

ΓΙΑ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΚΑΡΠΕΛΟΣ

ὅπως συνήθως, τό
ἀστείο προδίδει κάτι
σοβαρό
S. Freud¹

Ο S. FREUD, στο κείμενό του για το ευφυολόγημα, σημείωνε: «Το αστείο [μπορεί να] αντιπροσωπεύει μια αποστασία από την εξουσία, μια απελευθέρωση από την πίεσή της. Το θέλημα των γελοιογραφιών έγκειται στον ίδιο παράγοντα: Γελάμε ακόμα και όταν είναι ανεπιτυχείς, επειδή θεωρούμε σαν αξία την αποστασία από την εξουσία, την αυθεντία».²

Ακόμη κι αν η αποστασία αυτού του είδους δεν είναι ταυτόσημη με την ελευθερία, αν «δεν είναι ελεύθεροι όσοι ειρωνεύονται τις αλυσίδες τους» (Λέσινγκ),³ η θέση του Freud θεμελιώνει (κάθε) μια ανάγνωση της γελοιογραφίας ως πολιτικής πράξης. Και βέβαια τα κόμικς ακολουθούν τη γελοιογραφία, ιθύνοντας την ίσως στα όρια: στα όριά της, που είναι και όρια της δημοκρατίας, στην έσχατη κριτική που ενίοτε γίνεται σε επίπεδο κρεββατοκάμαρας, στην κριτική που καταπατά το πολιτικό δικαίωμα των δημοσίων προσώπων να είναι ατομικά υποκείμενα, να έχουν ιδιωτική ζωή.⁴

Πώς, όμως, να διαβάσουμε τα κόμικς; Αν, όπως και ο μύθος στις σύγχρονες κοινωνίες, ούτε κρύβουν ούτε φανερώνουν τίποτα, αλλά παραμορφώνουν, αν δεν είναι ούτε ψέμα ούτε ομολογία, αλλά απόκλιση,⁵ τότε γιατί ν' αναζητήσουμε σ' αυτά το βαθύτερο νόημα, την κρυμμένη αλήθεια πίσω από το «επεξεργασμένο ψεύδος»;

Σίγουρα δεν υπάρχει μόνο ένας τρόπος για να διαβάζουμε εικονογραφημένες ιστορίες. Και βέβαια δεν υπάρχει μόνο «ένας άλλος τρόπος» ανάγνωσής τους. Πρόκειται όμως για τρόπους που μπορούν να κριθούν αξιολογικά στη σχέση τους με την αλήθεια; Υπάρχει εντέλει μια αλήθεια για τα κόμικς, ή μήπως –όπως και για τα υπόλοιπα mass media– ό,τι γράφουμε γι' αυτά «οφείλουμε να δεχτούμε ότι είναι προσωρινό. Και ότι πιθανόν χάνει και ανακτά την επικαιρότητά του σε διάστημα ενός πρωινού»,⁶ γιατί όλα όσα γράφουμε «συγκροτούν τη θεωρία της επόμενης Πέμπτης»;⁷ Κι αν δεχτούμε την άποψη του Eco ως ισχύουσα και για τα κόμικς (νομίζω πως δεν θα μπορούσαμε να το αρνηθούμε με αξιώσεις σοβαρότητας), πού δικαιώνεται η «άλλη» ανάγνωση;

Προφανώς, όχι στην πολιτική, όχι στην κατάδειξη της μονόδρομης και μονοδιά-



στατης εξάρτησης των κόμικς⁸ (και γενικότερα της μαζικής κουλτούρας) από την κυρίαρχη πολιτικά ιδεολογία και τον ποδηγητικό τους ρόλο.

