

ΟΙ ΧΙΟΥΜΟΡΙΣΤΙΚΟΙ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΤΟΥ ΑΣΤΕΡΙΞ¹

ΖΩΗ ΓΑΒΡΙΗΛΙΔΟΥ & ΒΙΛΛΥ ΤΣΑΚΩΝΑ

In this paper, we present the variety of humor mechanisms found in the Greek translation of the French comics series of *Astérix*. We propose that these mechanisms are related both to the content of these stories and to its codification via linguistic and visual means. Moreover, it is argued that many of these mechanisms can be found in other comics series as well. Finally, our analysis shows that there are two “levels” of humor in the Asterix series: the first one can be easily recognized and appreciated by the majority of readers, while the second one draws on pragmatic (historical and cultural) knowledge which is usually available to more sophisticated readers.

1. Εισαγωγή

Σε προηγούμενη δημοσίευσή μας (Γαβριηλίδου & Τσάκωνα 2004), παρουσιάσαμε τρεις από τους μηχανισμούς παραγωγής χιούμορ στα κόμικς, οι οποίοι μάλιστα σχετίζονται άμεσα όχι τόσο με το περιεχόμενό τους καθεαυτό όσο κυρίως με την κωδικοποίησή του. Συγκεκριμένα, αναλύσαμε τις αποκλίσεις σε γλωσσικό επίπεδο, την υπερβολική και ασύμβατη απεικόνιση των ηρώων και του σκηνικού των ιστοριών, καθώς και την απόκλιση από την «κανονική» και «ισορροπημένη» χρήση δύο σημειωτικών κωδίκων, της γλώσσας και της εικόνας. Επιλέξαμε για τη μελέτη μας τη σειρά κόμικς του Αστεριξ, γιατί τις τελευταίες δεκαετίες είναι ιδιαίτερα γνωστή και αγαπητή στο ελληνικό κοινό. Η μεγάλη διάδοση και επιτυχία του Αστεριξ, τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό, φαίνεται να οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στο χιούμορ των ιστοριών του. Ωστόσο, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι ο «πρωτότυπος» Αστεριξ μιλάει γαλλι-

-
1. Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά την κ. Θεοδοσία Παυλίδου για τις παρατηρήσεις της και τις βιβλιογραφικές αναφορές που μας πρότεινε. Επίσης, ευχαριστούμε θερμά την κ. Μάρω Κακριδή και τον κ. Αργύρη Αρχάκη για τις επισημάνσεις τους κατά τη συγγραφή της παρούσας εργασίας, καθώς και τον κ. Νίκο Λαβίδα για τις παρατηρήσεις του στην τελική μορφή του παρόντος κειμένου.

κά και είναι προϊόν της γαλλικής κουλτούρας. Η ελληνική έκδοση είναι προϊόν μετάφρασης, δηλαδή δευτερογενές κείμενο². Μολονότι το χιούμορ θέτει πολλά και ποικίλα προβλήματα κατά τη μετάφραση του (βλ. μεταξύ άλλων Chiaro 1992: 77-99 και Απτοποπούλου 2004α και 2004β), χάρη στην ικανότητα και την ευαισθησία των μεταφραστών ο «Έλληνας» Αστερίξ καταφέρνει να διατηρεί το χιούμορ του σε μεγάλο βαθμό. «Αλλοίωση» μπορεί να υπάρχει σε ορισμένες περιπτώσεις, όπως είναι μεταξύ άλλων η απόδοση των κυρίων ονομάτων των ηρώων ή των λογοπαιγνίων στους μεταξύ τους διαλόγους³.

Στην παρούσα δημοσίευση επανερχόμαστε για να διερευνήσουμε εκτενέστερα τους χιουμοριστικούς μηχανισμούς, όπως εμφανίζονται στις ελληνικές μεταφράσεις του Αστερίξ και γίνονται αντιληπτοί από το ελληνικό κοινό. Στόχος μας είναι, επίσης, να αναδείξουμε πώς οι χιουμοριστικοί αυτοί μηχανισμοί παράγουν δύο διαφορετικά «επίπεδα» χιούμορ στον Αστερίξ και «υπαγορεύουν» δύο διαφορετικά επίπεδα ανάγνωσης του κειμένου. Το πρώτο, εύκολα αναγνωρίσιμο από όλους, απαντά στην πλειονότητα των κόμικς· το δεύτερο, αναγνωρίσιμο από πιο «υποψιασμένους» αναγνώστες, προϋποθέτει ενεργοποίηση «ειδικών» γνωστικών σχημάτων (scripts, βλ. 2.) για την αποκωδικοποίησή του.

Ακολουθώντας τον Attardo (2001: 32), ο οποίος υποστηρίζει ότι απαραίτητη προϋπόθεση για να έχουμε χιούμορ είναι η ύπαρξη ενός σημειωτικού κώδικα, εξετάζουμε τα κόμικς ως αφηγηματικό είδος για την παραγωγή του οποίου χρησιμοποιούνται δύο διαφορετικοί σημειωτικοί κώδικες: η γλώσσα (γλωσσικός κώδικας) και η εικόνα (οπτικός κώδικας). Έτσι, ερευνούμε πώς παράγεται χιούμορ μέσα από το παιχνίδι των δημιουργών του Αστερίξ με τους κώδικες που χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση των περιπετειών του ήρωα (βλ. επίσης Τακούδα 2002: 22). Ταυτόχρονα, αναλύουμε και το χιουμοριστικό περιεχόμενο των ιστοριών του Αστερίξ καθεαυτό.

Η ανάλυση και η σημασία του ιστορικού, γεωγραφικού, κοινωνιολογικού ή ιδεολογικού υποστρώματος και περιεχομένου της συγκεκριμένης σειράς (Μαρτινίδη 1998: 45 και van Royen & van der Vegt 2002 και 2004) δεν θα απασχολήσουν την παρούσα μελέτη – παρά μόνο στον βαθμό που ορισμένες τέτοιες πληροφορίες συμβάλλουν στη νοηματική προσέγγιση και στην απεικόνιση των ιστοριών-αυτών. Τέλος, θα πρέπει από την αρχή να σημειώσουμε ότι πολλές από τις παρατηρήσεις μας φαίνονται μάλλον να ισχύουν για τα κόμικς γενικότερα και δεν περιορίζονται στη σειρά του Αστερίξ (Saraceni 2003).

-
2. Για την παρούσα εργασία μελετήθηκε το σύνολο των ιστοριών του Αστερίξ στην ελληνική τους μετάφραση από τις εκδόσεις Μαμουθκόμιξ.
 3. Η σύγκριση των χιουμοριστικών μηχανισμών που χρησιμοποιούνται στο γαλλικό πρωτότυπο και όσων επιστρατεύονται για τη μετάφραση της σειράς στα ελληνικά θα ήταν αναμφισβήτητα εξαιρετικά ενδιαφέροντα, ξεφεύγει όμως κατά πολύ από τους στόχους της παρούσας μελέτης (βλ. παρακάτω).

2. Ο ορισμός του χιούμορ

Για την περιγραφή και την ερμηνεία του φαινομένου του χιούμορ έχουν προταθεί τρεις κύριες θεωρίες (ή ομάδες θεωριών): η γνωστική θεωρία της *ασυμβατότητας* (*incongruity theory*)⁴, η κοινωνιολογική θεωρία της *ανωτερότητας* (*superiority theory*) και η ψυχαναλυτική θεωρία της *ψυχικής εκτόνωσης* (*release theory*· για αναλυτική παρουσίαση των θεωριών αυτών, βλ. μεταξύ άλλων Raskin 1985: 30-41 και Attardo 1994: 47-50).

Οι θεωρίες αυτές δεν αλληλοαναιρούνται, αλλά αλληλοσυμπληρώνονται: καθεμιά τους φωτίζει μια διαφορετική πλευρά του χιουμοριστικού φαινομένου, με αποτέλεσμα η σύνθεσή τους να μας δίνει μια πληρέστερη εικόνα του (Raskin 1985: 30, 40 και Davis 1993: 6-7). Ωστόσο, ορισμένοι μελετητές του χιούμορ, όπως ο Morreall (1983: 18-19), επισημαίνουν ότι η θεωρία της ασυμβατότητας θεωρείται η κατεξοχήν θεωρία για την περιγραφή και την ερμηνεία του χιούμορ εν γένει, επειδή μπορεί μόνη της να ερμηνεύσει το χιούμορ σε όλες τις εκφάνσεις του. Σε αντίστοιχο συμπέρασμα είχε καταλήξει νωρίτερα και ο Attardo (1994: 1-3): επιχειρώντας να ταξινομήσει τις θεωρίες για το χιούμορ, εντάσσει τη θεωρία της ασυμβατότητας σε εκείνες που στοχεύουν στον προσδιορισμό της «ουσίας» του φαινομένου, αφού η θεωρία αυτή προσδιορίζει τις απαραίτητες και επαρκείς συνθήκες εμφάνισής του. Αντίθετα, οι υπόλοιπες θεωρίες περιγράφουν τους στόχους του χιούμορ και το ψυχολογικό περιεχόμενο που αποδίδεται σε αυτό. Τέλος, προσεγγίζοντας το χιούμορ από καθαρά ψυχαναλυτική πλευρά, ο Matte (2001) καταλήγει και αυτός στο συμπέρασμα ότι το χιούμορ όντως στηρίζεται στην ασυμβατότητα και οι δύο άλλες θεωρίες αναφέρονται κυρίως στα *κίνητρα* που ωθούν τους ανθρώπους να κάνουν χιούμορ και όχι στο χιούμορ καθεαυτό.

Δεδομένου, λοιπόν, ότι στην παρούσα μελέτη εστιάζουμε στους μηχανισμούς του χιούμορ όπως εκδηλώνονται μέσα από τη μορφή και το περιεχόμενο των κόμικς, και όχι στις κοινωνικές ή ψυχολογικές προεκτάσεις ή επιδράσεις που μπορεί να έχουν οι μηχανισμοί αυτοί στους ανθρώπους, ορίζουμε το χιούμορ με βάση τη θεωρία της ασυμβατότητας.

Η θεωρία αυτή για το χιούμορ έχει τις ρίζες της στις απόψεις του Kant και του Schopenhauer για το γέλιο (βλ. Raskin 1985: 31). Ο μεν Kant υποστηρίζει ότι «το γέλιο έρχεται από μια προσμονή που αιφνιδίως καταλήγει στο μηδέν»⁵. Ο δε

4. Η Κωστήου αποδίδει τον όρο *incongruity* ως *ασυμφωνία* (2002: 65). Τον όρο *ασυμβατότητα*, που προτιμάμε εδώ (βλ. επίσης Τσάκωνα 2004), χρησιμοποιεί η Κωνσταντίνиду-Σέμογλου (2001: 34, υποσημείωση 11), προκειμένου να μεταφράσει τον γαλλικό όρο *incongruité*, καθώς και η Τακούδα για τη απόδοση του αγγλικού όρου *incongruity* (2002: 5). Σε προηγούμενη εργασία (Τσάκωνα 2000: 131), ο όρος έχει μεταφραστεί ως *ανακολουθία*.

