οδηγούν στην αμφισβήτηση ορισμένων καθιερωμένων πεποιθήσεων και πρακτικών.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Assouline, P. (1996), *Hergé*, Paris: Plon.
- Βακαλόπουλος Χ. (1985), «Η Αθήνα στον κινηματογράφο – έτος μηδέν», στο Πανελλήνια Ένωση Κριτικών Κινηματογράφου (2002), *Κινηματογραφημένες πόλεις*, Αθήνα: Πατάκης, σ. 80-83.
- Barthes, R. (1979), *Μυθολογίες. Μάθημα*, Αθήνα: Ράππα (έκδ. πρωτοτύπου 1957).
- Baudrillard, J. (1991), *Η έκσταση της επικοινωνίας*, Αθήνα: Καρδαμίτσα (έκδ. πρωτοτύπου 1987).
- Frampton, K. (1987), *Μοντέρνα αρχιτεκτονική*, Αθήνα: Θεμέλιο (έκδ. πρωτοτύπου 1981).
- Fresnault-Deruelle, P. (1993), *L'Eloquence des images: images fixes III*, Paris: PUF.
- Gombrich, E. H. (1995), *Τέχνη και ψευδαίσθηση*, Αθήνα: Νεφέλη (έκδ. πρωτοτύπου 1959).
- Koestler, A. (1976), *Η πράξη της Δημιουργίας*, Αθήνα: Χατζηνικολή (έκδ. πρωτοτύπου 1964).
- Krutnick, F. (2001) (1997), «Something More than Night. Tales of the Noir City», στο Clarke, D. B. (επιμ.), *The Cinematic City*, London / New York: Routledge, σ. 83-109.
- Lefèvre, P. (2000), *Architecture et bande dessinée*, Louvain, www.student.kuleuven.ac.be.

- Martin-Barbero, J. (2002), *Des médias aux médiations. Communications, culture et hégémonie*, Paris: CNRS (έκδ. πρωτοτύπου 1997).
- McArthur, C. 2001 (1997), «Chinese Boxes and Russian Dolls. Tracking the Elusive Cinematic City», στο Clarke, D. B. (επιμ.), *The Cinematic City*, London / New York: Routledge, σ. 19-45.
- Μπελβίλ, Δ. (επιμ.) (2002), «François Schuiten: Λατρεύω να σχεδιάζω παράθυρα γιατί μας απειλούν, μας κοιτάζουν, μας αποκαλύπτουν», *Ελευθεροτυπία, Περιοδικό 9*, 124, 13 Νοεμβρίου, σ. 12-15.
- Πολυχρονάκης, Α. (1998), «Τα 5 πράγματα που ξέρω για την Ευρώπη», *Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία, Έπιλον*, 386, 30 Αυγούστου, σ. 36-39.
- Renard, J.-B. (1978), *Clefs pour la bande dessinée*, Paris: Seghers.
- Van Royen, R., van der Vegt, S. (2002), *Astérix και ιστορία*, Αθήνα: Μαμούθ κόμιξ (έκδ. πρωτοτύπου 1997).

ΟΙ ΕΙΚΟΣΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΚΟΜΙΚΣ – ΥΛΙΚΟ ΤΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

- Andreas, M. (1994) (1985), *Rork: Fragments*, Bruxelles: Le Lombard.
- Bilal, E. (1980), *La Foire aux immortels*, Paris: Dargaud.
- Bilal, E., Christin, P. (1998) (1977), *La Ville qui n'existait pas*, Bruxelles: Les Humanoïdes Associés.
- Burns, J., Anderson, J., Ennis, G., Wagner, J. (1992), *Judge Dredd: Democracy Now!*, London: Fleetway Editions.
- Franco, Ph., van Hamme, J. (1990), *Largo Winch: L'héritier*, Bruxelles: Repérages Dupuis.
- Giardino, V. (1999) (1985), *Max Fridman: Rhapsodie hongroise*, Paris: Glénat, Luçon.
- Hergé (1984) (1956), *L'Affaire Tournesol*, Tournai: Casterman.
- Hermann & Greg (1978), *Bernard Prince: Aventure à Manhattan*, Bruxelles: Le Lombard.
- Jacobs, E. P. (1989) (1959), *S.O.S. météores*, Bruxelles: Blake & Mortimer.
- Liberatore, T., Tamburini, S. (1996) (1982), *Ranxerox: Bon anniversaire Lubna*, Paris: Albin Michel / L'Echo des Savanes.
- Loustal, J., Paringaux, Ph. (1994) (1987), *Barney et la note bleue*, Tournai: Casterman.
- Marini, E., Smolderen, Th. (1997) (1992), *L'Etoile du gitan*, Genève: Dargaud.
- Martin, J. (1980), *L'Enfant grec*, Paris: Casterman.
- Moebius, Jodorowsky, A. (1981), *L'Incal noir*, Genève: Les Humanoïdes Associés.
- Pratt, H. (1971), *Corto Maltese: L'angelo della finestra d'oriente*, Milano: Hugo Pratt.
- Santi, J., Bucquoy, J. (1985), *Chronique de fin de siècle. Autonomes*, Bruxelles: Ansaldi.
- Schuiten, F., Peeters, B. (1988) (1983), *Les Cités obscures: Les murailles de Samaris*, Tournai: Casterman.
- Tardi, J. (1976), *Adèle Blanc-Sec: Le démon de la Tour Eiffel*, Tournai: Casterman.
- Torres, D. (1989) (1987), *Roco Vargas: L'étoile lointaine*, Tournai: Casterman.
- Uderzo, A., Goscinny, R. (1999) (1968), *Astérix aux Jeux Olympiques*, Paris: Hachette.