Γιατί όμως η πολιτική (σ' αυτές τις δύο εκδοχές της), σ' ένα κείμενο που προτίθεται να αδιαφορήσει (όσο αυτό είναι δυνατόν) για τις καταγγελίες των «ευσυνείδητων λιανοπωλητών του ιμπεριαλισμού»;⁹ Επειδή ακριβώς το κείμενο αυτό προτίθεται να υποστηρίξει πως η πολιτική είναι υπόθεση εσωτερική του κόμικ κι όχι εξωτερική. Είναι μια υπόθεση που αναδύεται στα πλαίσια της ίδιας της εικονογραφικής και αφηγηματικής δομής, προϊόν της δυναμικής που προκύπτει από την αλληλοσυσχέτιση των δύο αυτών μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης. Και υποστηρίζω πως είναι υπόθεση εσωτερική του κόμικ, γιατί η επιτυχία ή αποτυχία κάθε εξωτερικής παρέμβασης εξαρτάται από τη δομή αυτή, που –συνχά πέρα από τις προθέσεις των δημιουργών¹⁰– ανατρέχει, μερικά ή ολοκληρωτικά, τα επιδιωκόμενα μηνύματα.

Και βέβαια, παρ' ότι κάθε θεωρία για την πολιτική έχει πρακτικές συνέπειες, δεν θεωρώ πως είναι δυνατόν να τρέφουμε πια αυταπάτες για μια χειραφετητική παρέμβαση στα κόμικς, ούτε στο επίπεδο «μιας προεικάσιμης πολιτιστικής δράσης που θα βελτίωνε τα μηνύματα», ούτε σ' εκείνο «μιας πολιτικής δράσης που θα προσέβαλε τα μηνύματα –αυτά καθ' εαυτά– τη στιγμή κατά την οποία “διαβάζονται”». ¹¹ Αντί τρόπων δράσης, προτίθεται να υποδείξω την πολυπλοκότητα της εσωτερικής δυναμικής των κόμικς, που καθιστά μη προβλέψιμα τα αποτελέσματά των διαχειριστικών ιδεολογικών παρεμβάσεων. Την προσδιοριστία της δυναμικής και των στοιχείων της θεωρώ σημαντικότερη από έναν προσδιορισμό τους.

«Η διήγηση είναι μια παγίδα», γράφει ο Louis Marin. Μια παγίδα «τόσο πιο αποτελεσματική, όσο λιγότερο δίνει μια τέτοια εντύπωση». Και συνεχίζει: «Ποιος στήνει τις παγίδες; Ο κρυμμένος αφηγητής, του οποίου την παρουσία αρνείται η διήγηση. Και αυτός που νομίζει πως παρακολουθεί τη διήγηση... επωφελούμενος από μια τέτοια απουσία».¹²

Πώς θα ξεφύγουμε απ' αυτή την παγίδα; Πώς, από την άλλη, θα υποδείξουμε τη «δυναμική» των σημείων των κόμικς, ακόμη κι αν πέσουμε στην παγίδα της αφήγησής τους; Η μόνη λύση που μπορούμε να διαβλέψουμε βρίσκεται στο πέρασμα από μια μακρο-κοινωνιολογία του «πλαισίου» των λόγων και της «συνάφειας» μέσα στην οποία εκφέρονται, σε μια μικρο-θεωρία της επικοινωνιακής δράσης και των τεχνασμάτων της, και σε μια «ερμηνευτική» που θα προσφεύγει όχι μόνο στην τυπική σημειολογία (από τη «σημειολογία της επικοινωνίας» του Louis Prieto και την «κοινωνική και παραδηλωτική σημειολογία» του Roland Barthes ως τη σημειολογική ανάλυση των κειμένων), αλλά και στην ιστοριογραφία των κόμικς, την κοινωνική ψυχολογία και την αισθητική.¹³ Η συνάντηση αυτή για να ευδοκιμήσει χρειάζεται έναν ισχυρό επιστημολογικό στοχασμό, όπως η αρχαιολογική-γενεαλογική σκέψη του Michel Foucault, στο βαθμό που κι εμείς ζητάμε ν' ανακαλύψουμε όχι μόνο τις κανονικότητες και τις τομές στα κόμικς μιας περιόδου ή μιας «σχολής», αλλά το διάλογο που αναπτύσσουν με την κοινωνία και, κυρίως, τις άλλες ιδεολογικές-επικοινωνιακές πρακτικές, καθώς και με την κυρίαρχη (ιστορικά πια κι όχι πολιτικά) αντίληψη για το χρόνο και την ιστορία.