5. Η μετάφραση της ακριβούς διατύπωσης του Kant προέρχεται από τον έλληνα μεταφραστή του έργου του Bergson για το γέλιο (1998: 73).

Schopenhauer θεωρεί ότι αιτία του γέλιου είναι η ξαφνική αντίληψη της ασυμβατότητας ανάμεσα σε μια έννοια και στα πραγματικά αντικείμενα που έχουν συσχετιστεί με αυτή· το γέλιο δηλαδή είναι η έκφραση αυτής της ασυμβατότητας.

Έτσι, έχοντας ως βασικό σκοπό το γέλιο, το χιούμορ συνίσταται στην αντίθεση ανάμεσα στο πραγματικό και το μη πραγματικό. Προκύπτει από την ασυμβατότητα, δηλαδή την ασυμφωνία που υπάρχει ανάμεσα στο τι αναμένεται και στο τι τελικά συμβαίνει σε μια κατάσταση ή σε ένα κείμενο. Δύο διαφορετικές, αντίθετες ή αταίριαστες ιδέες ή καταστάσεις συνδυάζονται, εμφανίζονται μαζί και παρουσιάζονται έτσι, ώστε να έχουν ένα σημείο επικάλυψης. Εν ολίγοις, το χιούμορ βασίζεται στην ανατροπή των προσδοκιών που έχουν οι άνθρωποι σχετικά με μια κατάσταση (πρβλ. Κωστήου 2002: 232-233). Άρα, σε ένα χιουμοριστικό κείμενο, καθοριστικής σημασίας είναι το στοιχείο της *έκπληξης*, που εισάγεται με τη νέα πληροφορία η οποία είναι ασύμβατη προς τα ως τότε δεδομένα ή προς ό,τι θεωρείται «κανονικό» ή αναμενόμενο στο συγκεκριμένο επικοινωνιακό περιβάλλον.

Οι πιο σύγχρονες γλωσσολογικές θεωρίες για το χιούμορ, δηλαδή η σημασιολογική-πραγματολογική θεωρία του Raskin (1985) για τα ανέκδοτα και η *Γενική Θεωρία για το Γλωσσικό Χιούμορ* (General Theory of Verbal Humor) του Attardo (2001), που αποτελεί εξέλιξη και επέκταση της προηγούμενης, περιγράφουν την ασυμβατότητα ως *αντίθεση ανάμεσα σε γνωστικά σχήματα* (script opposition), τα οποία ανακαλούνται στον νου του αποδέκτη με βάση όσα παρουσιάζονται στο κείμενο. Η παρούσα μελέτη στοχεύει στη διερεύνηση και την παρουσίαση τέτοιου είδους αντιθέσεων ανάμεσα σε γνωστικά σχήματα, τα οποία βασίζονται τόσο στη γλώσσα όσο και στις εικόνες των υπό εξέταση κόμικς. Επιπλέον, θα υποστηρίξουμε ότι, σε αυτό το κειμενικό είδος (τουλάχιστον στον βαθμό που μας το επιτρέπουν τα δεδομένα μας), χιούμορ μπορεί να προκύπτει και από την ασύμβατη, δηλαδή τη «μη αναμενόμενη» χρήση των δύο σημειωτικών κωδίκων, της γλώσσας και της εικόνας.

3. Χιούμορ στο περιεχόμενο των κόμικς

Τα κόμικς λόγω του κατεξοχήν φανταστικού και συχνά μη ρεαλιστικού περιεχομένου τους προσφέρονται για χιούμορ, ακριβώς επειδή μπορούν να εμφανίζουν μεγαλύτερες ή μικρότερες αποκλίσεις από την πραγματικότητα. Οι ασυμβατότητες αυτές αφορούν αφενός τον κόσμο που αναπαρίσταται στις αφηγήσεις αυτές σε σχέση με την πραγματικότητα, όπως μας είναι γνωστή από την εμπειρία μας, αφετέρου αφορούν τις προσδοκίες που διαμορφώνουν οι αναγνώστες για το αφηγηματικό σύμπαν και το πώς αυτό το σύμπαν τελικά διαμορφώνεται μέσα από την εξέλιξη της πλοκής (π.χ. αναχρονισμοί).

Ένα σημείο που θα πρέπει να διευκρινίσουμε ήδη από την αρχή είναι ότι οι ιστορίες του Αστερίξ, αν και κατεξοχήν χιουμοριστικές (όπως θα δείξουμε στη

συνέχεια), δεν διαθέτουν ποτέ ανατρεπτικό ή απρόσμενο τέλος. Το τέλος είναι πάντοτε το αναμενόμενο, δηλαδή ευτυχές για τους Γαλάτες πρωταγωνιστές, και πλαισιώνεται από το καθιερωμένο γεύμα με τα αγριογούρουνα. Θα λέγαμε, λοιπόν, ότι, σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση των χιουμοριστικών αφηγήσεων που προτείνει ο Attardo (2001: 29), οι ιστορίες αυτές δεν ανήκουν στις χιουμοριστικές αφηγήσεις που έχουν δομή ανεκδότου (δεν περιέχουν δηλαδή ανατροπή στο τέλος τους), αλλά σε εκείνες στις οποίες το χιούμορ εντοπίζεται σε πολλά και διαφορετικά σημεία μέσα στο κείμενο.

Στην παρούσα ενότητα, θα εξετάσουμε τους βασικότερους χιουμοριστικούς μηχανισμούς που εντοπίζονται στο περιεχόμενο των ιστοριών του Αστερίξ. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι ασυμβατότητες κωδικοποιούνται είτε μέσω εικόνας είτε μέσω γλώσσας είτε και μέσω του συνδυασμού των δύο κωδίκων. Τέτοιες είναι τα χαρακτηριστικά των ηρώων, τα χιουμοριστικά γκαγκ, τα χιουμοριστικά επεισόδια, οι αναχρονισμοί, οι διακειμενικές αναφορές και οι ασύμβατες ερμηνείες που δίνονται από τον αφηγητή.

3.1. Τα χαρακτηριστικά των ηρώων

Οι χαρακτήρες των κόμικς γενικά είναι σε μεγάλο βαθμό σχηματοποιημένοι και διαθέτουν σταθερά και υπερβολικά χαρακτηριστικά (Κωνσταντινίδου-Σέμογλου 2001: 102 και van Royen & van der Vegt 2002: 24-61). Το χιούμορ του Αστερίξ οφείλεται κατά μεγάλο μέρος σε αυτά ακριβώς τα ιδιαίτερα και σταθερά χαρακτηριστικά των ηρώων του, τα οποία είναι ασύμβατα με την πραγματικότητα ή ακόμη και με ό,τι θα ήταν αναμενόμενο σε ένα τέτοιο (γεωγραφικό και ιστορικό) σκηνικό. Τα βασικότερα από αυτά είναι: η μόνιμη εριστική διάθεση των Γαλατών, η υπερβολική δύναμή τους λόγω του ζωμού που πίνουν, η άνεση, η ευκολία και η ταχύτητα με την οποία εξοντώνουν πολυάριθμους Ρωμαίους σε αντίθεση με τον φόβο τους μήπως τους πέσει ο ουρανός στο κεφάλι· επίσης, η απελπισία, ο τρόμος και άλλοτε η υπερβολική οργή των πανίσχυρων –κατά τα άλλα– Ρωμαίων, η τάξη τους όταν επιτίθενται σε σχηματισμούς σε αντίθεση με την τέλεια αταξία των Γαλατών κ.ο.κ. Ήρωες με ασύμβατα χαρακτηριστικά είναι ο φάλτσος βάρδος, ο γέρος Γαλάτης με τη νεότερη και πανέμορφη σύζυγο, ο Οβελίξ, ο οποίος γενικά αρνείται να δεχθεί την πραγματικότητα και ασχολείται μόνιμως με το φαγητό, ο οξύθυμος και μεγαλομανής Γαλάτης αρχηγός Μαζεστίξ κ.ο.κ.

Επιπλέον, ασυμβατότητα συνιστά και η *προσωποποίηση των ζώων*, τα οποία σχολιάζουν τη δράση είτε με τις αντιδράσεις και τους μορφασμούς τους είτε μιλώντας (για την προσωποποίηση ως χιουμοριστικό μηχανισμό, βλ. Τσάκωνα 2004: 187-189). Κατεξοχήν προσωποποιείται ο σκύλος του Οβελίξ, ο Ιντεφίξ, καθώς επίσης και ο κόκορας του Γαλατικού χωριού, τα πουλιά και τα αγριογούρουνα που μένουν στο δάσος κ.ο.κ.

Τα σταθερά και υπερβολικά χαρακτηριστικά δεν αφορούν μόνο τους μόνιμους πρωταγωνιστές των ιστοριών του Αστερίξ, δηλαδή τους Γαλάτες και

τους Ρωμαίους, αλλά και άλλους λαούς που τυχαίνει να εμφανίζονται στις ιστορίες αυτές, όπως είναι οι Νορμανδοί, οι οποίοι παρουσιάζονται να μην ξέρουν καθόλου τι θα πει φόβος, ή οι εξαιρετικά άγριοι Βίκινγκς (για τα υπερβολικά και υπερφυσικά στοιχεία των κόμικς, βλ. επίσης Αγγελάκη & Κοκκίδου 2003: 26-27).

Χιουμοριστική ασυμβατότητα εντοπίζεται, επίσης, στις διαφορές στην εμφάνιση και τον χαρακτήρα ανάμεσα στους δύο βασικούς ήρωες, τον Αστερίξ και τον Οβελίξ. Η αφύσικη δύναμη και η επιθετικότητά τους είναι τα μόνα κοινά στοιχεία που έχουν, ενώ είναι εντελώς αντίθετοι ως προς όλα τα άλλα: ο Αστερίξ είναι μικροκαμωμένος, έξυπνος, εύστροφος και γρήγορος στις αντιδράσεις του, ενώ αντίθετα ο Οβελίξ είναι πελώριος, μάλλον αφελής και αργόστροφος (πρβλ. όσα λέει για τις ιδιαιτερότητες των κωμικών ζευγαριών ο Kozintsev 2002: 426-429).

Αυτά τα χαρακτηριστικά καταλήγουν να είναι εύκολα αναγνωρίσιμα από το ευρύ κοινό, αφού εμφανίζονται σε όλες ανεξαιρέτως τις ιστορίες του Αστερίξ και ουσιαστικά γίνονται η βάση πάνω στην οποία χτίζονται όλες τους. Επιπλέον, χάρη σε αυτά, οι περιπέτειες του Αστερίξ αποκτούν έναν πρώτο χιουμοριστικό σκελετό πάνω στον οποίο στηρίζονται και άλλες μορφές χιούμορ (όπως τα γκαγκ ή τα χιουμοριστικά επεισόδια – βλ. 3.2.-3.3.). Τέλος, αξίζει να επισημάνουμε ότι ακόμη και η ανατροπή ορισμένων από αυτά τα βασικά χαρακτηριστικά των ηρώων έχει σαφώς χιουμοριστικό αποτέλεσμα: για παράδειγμα, κάποτε ο βάρδος αρνείται να τραγουδήσει, ενώ οι υπόλοιποι τον παρακαλούν και δεν του το απαγορεύουν ως συνήθως· ο πάντοτε σοφός και σοβαρός Πανοραμίξ χάνει τελείως τα λογικά του όταν ο Οβελίξ τον χτυπά κατά λάθος με ένα μενίρ· ο Οβελίξ σταματάει να τρώει επειδή είναι ερωτευμένος κ.ο.κ.

3.2. Τα χιουμοριστικά γκαγκ

Τα προαναφερθέντα ασύμβατα χαρακτηριστικά των ηρώων του Αστερίξ προβάλλονται επανειλημμένα μέσα από την πλοκή των ιστοριών. Επιπλέον όμως, αποτελούν την αφορμή για αυτόνομα χιουμοριστικά επεισόδια που επαναλαμβάνονται αυτούσια ή ελαφρώς παραλλαγμένα, αν όχι σε όλες, σίγουρα στις περισσότερες από τις ιστορίες αυτές. Έτσι, οι ιστορίες του Αστερίξ είναι γεμάτες από τα λεγόμενα γκαγκ, δηλαδή μικρο-αφηγήσεις με αφηγηματική αυτονομία, που παρεμβάλλονται στην πλοκή κάθε ιστορίας (για τον ορισμό και τις ιδιαιτερότητες των γκαγκ, βλ. Κωνσταντινίδου-Σέμογλου 2001: 136-137). Τα γκαγκ επαναλαμβάνονται από τη μια ιστορία στην άλλη και ταυτόχρονα μοιάζουν να προσαρμόζονται στις ανάγκες της εκάστοτε πλοκής, αλλά ουσιαστικά δεν έχουν συγκεκριμένη αφηγηματική λειτουργία – ενίοτε δεν είναι καν απαραίτητα στην πλοκή. Ενδεικτικά, τέτοια είναι: οι καβγάδες μεταξύ των Γαλατών με ασήμαντες αφορμές, η επιμονή του Οβελίξ να

δοκιμάσει μαγικό ζωμό, η εμμονή του ότι αισθάνεται αδύναμος και ότι δεν είναι χοντρός. Επίσης, η εμφάνιση του αρχηγού των Γαλατών πάντοτε πάνω σε ασπίδα και η συνήθης κατάληξή του κάτω από αυτή, καθώς και οι τσακωμοί μεταξύ των Γαλατών για το ποιος θα χτυπήσει περισσότερους Ρωμαίους. Επιπλέον, οι Ρωμαίοι πασχίζουν να αποφύγουν τους Γαλάτες και μετά τη συντριβή τους αυτοσαρκάζονται, ενώ οι πειρατές, που επίσης τρέμουν τους Γαλάτες, τους συναντούν συνέχεια μπροστά τους, με αποτέλεσμα να βυθίζεται συνεχώς το πλοίο τους κ.ο.κ. Παρόμοια λειτουργία με αυτά τα (αφηγηματικά) γκαγκ φαίνεται ότι επιτελεί και η χαρακτηριστική φράση του Οβελίξ «είναι τρελοί αυτοί οι...». Η φράση αυτή, αν και δεν αποτελεί μικρο-αφήγηση, αλλά μη αφηγηματικό σχόλιο του ήρωα πάνω στα αφηγούμενα, έχει αδιαμφισβήτητα χιουμοριστικό χαρακτήρα, αφού παρουσιάζει ως «τρελούς» όσους για κάποιον λόγο διαφοροποιούνται από τους Γαλάτες και τις συνήθειές τους.

Παρατηρείται, λοιπόν, ότι στον Αστερίξ τα ίδια χιουμοριστικά επεισόδια προσαρμόζονται στις ανάγκες της εκάστοτε πλοκής, με αποτέλεσμα το κοινό να γελάει ουσιαστικά με τα ίδια αστεία. Η επανάληψη εδώ δεν αποδυναμώνει ή δεν εξαφανίζει το χιουμοριστικό αποτέλεσμα, όπως ενδεχομένως θα ήταν αναμενόμενο⁶. Μπορεί σε αυτές τις περιπτώσεις το χιούμορ να μην προκαλεί έκπληξη ή ανατροπή, εξακολουθεί όμως να βασίζεται στην ασυμβατότητα, που είναι η βασική του προϋπόθεση. Επιπλέον, θα μπορούσε κανείς να πει ότι, τουλάχιστον σε ορισμένα γκαγκ, η συχνή επανάληψή τους σε κάθε (σχεδόν) ιστορία έρχεται σε αντίθεση με την «αναμενόμενη» συχνότητα επανάληψης: είναι, για παράδειγμα, «στατιστικά αδύνατο» και, ως εκ τούτου, ασύμβατο και χιουμοριστικό κάθε φορά που οι Γαλάτες συναντούν ένα καράβι να είναι πάντα αυτό των «γνωστών» πειρατών. Τέλος, τα γκαγκ, πέρα από το ότι εμπλουτίζουν με χιούμορ τις ιστορίες, ταυτόχρονα συμβάλλουν σημαντικά στην εξοικείωση του κοινού με τους βασικούς ήρωες και με τις κυρίαρχες καταστάσεις της συγκεκριμένης σειράς κόμικς. Είναι, θα λέγαμε, σα να ακούμε για πολλοστή φορά μια αστεία ιστορία σε μια παρέα φίλων και να ξαναγελάμε με τα ίδια πράγματα.

6. Σε πολλά χιουμοριστικά κείμενα (όπως είναι τα ανέκδοτα) η ανατροπή και η έκπληξη είναι άμεσα συνδεδεμένες με την ασυμβατότητα και αποτελούν προϋπόθεση για την επιτυχία τους. Έτσι, σύμφωνα με τον Raskin, είτε η επανάληψη του ίδιου ανεκδότη είτε η συχνή επανάληψη ανεκδότη του ίδιου κειμενικού ή θεματικού τύπου τα καθιστά προβλέψιμα και όχι τόσο επιτυχή (1985: 36). Στο ίδιο πνεύμα, ο Freud πολύ νωρίτερα έχει παρατηρήσει ότι είναι εύλογο το στοιχείο της έκπληξης και η ασυμβατότητα να ισχύουν άπαξ για κάθε αποδέκτη όταν επαναλαμβάνονται, ακυρώνονται εξ ορισμού και έτσι αποδυναμώνεται το ανέκδοτο (1991: 207). Στην περίπτωση όμως των γκαγκ δεν φαίνεται να ισχύει κάτι τέτοιο.

3.3. Τα χιουμοριστικά επεισόδια

Πέρα από τα αυτόνομα επαναλαμβανόμενα μικροεπεισόδια που υπάρχουν στις ιστορίες του Αστεριξ, δηλαδή τα γκαγκ, χιούμορ εμφανίζεται και στα επεισόδια που ανήκουν αποκλειστικά στην εκάστοτε πλοκή. Οι ήρωες δηλαδή χρησιμοποιούν χιούμορ μεταξύ τους ή συμμετέχουν σε χιουμοριστικά περιστατικά⁷. Για παράδειγμα, όταν ο Οβελίξ αποτρέπει τον Κακοφωνίξ από το να πάει στο δάσος, ο δεύτερος τον ευχαριστεί για το ενδιαφέρον του, αλλά ο Οβελίξ στη συνέχεια προβάλλει έναν ασύμβατο και μάλλον απρόσμενο λόγο για τη συμβουλή του αυτή: δηλώνει ότι το μόνο που τον ενδιαφέρει είναι να μην τρομάξουν τα αγριογούρουνα από τις παραφωνίες του βάρδου· ο Οβελίξ, πάλι, ακολουθεί κατά κυριολεξία την προτροπή του Αστεριξ ‘να ρίξει το δίχτυ’ και πετάει το δίχτυ ψαρέματος στη θάλασσα, χωρίς όμως να φροντίσει να κρατήσει ένα σχοινί για να το ξαναμαζέψει (όπως θα αναμενόταν), με αποτέλεσμα να χάσουν το δίχτυ μέσα στην τρικυμία. Και σε αυτές τις περιπτώσεις, το χιούμορ είναι εύκολα αναγνωρίσιμο από την πλειονότητα των αναγνωστών.

3.4. Η σύνδεση του πραγματικού με το φανταστικό

Στη σύνδεση του πραγματικού με το φανταστικό εντάσσονται οι αναχρονισμοί, οι διακειμενικές αναφορές και οι ασύμβατες με την πραγματικότητα ερμηνείες που δίνονται για συγκεκριμένα γεγονότα ή φαινόμενα από τον αφηγητή.

Οι ιστορίες του Αστεριξ περιλαμβάνουν πλήθος αναχρονισμών, οι οποίοι γίνονται μέσα από αναφορές σε πράγματα ή καταστάσεις που ξεφεύγουν από το συγκεκριμένο ιστορικό και γεωγραφικό περιβάλλον όπου εμφανίζονται να διαδραματίζονται οι ιστορίες του Αστεριξ, και το συνδέουν με εντελώς διαφορετικές συνθήκες και γεγονότα. Κατ’ αυτόν τον τρόπο, συνδέονται και παρουσιάζονται ταυτόχρονα πραγματικότητες που ουσιαστικά δεν είναι συμβατές μεταξύ τους. Έτσι, την εποχή του Αστεριξ, στην Ισπανία υπάρχει άνθηση του τουρισμού, στη Βρετανία ζουν οι Beatles, στη Γαλατία υπάρχουν ιατρεία με γραμματείς στην υποδοχή τους, στην αρχαία Ρώμη εμφανίζεται μια γλυπτή παράσταση που απεικονίζει τους δημιουργούς του Αστεριξ, στις ρωμαϊκές αρένες οι σπόνσορες διαφημίζουν τα προϊόντα τους πριν τους αγώνες κ.ο.κ. Ακόμα και το μενίρ που κουβαλά μονίμως μαζί του ο Οβελίξ

7. Ενδιαφέρουσα εδώ είναι η παρατήρηση που κάνουν οι van Royen & van der Vegt (2002: 179-180), ερευνώντας τη σχέση των ιστοριών του Αστεριξ με την ιστορική πραγματικότητα, όπως μας είναι γνωστή μέσα από τα αρχαιολογικά ευρήματα και τα κείμενα της εποχής. Οι ερευνητές αυτοί επισημαίνουν ότι το χιούμορ των Γαλατών του Αστεριξ επιβεβαιώνεται και ιστορικά. Σύμφωνα δηλαδή με ιστορικές πηγές, οι Γαλάτες ήταν εύστοχοι και έκαναν λογοπαίγνια μεταξύ τους.