Η σχέση λόγου και εικόνας

Η σχέση λόγου και εικόνας στα κόμικς είναι αρκετά περίπλοκη: αφ' ενός έχουμε αυτό που ο Pierre Fresnault-Deruelle ονομάζει «εξεικόνιση του λόγου» και του ηχητικού περιβάλλοντος, η οποία κάνει «το βλέμμα να ακούει», όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Π. Μαρτινίδης.¹⁵ Αφ' ετέρου, έχουμε μια αναλογία ποσοτικής φύσεως, που δεν είναι μόνο στατιστική. Πρόκειται για μια ιδιότυπη σχέση ισορροπίας και είναι κεντρική, κατά την άποψή μου, για κάθε ανάλυση

των κόμικς: Η εικόνα κινδυνεύει διαρκώς από το κείμενο. Η σωστή αναλογία είναι απαραίτητη για να μην περάσουμε από το κόμικ σ' ένα κείμενο με εικόνες. Ο Λουπ στη «Βίβλο» παραβιάζει ηθελήμενα την ισορροπία σε βάρος τη εικόνας, κι αυτή με τη σειρά της εκδικείται και το κείμενο και το σκιτσογράφο. Και καθώς κάθε εκδίκηση έχει επιπτώσεις στην ίδια τη διαδικασία της απομυθικοποίησης, είναι προφανές ότι δεν θα πρέπει να αγνοηθεί η σχέση αυτή στην ανάλυση των ελληνικών κόμικς (και κυρίως των «Κλασικών Εικονογραφημένων»), που με πρόσχημα έναν «διδασκτικό» στόχο, ανατρέπουν συχνά την ισορροπία προς όφελος πάντα του κειμένου. Η ανατροπή αυτή γίνεται με αφετηρία την πεποίθηση ότι η αρχαία Ελλάδα είναι ΛΟΓΟΣ, ότι εν τέλει ακόμη κι ο μύθος υποτάσσεται στο Λόγο, αποτελεί μια μετωνυμία του Λόγου, ένα λόγο όταν αυτός έχει την καλοσύνη να μιλήσει στους απλούς (και αμόρφωτους;) ανθρώπους.

Καθώς στα πρώτα ελληνικά κόμικς (και κυρίως στα «Κλασικά Εικονογραφημένα») η εξεικόνιση του ήχου δεν πραγματοποιείται, μπορούμε να επιχειρήσουμε μόνο μια ανάλυση της εξεικόνισης του λεκτικού, του εκφερόμενου μόνο λόγου κι όχι του συνολικού ηχητικού περιβάλλοντος του κόμικ: Τα γράμματα που παριστούν τους λόγους είναι συνήθως, στα κόμικς αυτής της περιόδου, πεζοκεφαλαία και ισομεγέθη γράμματα τυπογραφείου: είναι γράμματα βιβλίου. Ο κειμενογράφος μ' ένα διπλό τέχνασμα (τον αρχαίο συγγραφέα και τα τυπωμένα γράμματα) βγαίνει στο περιθώριο, ενώ οι ήρωες στέκονται τελικά απέναντί μας ενώπιον ενωπία, «χωρίς κριτή, χωρίς Θεό», κριτή και Θεό που αναζητούν ως ταξιθέτες που θα τους ταξινομήσουν κρίνοντας νηφάλια το Λόγο κι όχι τον λόγο τους,¹⁶ τον Λόγο κι όχι τη διαπερώμενη από πάθη ιδιόλεκτό τους.

Έχουμε, κατά συνέπεια, να κάνουμε μ' ένα δραματοποιημένο κείμενο, προορισμένο μόνο να διαβάξεται. Η πράξη της ανάγνωσης κυριαρχεί, κι όχι ένα σύνθετο παιχνίδι με την όραση: Η εικόνα υποχρεώνεται να φανερώσει αυτό που ήδη είναι φανερό στους λόγους («του λόγου το αληθές»). Οι αυτόνομοι ήρωες είναι νεκροί: Κάποιες φορές κυριαρχεί ένα «τήδε κείμεθα», μέσα από το οποίο οι νεκροί μιλούν στους ζωντανούς. Μια νέα μορφή πνευματισμού αναφαίνεται, και σ' αυτή κυριαρχεί ολοκληρωτικά ο Λόγος. Η μυθική και αρχαία εποχή δεν αποτελούν μόνο την απαρχή της Ιστορίας αλλά και την απαρχή της ιστορικής κίνησης του Λόγου, μιας κίνησης της οποίας τα άκρα συναντώνται και αλληλοαναγνωρίζονται μέσα από το Λόγο κι όχι από τη διαλογική πρακτική, που θα μπορούσε να αποδώσει τις εντάσεις του λόγου