ανήκει σε εποχή πολύ παλαιότερη από τη δική του (van Royen & van der Vegt 2002: 30)⁸.

Με σκοπό το χιούμορ, συχνά παρουσιάζονται ως αναχρονισμοί και ορισμένα στοιχεία από τον χαρακτήρα και τον τρόπο ζωής των λαών που έχουν ρόλο στις ιστορίες των Αστεριξ. Τα χαρακτηριστικά αυτά βασίζονται κατεξοχήν σε στερεότυπες αντιλήψεις για τους ανθρώπους αυτούς και προβάλλονται ως χιουμοριστικά, γιατί προέρχονται κυρίως από τη σύγχρονη εποχή, αλλά μεταφέρονται στην εποχή των ιστοριών του Αστεριξ. Τέτοια είναι, λ.χ., ο νεποτισμός και οι μαγειρικές σπεσιαλιτέ των Ελλήνων, ο ιδιαίτερος τρόπος ομιλίας και η εμμονή των Άγγλων με το τσάι, οι διαφορές στον χαρακτήρα και τις μαγειρικές σπεσιαλιτέ που έχουν οι κάτοικοι των διαφόρων πόλεων της Γαλατίας/Γαλλίας, οι πλεκτές δαντέλες στο Βέλγιο, το καλβαντός στη Νορμανδία κ.ο.κ.

Επίσης, στις ιστορίες του Αστεριξ εντοπίζεται πλήθος *διακειμενικών αναφορών* μέσω των οποίων οι φανταστικές αυτές ιστορίες συνδέονται με διάφορα ιστορικά γεγονότα, όπως είναι η σχέση του Καίσαρα με την Κλεοπάτρα, η σχέση του με τον Βρούτο, οι Ολυμπιακοί Αγώνες κ.ο.κ. Διακειμενικές αναφορές γίνονται και στις κινηματογραφικές αποδόσεις ιστορικών γεγονότων: για παράδειγμα, ο Σπάρτακος έχει τη μορφή του Κερκ Ντάγκλας, που πρωταγωνίστησε στην ομώνυμη ταινία. Τέτοιου είδους αναφορές γίνονται και σε σχέση με λογοτεχνικά έργα (για παράδειγμα, οι Γαλάτες ήρωες συναντούν τον Δον Κιχώτη στην Ισπανία· ο αρχηγός των Βίκινγκς απαγγέλλει στίχους από τον «Άμλετ» του Σέξπιρ· ο Φρανκενστάιν εμφανίζεται στο πλήρωμα του πειρατικού πλοίου κ.ο.κ.), με ταινίες μη ιστορικού περιεχομένου (για παράδειγμα, ο δρuidης κατάσκοπος έχει τη μορφή του Σον Κόνερι, που ενσάρκωνε τον μυστικό πράκτορα 007) ή ακόμη και με άλλες σειρές κόμικς (στον Αστεριξ κάνουν σύντομη εμφάνιση ο Ιζνογκούντ και ήρωες από τον Τεν Τεν).

Επιπλέον, στα πλαίσια της ίδιας σύνδεσης του φανταστικού με το πραγματικό, ο αφηγητής των ιστοριών του Αστεριξ, αν και συνήθως δεν μετέχει σε όσα γίνονται ούτε τα σχολιάζει, εμφανίζεται ενίοτε να κάνει χιούμορ. Προτείνει συνήθως «ψεύτικες», δηλαδή πλαστές, *ερμηνείες* διαφόρων πραγματικών γεγονότων ή καταστάσεων. Έτσι, ενδεικτικά αναφέρουμε ότι η κομμένη μύτη της

8. Μια διαφορετική ερμηνεία για την ύπαρξη των αναχρονισμών δίνουν οι van Royen & van der Vegt (2002: 13-14), εξετάζοντάς τους από ιστορική σκοπιά. Θεωρούν ότι το ιστορικό υλικό στο οποίο βασίζεται η σειρά ιστοριών του Αστεριξ παρουσιάζει κενά. Για να μπορέσουν, λοιπόν, οι δημιουργοί να δώσουν μια «πλήρη» εικόνα της εποχής, δανείζονται στοιχεία από διάφορες ιστορικές περιόδους, καθώς και από τη σύγχρονη γαλλική κοινωνία. Οι αναχρονισμοί δηλαδή εξυπηρετούν ανάγκες της μυθοπλασίας. Η λειτουργία τους αυτή όμως δεν αναιρεί κατ' ανάγκη το χιουμοριστικό τους δυναμικό και το αντίστοιχο αποτέλεσμα. Εξάλλου, τα κόμικς στοχεύουν στη διασκέδαση και όχι στην ιστορική ακρίβεια· πρόκειται δηλαδή για «καλλιτεχνική απόδοση του ιστορικού υλικού» (van Royen & van der Vegt 2002: 13).

Σφίγγας στη Αίγυπτο παρουσιάζεται να οφείλεται στο γεγονός ότι ο Οβελίξ σκαρφάλωσε ως εκεί πάνω για να δει τη θέα: οι τηγανητές πατάτες και τα μύδια αποτελούν μαγειρική έμπνευση του αρχηγού της φυλής των Βέλγων: το τσάι είναι εφεύρεση του δρυΐδη Πανοραμίξ: το Κολοσσαίο της Ρώμης καταστράφηκε από τον Οβελίξ: οι τοποθετημένοι με τάξη ογκόλιθοι δεν είναι παρά μια γαλατική συλλογή από μενίρ που δεν χρησιμεύει σε τίποτα: το σήμα για το ωτοστόπ το πρωτοέκαναν οι Γαλάτες για να σταματήσουν ένα διερχόμενο πλοίο κ.ο.κ. Οι ερμηνείες αυτές είναι χιουμοριστικές, γιατί παρουσιάζονται να βασίζονται στην πλαστή πραγματικότητα που έχουν επινοήσει οι δημιουργοί της σειράς του Αστερίξ, ενώ η αλήθεια είναι ότι δεν έχουν καμιά σχέση με αυτή. Προκαλούν δηλαδή ασυμβατότητα με όσα είναι γνωστά από την ανθρώπινη ιστορία και εμπειρία.

Όλα τα παραπάνω συνιστούν χιουμοριστικούς μηχανισμούς, αφού συνδυάζουν ένα σκηνικό πλαστό και φανταστικό με στοιχεία προερχόμενα από την ιστορική και σύγχρονη πραγματικότητα. Αυτή η ανάμειξη πραγματικού και φανταστικού αποτελεί πηγή ασυμβατότητας, δηλαδή παράγει χιούμορ. Ωστόσο, εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι προϋπόθεση για να αποκωδικοποιήσει ο αναγνώστης αυτού του είδους το χιούμορ είναι να γνωρίζει το σκηνικό και τις καταστάσεις που παρουσιάζονται ως υπαρκτά, ούτως ώστε να γελάσει από την παράθεσή τους ή την ψευδή ερμηνεία τους που προτείνεται στον Αστερίξ. Για παράδειγμα, αν ο αναγνώστης δεν γνωρίζει τα στερεότυπα που συνδέονται με διαφορετικούς λαούς και περιοχές, δεν θα κατανοήσει το χιούμορ λ.χ. στις ιδιομορφίες στη γλωσσική συμπεριφορά των Άγγλων ούτε στην εμμονή του Έλληνα ξεναγού να συστήνει διαρκώς στους ήρωές μας κάποιον από τους συγγενείς του για να αγοράσουν από αυτόν σουβενίρ, να φάνε ή να διασκεδάσουν στο μαγαζί του κ.ο.κ. Επιπλέον, αν κάποιος δεν έχει δει τον Σπάρτακο με τον Κερκ Ντάγκλας, δεν θα αντιληφθεί το χιούμορ βλέποντας το πρόσωπο του εν λόγω ηθοποιού στην απεικόνιση του Σπαρτάκις. Το χιούμορ αυτού του είδους απαιτεί, λοιπόν, ιδιαίτερες γνώσεις, καθώς και την ενεργοποίηση «ειδικών» γνωστικών σχημάτων για την αποκωδικοποίησή του.

4. Παιχνίδι με τους σημειωτικούς κώδικες

Όπως προαναφέραμε, τα κόμικς χρησιμοποιούν δύο σημειωτικούς κώδικες: τη γλώσσα (γλωσσικός κώδικας) και την εικόνα (οπτικός κώδικας). Αρχικά μάλιστα φαίνεται να υπάρχει μια «ισορροπημένη» κατανομή στην κωδικοποίηση του περιεχομένου της αφήγησης: η γλώσσα, συγκεκριμένα στη γραπτή μορφή της, χρησιμοποιείται στους διαλόγους των ηρώων, καθώς και στα περιορισμένης –συνήθως– έκτασης σχόλια του αφηγητή. Η εικόνα πλαισιώνει τους διαλόγους αυτούς αναπαριστώντας τη μορφή των τόπων και των ηρώων, καθώς και τη δράση και τα συναισθήματα των τελευταίων. Όπως εύστοχα παρατηρεί η

Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, «εικόνα και λόγος βρίσκονται σε μια σχέση όχι ανταγωνιστική, αλλά συμπληρωματική» (2001: 73).

4.1. Παιχνίδι με τη γλώσσα (το καθαρά γλωσσικό χιούμορ)

Σε επίπεδο γλώσσας, χιούμορ εντοπίζεται πρώτα στα *λογοπαίγνια* που κάνουν οι ήρωες μεταξύ τους (για τα λογοπαίγνια ως χιούμορ στα ελληνικά, βλ. μεταξύ άλλων Τακούδα 2002: 20-29, 70-75 και Τσάκωνα 2004: 152-159). Για παράδειγμα, οι Ρωμαίοι μεταμφιεσμένοι σε θάμνους προσπαθούν να διασκεδάσουν τον φόβο τους για μια πιθανή επίθεση των Γαλατών, κάνοντας λογοπαίγνια σχετικά με το φυτικό βασίλειο· σύγχυση επέρχεται από τη χρήση της αμφίσημης έκφρασης «τι να κάνουμε;» που ορισμένοι από τους Γαλάτες ήρωες χρησιμοποιούν με τη σημασία «τι να πράξουμε;» ενώ άλλοι με τη σημασία «τι να μαγειρέψουμε;» σε μια «σοβαρή» συζήτηση στο γαλατικό χωριό κ.ο.κ.

Γλωσσικό χιούμορ παράγεται, επίσης, από την καταπάτηση των σημασιολογικών περιορισμών της γλώσσας που γεννά απροσδόκητες συνάψεις (π.χ. «ολόφρεσκοι Ρωμαίοι»), από τη δημιουργία απρόβλεπτων νεολογισμών (π.χ. «κλεψύδρεμέ με» αντί για «χρονομέτρησέ με») ή από τον συνδυασμό και των δύο (π.χ. «αντιχυτρικός κανονισμός»· πρβλ. Τσάκωνα 2004: 159-164).

Ενδιαφέρον από χιουμοριστική σκοπιά παρουσιάζει, επίσης, η *απο-παγίωση* παγιωμένων εκφράσεων, η οποία απαντά συχνά στα κείμενα. Με τον όρο «απο-παγίωση» εννοούμε τη διαδικασία εκείνη που α) ακυρώνει τη μορφοσυντακτική σταθερότητα των εκφράσεων οι οποίες στη βιβλιογραφία χαρακτηρίζονται ως *παγιωμένες εκφράσεις*, β) επιτρέπει αλλαγές στον παραδειγματικό και συνταγματικό άξονα τέτοιων εκφράσεων, οι οποίες σε κανονικές συνθήκες δεν είναι επιτρεπτές, γ) καταργεί τη συμβολική σχέση που υπήρχε μεταξύ των στοιχείων που απαρτίζουν μια παγιωμένη έκφραση. Όσο περισσότερες αλλαγές παρατηρούνται τόσο πιο «απο-παγιωμένη» είναι η έκφραση, δίχως, ωστόσο, να καταλήξει τελείως ελεύθερη. Αυτό συμβαίνει γιατί πρέπει, παρόλα αυτά, να παραμείνουν σταθερά κάποια δομικά στοιχεία που θα βοηθήσουν τον αναγνώστη να συνδέσει την απο-παγιωμένη με την παγιωμένη έκφραση από την οποία γεννήθηκε και έτσι να αντιληφθεί το χιούμορ (βλ. επίσης Τσάκωνα 2004: 207-210). Έτσι, συναντάμε τον Αστερίξ να λέει στον Οβελίξ «μαζί με το τέντζερεν πάει και το καπάκι»⁹· ένας λεγεωνάριος φρουρός συνόρων λέει σε έναν συνάδελφό του «σίγουρα έχεις μπάρμπα συγκλητικό στη Ρώμη» αντί για «έχεις μπάρμπα στην Κορώνη»· ο Μαζεστίξ αναφωνεί «και οι θεοί βοηθοί» αντί για «και ο Θεός βοηθός»· η Κλεοπάτρα λέει «ο άνθρωπος που τον παίρνουν στο μεξέ όλοι στη Ρώμη» αντί

9. Αξίζει να σημειώσουμε ότι, στο συγκεκριμένο παράδειγμα, το χιούμορ επιτείνεται από το σχόλιο του αφηγητή «ιδού η προέλευση μιας λαϊκής έκφρασης από την εποχή της αρχαίας Ολυμπίας», το οποίο τονίζει και τον αναχρονιστικό χαρακτήρα του χιουμοριστικού εκφωνήματος.

για «τον παίρνουν στο ψιλό»· ο Κακοφωνίξ λέει «αυτός ο άσχετος είναι η σταγόνα που έκανε τον αμφορέα να ξεχειλίσει» αντί για «έκανε το ποτήρι να ξεχειλίσει»· ο Μαθουσαλίξ αναφωνεί «ένα τελευταίο κέρασ» αντί για «ένα τελευταίο ποτηράκι» κ.ο.κ. Αν, ωστόσο, ο αναγνώστης δεν (είναι σε θέση να) ανακαλέσει την παγιωμένη έκφραση και να κάνει τη σύνδεση μεταξύ της αρχικής και της απο-παγιωμένης μορφής, τότε το χιουμοριστικό αποτέλεσμα ακυρώνεται.

Οι αποκλίσεις στη μορφή και το περιεχόμενο των εκφράσεων αυτών οφείλονται στην προσαρμογή τους στο σκηνικό των ιστοριών του Αστεριξ και τελικά ανατρέπουν τις προσδοκίες και τη γνώση των αναγνωστών για τη γλώσσα, συνιστώντας χιούμορ και προκαλώντας γέλιο. Ταυτόχρονα, επισημαίνουμε ότι ο χιουμοριστικός τους χαρακτήρας οφείλεται και στο γεγονός ότι τα παραδείγματα αυτά λειτουργούν και ως αναχρονισμοί (βλ. 3.4.), αφού σύγχρονες καθημερινές εκφράσεις εκφωνούνται σε αρχαίο σκηνικό, κατάλληλα προσαρμοσμένες.

Γλωσσικό χιούμορ έχουμε, επίσης, στα κύρια ονόματα των ηρώων, ακόμη και στη μεταφρασμένη τους εκδοχή. Το χιούμορ τους έγκειται στο ότι τα περισσότερα από αυτά είναι έτσι κι αλλιώς κατασκευασμένα και δεν υπάρχουν στην πραγματικότητα, φωνολογικά όμως και μορφολογικά θυμίζουν αληθινά ονόματα¹⁰. Έτσι, τα λατινικά αρσενικά ονόματα λήγουν σε -ους (Μασπηρεκαιμασηκώσιους, Πουβρίσκιους, Ντιγκιντόγκιους), τα γαλατικά και τα βελγικά σε -ιξ (Αστεριξ, Πανοραμίξ, Αντεξεκουμπίξ), τα αιγυπτιακά σε -ις (Συμφοραφίς, Διχτυτενίς, Πυραμιδονίς), τα νορμανδικά σε -αφ (Όλαφ Χοντρομπάφ, Μπουνταλάφ), τα ονόματα των Βίκινγκς σε -σεν (Ουρλιάσεν, Μουφέκσεν) κ.ο.κ.

Επιπλέον, το χιούμορ των ονομάτων αυτών προκύπτει από το γεγονός ότι, ενώ τα κύρια ονόματα γενικά δεν έχουν λεξική σημασία, στα κόμικς είναι δυνατόν να αποκτούν, οπότε μας πληροφορούν για ορισμένα χαρακτηριστικά των ηρώων (Κωνσταντινίδου-Σέμογλου 2001: 74, 103). Κατά συνέπεια, ο Ορθογώνιος είναι Ρωμαίος αρχιτέκτονας, ο Καλιγούλα Μπόμπιρους μικρόσωμος Ρωμαίος στρατιώτης, ο Κακοφωνίξ παράφρονος βάρδος, ο Διπροσωπίξ και ο Καρφιξ Γαλάτες προδότες, ο Κουτουκίξ Γαλάτης ταβερνιάρης, ο Κοβαβγολέμονους μάγειρας του Καίσαρα, ο Μπαστουνοβλαχίξ επαρχιώτης Βέλγος κ.ο.κ. (βλ. επίσης τα προαναφερθέντα ονόματα Νορμανδών και Βίκινγκς). Εν ολίγοις, τόσο η μορφή ορισμένων κυρίων ονομάτων όσο και το γεγονός ότι ορισμένα τουλάχιστον από αυτά χρησιμοποιούνται με λεξική σημασία, αποκλίνουν από το κανονικό, συμβάλλοντας έτσι στον χιουμοριστικό χαρακτήρα της εν λόγω σειράς κόμικς (πρβλ. Hockett 1977: 275-276 και Αγγελάκη & Κοκκίδου 2003: 27).

Το αντίστροφο μάλλον συμβαίνει με τα ονόματα των Ρωμαϊκών στρατοπέδων γύρω από το χωριό του Αστεριξ. Οι van Royen & van der Vegt παρατηρούν τα εξής: «Με μια πρώτη ματιά, αυτά τα ονόματα φαίνονται αυθεντικά, γιατί έχουν κατάληξη σε -ουμ, όπως πολλές λατινικές λέξεις. Αν τα κοιτάξουμε

10. Ειδικά για τη μορφολογία και την ετυμολογία των γαλατικών ονομάτων στον Αστεριξ, βλ. van Royen & van der Vegt 2002: 24-25.

λίγο καλύτερα, παρατηρούμε ότι το μόνο λατινικό στοιχείο επάνω τους είναι αυτή η κατάληξη, αφού το υπόλοιπο μέρος των ονομάτων δεν έχει καμία σχέση με τον ρωμαϊκό στρατό ή τα λατινικά. Το ακουάριουμ δηλαδή είναι ένα ενυδρείο, το μπαμπάουρουμ ένα γαλλικό γλυκό, το λάβδανουμ ένα φάρμακο για τη διάρροια και το πετίμπονουμ αποτελεί παραφθορά του γαλλικού 'petit bonhomme' που σημαίνει παλληκαράκι. Αυτά δεν είναι ονόματα που αφορούν σε στρατιωτικές εγκαταστάσεις και ούτε ένας σύγχρονος στρατός θα ονόμαζε ποτέ τα φρούριά του 'ενυδρείο', 'μικρή τούρτα' ή 'παλληκαράκι'» (2002: 101-102)¹¹. Διαπιστώνεται δηλαδή ότι σύγχρονα κοινά ουσιαστικά με συγκεκριμένη σημασία χρησιμοποιούνται ως κύρια λόγω της μορφολογίας τους, επειδή δηλαδή η σύγχρονη μορφή τους, και ειδικά η κατάληξή τους, παραπέμπει σε κατάληξη λατινικών λέξεων. Η χρήση τους αυτή όμως είναι ασύμβατη προς την πραγματικότητα, άρα διαθέτει χιουμοριστικό χαρακτήρα.

Ένα ακόμη είδος γλωσσικού χιούμορ είναι οι λατινικές λέξεις και φράσεις ή τα ρητά, που εμφανίζονται αμετάφραστα στα μπαλονάκια (στην ελληνική σειρά, συνήθως μεταφράζονται για τους αναγνώστες σε υποσημειώσεις). Έτσι, οι Ρωμαίοι στρατιώτες και αξιωματικοί μετρούν με λατινικούς αριθμούς και μιλούν χρησιμοποιώντας λατινικό λεξιλόγιο ή ακόμη και γνωστά λατινικά ρητά, τα οποία κανονικά «ανήκουν» σε επιφανείς Ρωμαίους ή σε γραπτά λατινικά κείμενα της εποχής ή μεταγενέστερα. Το ίδιο ενίοτε κάνουν και οι πειρατές και σπανιότερα οι Γαλάτες.

Επίσης, γνωστές φράσεις χρησιμοποιούνται σε εντελώς διαφορετική περίπτωση από την πραγματική: για παράδειγμα, ο Ιούλιος Καίσαρας παρουσιάζεται να εκφωνεί μεταξύ άλλων τα «Alea jacta est» και «Veni, vidi, vici» σε περιστάσεις όπου πρωταγωνιστούν ο Αστερίξ και ο Οβελίξ. Το ίδιο συμβαίνει και με το «Και εσύ, τέκνον» («Tu quoque, fili») του Ιουλίου Καίσαρα, το οποίο παρουσιάζεται να απευθύνει ο ίδιος στον Βρούτο, όταν τον στέλνει στην Άνω Γερμανία για να τον τιμωρήσει (βλ. επίσης van Royen & van der Vegt 2002: 144-149). Το χιουμοριστικό αποτέλεσμα που επιδιώκεται από την παράθεση των παραπάνω φράσεων από τους δημιουργούς του Αστερίξ εκμηδενίζεται και στην περίπτωση των εν λόγω φράσεων, αν ο αναγνώστης αγνοεί τις πραγματικές περιστάσεις κατά τις οποίες εκφωνήθηκαν.