ως πάθος του και ως πάθος ψυχικό του ήρωα μέσα από το πάθος, το είδος και το μέγεθος των γραμμάτων.

Η ποσοτική κυριαρχία της γραφής, ο τυποποιημένος της χαρακτήρας, η αδυναμία απόδοσης όχι απλά υφολογικών αλλά και –κυρίως– χαρακτηριστικών στοιχείων μέσα από τον «τρόπο» της γραφής, καθορίζουν τη στατικότητα της εικόνας, στην πρώτη αυτή περίοδο: η μόνη δυνατή κίνηση είναι η ροή του λόγου κι όχι της εικόνας.

Ο παραμερισμός του ηχητικού περιβάλλοντος εξοβελίζει όλους τους μη ανθρωπίνης προέλευσης ήχους και κατόπιν εξοβελίζει και την ανθρώπινη φωνή, την οποία τα κόμικς της πρώτης περιόδου εκλαμβάνουν ως φορέα της διαφοράς. Ο λογοκεντρισμός που προκύπτει,¹⁷ μ' αυτό τον τρόπο, είναι ένας ανιστορικός ουμανισμός, όπου κάθε στοιχείο πριν τον ανθρώπινο (ορθό) Λόγο έχει μεταφερθεί από το προσκήνιο στο φόντο κι εκεί αδρανοποιήθηκε. Εμείς όμως θα υποστηρίξουμε πως, ακόμη κι από αυτή τη θέση, και ο λόγος και η εικόνα –μέσα από τον λόγο του βλέμματος και την άφωνη φωνή τους– κατορθώνουν με διάφορα τεχνάσματα να τορπιλίζουν το ουμανιστικό παραλήρημα. Κι αυτό γίνεται σ' έναν τρίτο «τόπο», που ορίζεται από τη σχέση του χώρου με το χρόνο.

Η σχέση χώρου και χρόνου

«...zum Raum wird hier die zeit»
Wagner

Σύμφωνα με τον Π. Μαρτινίδη, τρεις είναι οι λειτουργίες του χώρου στα κόμικς: τοποθετεί τους ήρωες, σημασιοδοτεί τις πράξεις τους και δίνει μια τάξη στα γεγονότα.¹⁸

Η τοποθεσία είναι μια χωροθεσία, που δεν ανάγεται σε μια χωρο-ταξία, αλλά σε μια σκηνο-γραφία, που εκφράζει το γεγονός ότι οι ήρωες των κόμικς είναι αυτοί που τους συμβαίνει κάτι: από τη στιγμή που τα γεγονότα συμβαίνουν στον ήρωα, χρειάζομαστε μια διπλή σκηνο-γραφία: αφ' ενός το χώρο στον οποίο κινείται ο ήρωας, αφ' ετέρου τον ήρωα ως το χώρο όπου συμβαίνει κάτι (ανατομική χωρογραφία).

Η σημασιοδοτική λειτουργία του χώρου είναι διπλή: αφ' ενός ο χώρος αποτελεί το κύριο στοιχείο της συνάφειας μέσα στο κόμικ, αφ' ετέρου, υποκαθιστά τις ελλείψεις στο επίπεδο του λόγου παρασημάνσεις (αφού το αφηγηματικό-περιγραφικό μέρος σχεδόν εξαφανίζεται), οι οποίες όμως είναι καίριες για την «κατανόηση» του έργου.

Η δεύτερη αυτή διάσταση της σημασιοδοτικής λειτουργίας του χώρου γίνεται φανερή σ' ένα από τα πιο σημαντικά από εικονογραφική άποψη, τεύχη των «Κλασικών Εικονογραφημένων», τον «Ηρακλή». Η σκηνή που μας ενδιαφέρει είναι αυτή της πάλης

του ήρωα με το θάνατο: Ο Ηρακλής οφείλει, κατά έναν παράξενο τρόπο, να γνωρίσει το θάνατο αφού είναι θνητός, παρ' όλο που είναι προαποφασισμένη η αθανασία του. Έτσι, οι πράξεις του Ηρακλή, που τον φέρνουν σε επαφή με το θάνατο, είναι στην ουσία μια κεντρική γνωστική σχέση της αθανασίας της κοινωνικής ζωής με το αντίθετό της, αντίθετο που ισχύει όμως για τα μέλη της μόνο. Η πάλη της ζωής με το θάνατο, που εκλαμβάνεται με τη μορφή της πάλης του Ηρακλή με τον Χάρο, είναι η πάλη της κοινωνικής ζωής με τον ατομικό θάνατο ως κοινωνικό γεγονός, που στην περίπτωση της Άλκηστης αποκτά έναν χαρακτηρισμό ζωτικής σχέσης και ύψιστης ένωσης, ενώ η αγάπη ως «φιλία» δέχεται τη διάλυσή της από το «νείκος», αναδεικνύοντας ταυτόχρονα την αδυναμία του νείκου να διαλύσει τον κοινωνικό δεσμό στη ρίζα του. Και, καθώς ο θάνατος του ατόμου δεν μπορεί να συμβεί έξω από τα όρια της κοινωνίας, η πάλη του Ηρακλή με τον θάνατο γίνεται στον «τόπο» που ορίζεται και ορίζει την κοινωνική συμβίωση, σ' έναν τόπο δηλαδή που «σημαίνει» τον πολιτισμό ως το ενοποιητικό στοιχείο της κοινωνικής ζωής, παρά τις διαχρονικές της μεταβολές – κι όχι στη «φύση» (στο νεκροταφείο που βρίσκεται έξω από την πόλη, όπως συμβαίνει στην «Άλκηστη» του Ευριπίδη), που και μεν είναι οικείος χώρος δράσης του Ηρακλή, είναι όμως ταυτόχρονα (και σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό) ο «τόπος» του θανάτου.

Για τον ίδιο ακριβώς λόγο, μια ακόμη μάχη του Ηρακλή: η πάλη του με τον Άλφειό, ο οποίος αποτελεί μέρος του σώματος της ίδιας εχθρικής φύσης που δίνει και παίρνει τη ζωή χωρίς λόγο, γίνεται σε χώρο δομημένο, σε χώρο του πολιτισμού, σε χώρο κοινωνικό. Και ακριβώς αυτή η κοινωνική διάσταση του χώρου καθιστά και εδώ δυνατή τη, δεδομένη από το μύθο, νίκη του Ηρακλή.

Παρ' όλα αυτά, δεν νομίζω πως θα ήταν δυνατόν να αντιπαραθέσουμε χώρους φιλι-



κούς και εχθρικούς, όπως υποστηρίζει ο Π. Μαρτινίδης για τα σύγχρονα κόμικς.¹⁹ Κι αυτό γιατί η φύση στο μύθο δεν θεωρείται ως εξωτερικό του άστεως, αλλά ως στοιχείο μιας περιβαλλοντικής δομής που συγκροτείται από τους δύο αυτούς χώρους, όπου το φιλικό και το εχθρικό στοιχείο βρίσκονται σε ίσες αναλογίες. Πρόκειται μάλλον για μια διχοτόμηση τόσο της φύσης, όσο και του τεχνητού (κοινωνικού) χώρου σε βάρβαρο και πολιτισμένο, όπου το άγριο-βάρβαρο κατοικεί συνήθως στη φύση, μπορεί όμως να κατοικεί και μέσα στον «οίκο» (π.χ. η Κλυταμνήστρα). Πρόκειται για τις δυναμικές δομές του ίδιου του μύθου, που χρησιμοποιούν μια σειρά προσομοιωτήτων οι οποίες συνδέουν τους θεούς με τους ανθρώπους, και οι οποίες επιβάλλονται στην εικονογραφική αναπαράσταση της διάθεσης του χώρου.