Η εναλλαγή των γλωσσών που προαναφέραμε είναι τελικά ασύμβατη προς την πραγματικότητα, αφού οι Ρωμαίοι εννοείται ότι μιλούσαν λατινικά συνέχεια και όχι μόνο σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, όπως εμφανίζονται να κάνουν στις ιστορίες του Αστερίξ. Επιπλέον, ανατρέπει τις προσδοκίες των αναγνωστών της σειράς (της ελληνικής μετάφρασής της, εν προκειμένω). Ωστόσο, όπως και άλλες χιουμοριστικές τεχνικές, συγκεκριμένα οι αναχρονισμοί και οι

11. Στο εν λόγω απόσπασμα, το «γαλλικό γλυκό» στο οποίο αναφέρεται η μεταφράστρια των van Royen & van der Vegt (2002) είναι ο «μπαμπάς με ρούμι», στα γαλλικά «baba au rhum», από όπου και το λογοπαίγνιο με το όνομα του ρωμαϊκού χωριού.

διακειμενικές αναφορές (βλ. 3.4.), έτσι και τα λατινικά αποσπάσματα έχουν ως στόχο και το να κάνουν τα κόμικς να δείχνουν πιο αληθοφανή (για λεπτομερέστερη ανάλυση, βλ. van Royen & van der Vegt 2002: 199-204).

Τέλος, γλωσσικό χιούμορ έχουμε και στις περιπτώσεις που ο ίδιος ο αφηγητής των ιστοριών του Αστερίξ κάνει χιουμοριστικά σχόλια, όταν, λ.χ., περιγράφει την άτακτη φυγή των Ρωμαίων ως «καινούργιο ελιγμό που λέγεται ‘τα πόδια στους ώμους’».

4.2. Παιχνίδι με την εικόνα

Στην εικόνα, χιούμορ έχουμε κυρίως λόγω του στοιχείου της υπερβολής, η οποία έχει ως αποτέλεσμα μορφές ασύμβατες με την πραγματικότητα. Αυτό αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό των κόμικς γενικότερα (βλ. Mahony 2000: 30). Έτσι, στα δεδομένα μας έχουμε τον πελώριο Οβελίξ, τον μικροσκοπικό Ιντεφίξ, τα τελείως τρομοκρατημένα πρόσωπα των Ρωμαίων κ.ο.κ. Επίσης, ασυμβατότητα έχουμε και στην απόδοση της κίνησης: όταν οι μορφές κινούνται με μεγάλη ταχύτητα, ακολουθούνται από ένα σύννεφο καπνού ή απεικονίζονται με πολλαπλά περιγράμματα. Δύσκολα οι άνθρωποι, όταν τρέχουν, σηκώνουν τόση σκόνη και, βέβαια, το ανθρώπινο μάτι ποτέ δεν βλέπει πολλαπλά περιγράμματα σε κινούμενες μορφές. Τέλος, ακόμη και στην απεικόνιση πόλεων, όπως το Παρίσι, η Ρώμη ή η αρχαία Ολυμπία, μικρές ασύμβατες με την εποχή λεπτομέρειες δημιουργούν χιουμοριστικό αποτέλεσμα.

4.3. Παιχνίδι με τη γλώσσα και την εικόνα

Οι δημιουργοί του Αστερίξ δεν αρκούνται στο να αναπαραγάγουν τους διαλόγους των χαρακτήρων μέσω του γλωσσικού κώδικα, αλλά εκμεταλλεύονται και τις δυνατότητες που τους παρέχει η γραπτή μορφή του κώδικα αυτού. Συγκεκριμένα, συνδυάζουν τη γραπτή γλώσσα με τον οπτικό κώδικα, προκειμένου να κάνουν το κείμενό τους παραστατικότερο, πιο «ζωντανό» και μάλλον διασκεδαστικότερο. Έτσι, παρατηρείται ότι στον Αστερίξ *οι ήχοι και η ψυχολογία των ηρώων αποδίδονται συνήθως και με τους δύο κώδικες*. Με αυτόν τον τρόπο, δίνεται έμφαση στην εικόνα και δημιουργούνται οπτικές συμβάσεις που αναπαριστούν τους ήχους και τα συναισθήματα των ηρώων. Οι συμβάσεις αυτές, καθώς έχουν συγκεκριμένη και σταθερή σημασία, μετατρέπονται σχεδόν σε μεταφορές αναγνωρίσιμες για τον αποδέκτη (Lakoff 1993: 241 και Groensteen 1999: 161). Έτσι, η εικόνα μιας καρδιάς πάνω από έναν ήρωα ερμηνεύεται ως έρωτας, η εικόνα ενός πενταγράμμου με τρεμάμενες γραμμές ως παράφωνο τραγούδι, η εικόνα ενός μαύρου σύννεφου πάνω από τον ήρωα ως θυμός κ.ο.κ.¹².

12. Οι Fein & Kasher (1996) ισχυρίζονται ότι κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και με τις χειρονομίες και τις εκφράσεις των ηρώων στα κόμικς, οι οποίες σχηματοποιούνται

4.3.1. Η κωδικοποίηση του επιτονισμού και της εθνικής γλώσσας

Κατά πρώτον λόγο, η οπτική αναπαράσταση των ήχων οφείλεται στο γεγονός ότι από τα κόμικς λείπει ο ήχος, ο οποίος συνδέεται όχι μόνο με την αναπαραγωγή της δράσης τους (π.χ. ήχος μάχης), αλλά και με την αναπαράσταση του λόγου των ηρώων (βλ. επιτονισμός). Η αδυναμία αναπαραγωγής του ήχου της δράσης ή της γλώσσας έχει ως αποτέλεσμα ο ήχος να γίνεται αφενός γλώσσα (ηχομηπτικές λέξεις για την κωδικοποίηση των ήχων της δράσης – π.χ. σε μάχες μεταξύ Γαλατών και Ρωμαίων· βλ. επίσης Saraceni 2003: 6), αφετέρου εικόνα.

Εδώ μας ενδιαφέρει η δεύτερη περίπτωση, δηλαδή η κωδικοποίηση του ήχου των γλωσσικών μηνυμάτων, γιατί εκεί εντοπίζεται κατεξοχήν η ανάμειξη γλωσσικού και οπτικού κώδικα. Ο ήχος αυτός γίνεται ορατός μέσα από τη γραπτή γλώσσα και ταυτόχρονα μέσα από την εικόνα, οπότε η μορφή και το πλαίσιο εμφάνισης του γλωσσικού μηνύματος (δηλαδή τα μπαλονάκια) διαμορφώνονται με βάση τον επιτονισμό των ηρώων. Όπως εύστοχα επισημαίνει ο Saraceni (2003: 18), «τα σχήματα και τα μεγέθη των λέξεων προσθέτουν ορισμένες πληροφορίες στην κυριολεκτική σημασία των λέξεων» και έτσι «το οπτικό και το γλωσσικό στοιχείο αλληλοϋποστηρίζονται για τη μετάδοση της σημασίας». Έχουμε, λοιπόν, μικρότερες ή μεγαλύτερες και ταυτόχρονα εντονότερες γραμματοσειρές ανάλογα με την ένταση της φωνής του ομιλητή, κείμενο σε πεντάγραμμο για το τραγούδι, λουλουδάκια στα μπαλονάκια για τον «γλυκό», ήπιο τόνο της φωνής, τρεμουλιαστά γράμματα για φωνή που τρέμει, μπαλονάκια με σταλακτίτες που δείχνουν «ψυχρότητα» κ.ο.κ. (Μαρτινίδης 1984: 34 και Αγγελάκη & Κοκκίδου 2003: 28-29)¹³.

Οι δημιουργοί του Αστεριξ εκμεταλλεύονται τη γραπτή μορφή των γλωσσικών μηνυμάτων και για τη δήλωση της διαφορετικής εθνικής γλώσσας των ηρώων. Η «κανονική» γραμματοσειρά χρησιμοποιείται από τους Γαλάτες, τους Ρωμαίους και ορισμένους άλλους λαούς, όπως τους Βρετανούς, τους Νορμανδούς, τους Βέλγους. Λαοί των οποίων η γραφή έχει πολύ συγκεκριμένα και σχετικά εύκολα αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά, συνήθως «μιλούν» με

και καταλήγουν να αποτελούν ένα ρεπερτόριο περιορισμένο και εύκολα αναγνωρίσιμο από το κοινό (πρβλ. Μαρτινίδης 1984: 34, Κωνσταντινίδου-Σέμογλου 2001: 80 και Saraceni 2003: 6, 25, 27, 78-81).

13. Αξίζει να σημειωθεί ότι αυτή η πρακτική δεν αποτελεί αποκλειστικότητα των κόμικς. Παρόμοιες συμβάσεις που βασίζονται στην ποικιλία της γραφής εντοπίζονται και σε διαφορετικά είδη κειμένων: από τα τονισμένα πλάγια του επιστημονικού λόγου μέχρι τα κεφαλαία γράμματα στα ηλεκτρονικά μηνύματα, όταν κάποιος «φωνάζει». Στα κόμικς, βέβαια, έχουμε πολύ ευρεία χρήση και περισσότερη ποικιλία χάρη στις δυνατότητες που παρέχει ο οπτικός κώδικας και στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ίδιου του κειμενικού είδους: τα μπαλονάκια δεν περιορίζουν το μέγεθος και τον τύπο των γραμμάτων και δεν αποκλείουν τη συνύπαρξη της εικόνας με τη γραπτή μορφή της γλώσσας μέσα σε αυτά.

γράμματα ή σύμβολα που παραπέμπουν στη γραφή της μητρικής τους γλώσσας. Έτσι, οι Έλληνες «μιλούν» σε μια μίμηση της κλασσικής αρχαίας ελληνικής γραφής, οι Γότθοι σε μίμηση της γοθτικής γραφής, οι Αιγύπτιοι σε μίμηση των ιερογλυφικών, οι Βίκινγκς σε μίμηση της σκανδιναβικής γραφής κ.ο.κ. Επεκτείνοντας αυτό το τέχνασμα γενικότερα στον τρόπο ομιλίας, ένας φοροεισπράκτορας παρουσιάζεται να μιλάει σαν δημόσιο έγγραφο. Θα μπορούσαμε μάλιστα να πούμε ότι αυτή η ιδιαιτερότητα ανάγεται και στην προσπάθεια για ένα είδος «αληθοφάνειας» εκ μέρους των δημιουργών.

Όλα αυτά μας παραπέμπουν στις παρατηρήσεις του Saraceni (2003: 20-21), σύμφωνα με τις οποίες, όταν τα κείμενα στα μπαλονάκια δεν είναι τυπωμένα, αλλά χειρόγραφα (όπως είναι στον Αστερίξ), ο δημιουργός (και ο μεταφραστής) μπορεί να αξιοποιήσει αυτού του είδους τη σήμανση σε μεγαλύτερο βαθμό. Ταυτόχρονα, ο γραφικός χαρακτήρας (σε αντίθεση με τα τυπογραφικά στοιχεία) είναι πιο κατάλληλος – κατά τον ίδιο συγγραφέα πάντα – για την αναπαράσταση της διάθεσης και του συναισθήματος των χαρακτήρων των κόμικς, όχι μόνο γιατί αφήνει στον δημιουργό (ή τον μεταφραστή) περισσότερη ελευθερία, αλλά και γιατί οι αποδέκτες τείνουν να *συνδέουν τον γραφικό χαρακτήρα με τον ανθρώπινο παράγοντα*, με αποτέλεσμα το «ακανόνιστο» σχήμα και μέγεθος των γραμμάτων να θυμίζει περισσότερο τη «φυσική» ομιλία των χαρακτήρων, η οποία μπορεί να ποικίλλει στον τόνο, την ένταση κ.ο.κ. Ας μην ξεχνάμε, εξάλλου, ότι τα κόμικς δεν γίνονται αντιληπτά ως «αμιγής» γραπτός λόγος, αλλά ως γραπτή αναπαράσταση του προφορικού λόγου. Αντίθετα, τα ομοιόμορφα τυπογραφικά στοιχεία (που έχει, για παράδειγμα, η ελληνική μετάφραση του Μίκυ Μάους) παραπέμπουν σε μια περισσότερο «αφύσικη» και «μηχανιστική» εκφορά του λόγου.

Εν ολίγοις, παρατηρούμε ότι η γραπτή μορφή των γλωσσικών μηνυμάτων εξαρτάται: α) από την ψυχολογική κατάσταση και, κατά συνέπεια, τον επιτονισμό της φωνής του ήρωα, και β) από την εθνικότητά του ή τον ιδιαίτερο τρόπο ομιλίας του.

4.3.2. Η κωδικοποίηση των συναισθημάτων

Ένα δεύτερο σημείο στο οποίο θεωρούμε ότι εντοπίζεται το παιχνίδι με τον οπτικό και τον γλωσσικό κώδικα είναι η περιγραφή του εσωτερικού κόσμου των ηρώων, ιδιαίτερα των *συναισθημάτων* τους. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι δημιουργοί δεν περιορίζουν την απεικόνιση των συναισθημάτων στο πρόσωπο και το σώμα των ηρώων. Η ψυχολογική κατάσταση αποδίδεται μέσα σε μπαλονάκια που περιέχουν μόνο σημεία στίξης ή εικόνες και όχι γλωσσικά κωδικοποιημένο μήνυμα, όπως θα αναμενόταν.

Αναλυτικότερα, σε μια αφήγηση με αποκλειστικά γλωσσική κωδικοποίηση, τα συναισθήματα θα παρουσιάζονταν αναλυτικά από έναν παντογνώστη αφηγητή ή στα πλαίσια ενός εσωτερικού (ή όχι) μονολόγου του ήρωα. Αυτό

που παρατηρείται στα κόμικς είναι ότι αφενός τα συναισθήματα συχνά έρχονται στην επιφάνεια μέσω της ίδιας της μορφής-εικόνας του ήρωα (δηλαδή στην έκφραση του προσώπου ή τις χειρονομίες του απεικονίζεται αν αυτός είναι λυπημένος, χαρούμενος, οργισμένος κ.λπ. –βλ. υποσ. 12)· αφετέρου – και αυτό είναι που μας ενδιαφέρει εδώ – τα συναισθήματα αυτά γίνονται στίξη ή σκίτσα-σύμβολα μέσα στα μπαλονάκια. Αυτό φαίνεται να συμβαίνει για τρεις λόγους:

- α) επειδή ο ρόλος του αφηγητή είναι περιορισμένος, δηλαδή η φωνή του δεν «ακούγεται» πολύ συχνά και σε μεγάλη έκταση μέσα στα καρέ,
- β) επειδή η συνήθης πρακτική των δημιουργών κόμικς είναι να μη βάζουν τους ήρωές τους να μιλούν πολύ – και μάλιστα ουδέποτε αναλύουν εκτενώς τον εσωτερικό τους κόσμο, και
- γ) επειδή ο δημιουργός θέλει τελικά να δώσει έμφαση στα συναισθήματα αυτά, οπότε δεν αρκείται στην απεικόνισή τους στο πρόσωπο ή στο σώμα του ήρωα, αλλά τα μετατρέπει σε «γλώσσα», χρησιμοποιώντας είτε ηχοποιητές λέξεις είτε εικονογραφικές συμβάσεις, οι οποίες φαίνεται ότι ισχύουν λιγότερο ή περισσότερο και σε άλλα κόμικς.

Κατά συνέπεια, σημεία στίξης ή σκίτσα-σύμβολα μετατρέπονται σε κώδικα απεικόνισης των συναισθημάτων των ηρώων και λειτουργούν συνήθως ενισχυτικά προς ό,τι ταυτόχρονα δείχνει η εικόνα: μεγεθυμένα και έντονα θαυμαστικά και ερωτηματικά στα μπαλονάκια σημαίνουν αντίστοιχα θαυμασμό και απορία, μαύρα σύννεφα σημαίνουν την οργή, πουλάκια τη λιποθυμία, αστεράκια και καρδιές τον έρωτα, ένα κούτσουρο με ένα τσεκούρι καρφωμένο επάνω του σημαίνει τον πονοκέφαλο κ.ο.κ. (βλ. Saraceni 2003: 6).

Στο σημείο αυτό, θα είχε ιδιαίτερο ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε ότι, όπως επισημαίνουν οι Lakoff & Johnson (1980) και ο Lakoff (1987: 380 και 1993: 241), το συναίσθημα, καθώς βιώνεται, προκαλεί εξωτερικές, σωματικές αντιδράσεις (πάγωμα, τρέμουλο, αύξηση θερμοκρασίας, αίσθηση παραλυσίας κ.ο.κ.) και η περιγραφή των αντιδράσεων αυτών επιτελείται γλωσσικά με μεταφορικό τρόπο (π.χ. *κιτρινίζω/παγώνω/τρέμω από τον φόβο μου, κοκκινίζω από τον θυμό μου/από ντροπή κ.ο.κ.*). Μελετώντας για παράδειγμα τις μεταφορές που αναφέρονται στον θυμό, οι παραπάνω συγγραφείς επισημαίνουν πως ο ΘΥΜΟΣ συλλαμβάνεται μεταφορικά ως ΘΕΡΜΟΤΗΤΑ που μπορεί να αναφέρεται σε υγρά, οπότε δημιουργείται η γνωστική μεταφορά Ο ΘΥΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΘΕΡΜΟ ΥΓΡΟ ΣΕ ΔΟΧΕΙΟ (και στην περίπτωση αυτή το ανθρώπινο σώμα εκλαμβάνεται ως δοχείο), π.χ. *βράζω από (θυμό + οργή)*, ή σε στερεά, οπότε παίρνει τη μορφή Ο ΘΥΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΦΩΤΙΑ. Στην περίπτωση των κόμικς, αυτή η μεταφορική έκφραση των συναισθημάτων αποδίδεται τόσο μέσω της εικόνας (π.χ. οι θυμωμένοι ήρωες μοιάζουν με δοχείο έτοιμο να εκραγεί, βγάζουν καπνούς από τα αφτιά τους, είναι κόκκινοι και το περίγραμμά τους είναι διογκωμένο) όσο και μέσω συμβόλων (βλ. παραπάνω) που μπαίνουν μέσα στα μπαλονάκια. Θα έλεγε κανείς ότι στα κόμικς διαπιστώνεται μια εικονοποίηση της μεταφοράς και,

τελικά, δημιουργείται ένας «ανάμεικτος κώδικας», που συνδυάζει τα μπαλονάκια (που «κανονικά» είναι φορείς γλωσσικά εκπεφρασμένων μηνυμάτων) με την εικόνα. Αυτός ο τρόπος κωδικοποίησης ισχύει όχι μόνο για τη σειρά του Αστεριξ, αλλά και για τα υπόλοιπα κόμικς¹⁴.

4.3.3. Η συνέργεια των κωδίκων

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι, και στις δύο αυτές περιπτώσεις, δηλαδή στην κωδικοποίηση αφενός του ήχου της γλώσσας και αφετέρου των συναισθημάτων των ηρώων (βλ. αντίστοιχα 4.3.1. και 4.3.2.), έχουμε μια *συνέργεια και – ως εκ τούτου – ανάμειξη των δύο κωδίκων* για την μετάδοση του περιεχομένου της αφήγησης. Η εικόνα συνδυάζεται με τη γραπτή μορφή των γλωσσικών μηνυμάτων για την αναπαράσταση ορισμένων στοιχείων του (δια)λόγου των ηρώων και της ψυχολογικής τους κατάστασης. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι κατά κάποιον τρόπο *η εικόνα ξεπερνάει τα όρια της, παρέχοντας επιπλέον πληροφορίες για τη γλώσσα και αυτό γίνεται παιχνίδι στα χέρια των δημιουργών (και στη συνέχεια των μεταφραστών), με σκοπό το χιούμορ και το γέλιο.*

Όπως είδαμε, όλα αυτά συμβαίνουν σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, οι οποίες καθιερώνονται τελικά σε ολόκληρη τη σειρά και από ένα σημείο και πέρα αναγνωρίζονται από το κοινό. Συνιστούν δηλαδή έναν *ιδιόρρυθμο τρόπο σήμανσης*, που είναι εύκολα αναγνωρίσιμος και ερμηνεύσιμος από τους αναγνώστες της σειράς, αλλά και από τους αναγνώστες των κόμικς γενικότερα, μια που αυτή η πρακτική δεν ανήκει αποκλειστικά στους δημιουργούς του Αστεριξ¹⁵. Αυτή η έντονη διαπλοκή και διεπίδραση λόγου και εικόνας έχει ως αποτέλεσμα την αμεσότητα και τη μεγαλύτερη παραστατικότητα στην κωδικοποίηση του προφορικού λόγου και των συναισθημάτων των ηρώων (βλ. όσα λέει για «υπερκωδικοποιημένο περιεχόμενο» η Κωνσταντινίδου-Σέμογλου 2001: 117).