Όσον αφορά την ταξινομητική λειτουργία του χώρου ως προς τα γεγονότα, μπορούμε να διακρίνουμε δύο εκδοχές: (α) ότι ο χώρος, παράλληλα με κάποιες άλλες τεχνικές απεικόνισης, δηλώνει την τάξη των γεγονότων, όπως αυτά αναλύονται σε μια δυνατή κλίμακα αξιολόγησης, και (β) ότι το ξετύλιγμα του χρόνου επιτελεί μια διαδικασία ταξινόμησης στο χρόνο: η αλληλουχία του χώρου ενοποιεί τη «διαφορότητα των διαδοχών», γεφυρώνοντας τη «διηνεκή γή-ξη του χρόνου» (Μ. Foucault). Κι αυτή η εισβολή του χρόνου δια του χώρου, η υποδήλωση του χρόνου από τη διαδοχή των εικόνων, που καθιστά αναγκαίο έναν συγκεκριμένο χρόνο ανάγνωσης, η διαδοχή με τον αποσπασματικό χαρακτήρα και την άνιση αξία των στιγμών-εικόνων της, που αντιστοιχεί στην αποσπασματική και με διαφορετική αξία διαδοχή της ατομικής εν κοινωνία και της κοινωνικής εκτύλιξης του χρόνου, είναι καιρία για τα «Κλασικά Εικονογραφήματα».

Ο χρόνος δεν υπάρχει παρά μόνο μέσα από την παράσταση της έγχρονης πράξης, δηλαδή της ανθρώπινης δράσης που εκτυ-

λίσσεται μέσα σ' ένα χρόνο δεκτικό διαχείρισης. Αυτός ο χρόνος, προϊόν της αφήγησης στη λογοτεχνία, παύει να είναι η χρονική διάρκεια της αφήγησης στον εικονογραφημένο λόγο και μετατρέπεται σε ροή του χώρου. Η κίνηση στο χώρο, η μεταβολή του αλλά ακόμη και η ύπαρξη ή απουσία προσδιορισμένου χώρου, έχουν να κάνουν με μια διαχείριση του χρόνου.

Ο χρόνος στον οποίο κινούνται τα κόμικς, που αποτέλεσαν το υλικό της έρευνάς μου, είναι ο χρόνος του μύθου, ο απροσδιόριστος δηλαδή χρόνος που δεν ορίζεται ούτε καν από τη χρονική ένδειξη του παραμυθιού: «μια φορά κι έναν καιρό». Ταυτόχρονα είναι ένας χρόνος ονειρικός, που υπακούει σε διαδικασίες όπως η συμπτύκνωσις: ο χρόνος της εικονογραφικής αφήγησης είναι ανάλογος προς τη σημασία των αφηγούμενων γεγονότων για τη συγκρότηση και την ανάδειξη ενός μυθικού μοτίβου και τη νοηματική-ηθική του επένδυση.

*
* *

Εκτός όμως από αυτό το χρόνο, υπάρχει μια ακόμη χρονική κατηγορία πολύ ενδιαφέρουσα για την κατανόηση των κόμικς: η χρονικότητα. Η σύλληψη του χρόνου ως στοιχείου που συνέχει τις εποχές, η σύλληψη του παρελθόντος χρόνου στη σχέση του με το χρόνο του παρόντος και η σχέση και των δύο προς το μέλλον. Και η χρονικότητα, μ' αυτή την έννοια, συναντάται με την ιστορικότητα, τη σύλληψη δηλαδή της Ιστορίας ως πραγματικής διαδικασίας που μπορεί να ερμηνεύει το παρόν (πρόκειται για έναν άλλο τρόπο έκφρασης του γεγονότος ότι στα κόμικς υπάρχει μια Φιλοσοφία της Ιστορίας).