Θεωρούμε ότι αυτή η «παιγνιώδης» πρακτική μπορεί να αποτελεί ένα είδος χιούμορ, δεδομένου ότι θα μπορούσε να ισχυριστεί κανείς ότι υπάρχει *ασυμβατότητα σε επίπεδο χρήσης του κώδικα*: τα τεχνάσματα με τη γραφή και την απεικόνιση των ήχων αντιβαίνουν στην προσδοκία ότι η γλώσσα και ό,τι τη συνιστά πρέπει να αποδίδεται αποκλειστικά μέσα από τον γλωσσικό κώδικα

14. Οι παρατηρήσεις που κάνουν οι Αγγελάκη & Κοκκίδου (2003), εξετάζοντας διαφορετικά κόμικς από τα δικά μας, επιβεβαιώνουν τα δικά μας συμπεράσματα. Ωστόσο, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι δεν χρησιμοποιούνται σε όλες τις σειρές κόμικς και οι δύο κώδικες για την παραγωγή χιούμορ. Όπως διαπιστώνει η Τακούδα (2002: 69), το χιούμορ στα κόμικς του Αρχά είναι κατεξοχήν γλωσσικό και όχι τόσο οπτικό.

15. Η Κωνσταντινίδου-Σέμογλου κάνει λόγο για «ιδεογραφικό κώδικα με πληροφορική λειτουργία» (2001: 80).

και όχι μέσα από την εικόνα. Με άλλα λόγια, ενώ θα αναμενόταν η αποκλειστικά γλωσσική αναπαράσταση του λόγου των ηρώων, αυτός – εν μέρει τουλάχιστον – απεικονίζεται και ενίοτε σχηματοποιείται. Και αντίστροφα, ενώ τα συναισθήματα απεικονίζονται κατεξοχήν στη μορφή των ηρώων, εμφανίζονται παράλληλα και ως «κείμενο» μέσα στα μπαλονάκια με τη μορφή συμβόλων ή σημείων στίξης. Δεν χρησιμοποιείται δηλαδή μόνη της η γραφή, αλλά οι δημιουργοί κάνουν παιχνίδι και με την εικόνα της. Ως εκ τούτου, θα λέγαμε ότι οι δημιουργοί των κόμικς ανατρέπουν την «κανονική» και αναμενόμενη χρήση των δύο κωδίκων, όταν αρχίζουν να παίζουν με τις δυνατότητες και τα όρια των κωδίκων, δημιουργώντας έτσι ένα χιουμοριστικό αποτέλεσμα.

5. Συμπεράσματα

Αναλύοντας τα κόμικς που αποτελούν τα δεδομένα μας, καταλήγουμε ότι υπάρχουν πέντε ειδών χιουμοριστικοί μηχανισμοί, που λειτουργούν ως πηγές ασυμβατότητας:

- α) η απόκλιση από την πραγματικότητα που χαρακτηρίζει τους υπερβολικούς ήρωες ή τις εξωπραγματικές καταστάσεις και πράξεις στις οποίες μετέχουν,
- β) η απόκλιση από το φανταστικό σκηνικό των ιστοριών του Αστερίξ, λόγω της σύνδεσης του σκηνικού αυτού με γεγονότα και πρόσωπα της (ιστορικής) πραγματικότητας. Αυτό επιτυγχάνεται χάρη στους αναχρονισμούς, τις διακειμενικές αναφορές, τις «αληθοφανείς» ερμηνείες των γεγονότων, καθώς και μέσα από τις ποικίλες γραμματοσειρές που χρησιμοποιούνται στα μπαλονάκια, για να δηλωθούν οι εθνικές γλώσσες των ηρώων,
- γ) οι αποκλίσεις σε γλωσσικό επίπεδο, οι οποίες εμφανίζονται με τη μορφή λογοπαιγνίων, απο-παγιωμένων εκφράσεων, κυρίων ονομάτων και λατινικών φράσεων,
- δ) η απόκλιση που πηγάζει από την υπερβολική ή/και ασύμβατη απεικόνιση των ηρώων και του σκηνικού των ιστοριών του Αστερίξ,
- ε) η απόκλιση από την «κανονική» και «ισορροπημένη» χρήση των δύο κωδίκων, της γλώσσας και της εικόνας. Ενώ δηλαδή η γλώσσα σχετίζεται κατεξοχήν με τα γλωσσικά μηνύματα που ανταλλάσσουν οι ήρωες και η εικόνα με τη μορφή και τη δράση τους, σε ορισμένα μπαλονάκια γλώσσα και εικόνα συνδυάζονται και χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα για την απόδοση ήχων και συναισθημάτων.

Επιπλέον, διαπιστώνεται ότι υπάρχουν δύο «επίπεδα» στο χιούμορ του Αστερίξ. Το πρώτο είναι κοινό για τα περισσότερα κόμικς και εύκολα αναγνωρίσιμο. Περιλαμβάνει τα γκαγκς, τα υπερβολικά χαρακτηριστικά των ηρώων, τα αστεία επεισόδια στα οποία συμμετέχουν αυτοί, το καθαρά γλωσσικό χιούμορ κατά μεγάλο μέρος, καθώς και το παιχνίδι με τους κώδικες. Το δεύτερο απευθύνεται σε πιο «υποψιασμένο» κοινό. Περιλαμβάνει τους αναχρονισμούς,

τις ιστορικές και διακειμενικές αναφορές και τις ασύμβατες ερμηνείες που δίνει ο αφηγητής, καθώς και ένα μέρος του καθαρά γλωσσικού χιούμορ. Έτσι, εμφανίζεται ένα είδος κλιμάκωσης στο χιούμορ του Αστεριξ: ορισμένα αστεία είναι πιο «απαιτητικά» από ορισμένα άλλα, γιατί προϋποθέτουν την ανάκληση «ειδικών» γνωστικών σχημάτων που δεν είναι πάντα εύκολη ή δυνατή, ιδίως για το αναγνωστικό κοινό των μικρότερων ηλικιών. Η αναγνώριση της ασυμβατότητας και της ιδιαίτερης σημασίας του χιούμορ του δεύτερου επιπέδου ουσιαστικά συνιστά το λεγόμενο «δεύτερο επίπεδο ανάγνωσης» του Αστεριξ (Μαρτινίδης 1998: 42). Κατ' αυτόν τον τρόπο εξηγείται και το γεγονός ότι η σειρά αυτή είναι αγαπητή όχι μόνο από μικρούς, αλλά και από μεγαλύτερους σε ηλικία αναγνώστες.

Ζωή Γαβριηλίδου

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης
e-mail: zoe@her.forthnet.gr

Βίλλυ Τσάκωνα

διδάκτορας Πανεπιστημίου Αθηνών
e-mail: tsakona@hol.gr

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αγγελάκη, Χ. & Κοκκίδου, Μ. 2003: "Η γλώσσα των κόμικς: διερεύνηση της πληροφορητικότητας και ανίχνευση του διδακτισμού στα κόμικς". *Μελέτες για την Ελληνική Γλώσσα* 23, 23-30.
- Antonopoulou, E. 2004α: "Humor theory and translation research: proper names in humorous discourse". *Humor* 17, 219-255.
- Antonopoulou, E. 2004β: *Humour in Interlingual Transference*. Parousia Journal Monograph. Athens: University of Athens.
- Attardo, S. 1994: *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. 2001: *Humorous Texts: a Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Bergson, H. 1998: *Το γέλιο. Δοκίμιο για τη σημασία του κωμικού*. Μετάφραση: Βασίλης Τομανάς. Αθήνα: Εξάντας.
- Γαβριηλίδου, Ζ. & Τσάκωνα, Β. 2004: "Χιούμορ και παιχνίδι με τους κώδικες στη σειρά κόμικς του Αστεριξ". *Μελέτες για την Ελληνική Γλώσσα* 24, 102-110.
- Chiaro, D. 1992: *The Language of Jokes. Analyzing Verbal Play*. London: Routledge.
- Davis, M. S. 1993: *What's So Funny? The Comic Conception of Culture and Society*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Fein, O. & Kasher, A. 1996: "How to do things with words and gestures in comics". *Journal of Pragmatics* 26, 793-808.
- Freud, S. 1991: *Jokes and their Relation to the Unconscious*. Μετάφραση από τα Γερμανικά: James Strachey. London: Penguin Books.

- Groensteen, T. 1999: *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Hockett, C. F. 1977: "Jokes". Στο C. F. Hockett (εκδ.), *The View from the Language. Selected essays 1948-1974*. Athens, Georgia: University of Georgia Press, 257-289.
- Kozintsev, A. 2002: "Foma and Yerema; Max and Moritz; Beavis and Butt-Head: images of twin clowns in three cultures". *Humor* 15, 419-439.
- Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, Ν. 2001: *Κόμικς, παιδί και αστείο. Μια ψυχαναλυτική προσέγγιση ενός σημειωτικού είδους*. Αθήνα: Εξάντας.
- Κωστίου, Κ. 2002: *Η ποιητική της ανατροπής. Σάτιρα ειρωνεία παρωδία χιούμορ*. Αθήνα: Εκδόσεις Νεφέλη.
- Lakoff, G. 1987: *Women, Fire and Dangerous Things*. Chicago: University of Chicago Press: Chicago.
- Lakoff, G. 1993²: "The contemporary theory of metaphor". Στο A. Ortony (εκδ.), *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 202-251.
- Lakoff, G. & Johnson, M. 1980: *Metaphors we Live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mahony, D. L. 2000: "The psychological appeal of Bill Watterson's Calvin". *Humor* 13, 19-40.
- Μαρτινίδης, Π. 1984: "Το κόμικς κόκαλα δεν έχει". *Αντί* 271, 33-36.
- Μαρτινίδης, Π. 1998: "Για τις κριτικές αναλύσεις των κόμικς. Ελάσσονες Φρόυδ απέναντι σε μικρούς Μιχαήλ Αγγέλους". *Αντί* 364, 42-47.
- Matte, G. 2001: "A psychoanalytical perspective of humor". *Humor* 14, 223-241.
- Morreall, J. 1983: *Taking Laughter Seriously*. Albany: State University of New York Press.
- Raskin, V. 1985: *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company.
- Royen, R. van & Vegt, S. van der 2002: *Asterix και ιστορία. Μετάφραση: Τατιάνα Μαρκάκη*. Αθήνα: Μαιμουθκόμιξ.
- Royen, R. van & Vegt, S. van der 2004: *Asterix και Αθήνα. Εμπρός για το χρυσό στην Ολυμπιάδα. Μετάφραση: Τατιάνα Μαρκάκη*. Αθήνα: Μαιμουθκόμιξ.
- Saraceni, M. 2003: *The Language of Comics*. London: Routledge.
- Τακούδα, Χ. 2002: "Πραγματολογικές προσεγγίσεις του χιούμορ και οι δυνατότητες αξιοποίησής του στη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας". Αδημοσίευτη μεταπτυχιακή εργασία, Τομέας Γλωσσολογίας, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Θεσσαλονίκη.
- Τσάκωνα, Β. 2000: "Το ανέκδοτο στην επικοινωνία: πραγματολογική ανάλυση". Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία, Τομέας Γλωσσολογίας, Πανεπιστήμιο Αθηνών. Αθήνα.
- Τσάκωνα, Β. 2004: *Το χιούμορ στον γραπτό αφηγηματικό λόγο: γλωσσολογική προσέγγιση*. Διδ. διατριβή. Πανεπιστήμιο Αθηνών.