Απ' αυτή τη σκοπιά, το πρόταγμα στο οποίο υπακούει η παραγωγή των «Κλασικών Εικονογραφημένων» είναι η αποκατάσταση του μνημείου, η οποία επιτυγχάνεται μέσα από μια διαδικασία ιεροποίησης του και ταυτόχρονης τοποθέτησής του έξω από τον παρόντα κόσμο. Η διαχείριση του παρελθόντος μπορεί να επιτελεσθεί μέσα από μια ταυτόχρονη παρουσία-απουσία: παρουσία στο χώρο, απουσία στο χρόνο.

Την απουσία αυτή επιχειρήσαν να υπερκεράσουν τα σύγχρονα ευρωπαϊκά και ελληνικά «ιστορικά» κόμικς. Η χρονική ένταξη του άχρονου χρόνου στο παρελθόν του παρόντος – δηλαδή στο ίδιο το παρόν – μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο με την ανάδειξη της καθημερινότητας, που καθίσταται δυνατή με την αποδόμηση του μνημείου και τη μετατροπή του από μαρτυρία του τυπικού σε υπαινιγμό μιας άτυπης καθημερινότητας, που – παρά τις πολύ σημαντικές διαφορές – είναι προάγγελος και ταυτόχρονα καθρέφτης του μέλλοντός της, δηλαδή του παρόντος μας, που συνιστά μια

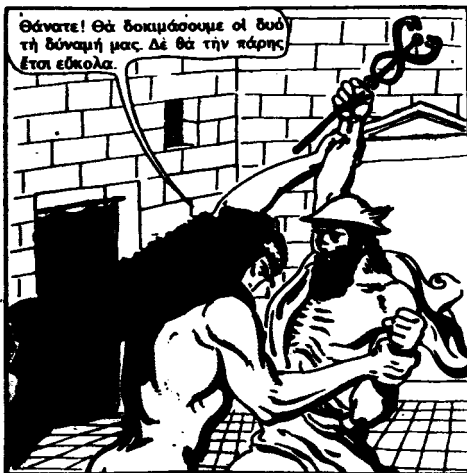
εξίσου άτυπη καθημερινότητα, όπως μας την παρουσιάζει ο Β. Καραποστόλης στο *Συμβίωση και επικοινωνία στην Ελλάδα*: η ένταξη αυτή, λοιπόν, αναιρεί την ίδια τη σχέση προς το παρελθόν και, κατά συνέπεια, αλλάζει, αφ' ενός, τη δομή και τη μορφή του κόμικ, αφ' ετέρου, φανερώνει τις δυνατότητες που έχει όταν βγαίνει από τα στενά πλαίσια του επιστημονισμού και της σοβαροφάνειας.

Έτσι, παρ' ότι και οι δύο περιόδοι του ελληνικού κόμικ που αναφέρεται στην αρχαιότητα, διατρέχονται από την ενιαία πίστη στο λογοκεντρικό ιδεώδες, η σχέση τους προς το χρόνο τις διαφοροποιεί, ως προς το στοιχείο που συγκροτεί τον πυρήνα του λογοκεντρισμού. Αυτό που μεταβάλλεται είναι το επίπεδο αφαίρεσης στο οποίο συλλαμβάνεται ο Λόγος σε καθεμιά από τις δύο αυτές περιόδους.

Στην πρώτη περίοδο, ο Λόγος συλλαμβάνεται σ' ένα χαμηλό επίπεδο αφαίρεσης, ως μια άμεση άυλη πραγματικότητα που δεν χρειάζεται «άμεσους» φορείς, αλλά φέρεται έμμεσα προς τους ήρωες. Και οι ήρωες δεν μπορούν παρά να φέρουν το Λόγο, όχι δια της παρουσίας τους ως μαρτυρίας, αλλά δια της μαρτυρίας τους που μπορεί να λάβει – μεταξύ των άλλων – και τη μορφή της παρουσίας. Η ύπαρξη του ήρωα είναι αδιάφορη. Η ηρακλείτεια φράση «ούκ έμou αλλά του λόγου άκούσαντας» που, για πρώτη φορά, κάνει το Λόγο Ειμαρμένη (μοίρα και κριτή, αλλά ταυτόχρονα και κριτήριο της ύπαρξης) κυριαρχεί απόλυτα σ' αυτή την περίοδο.

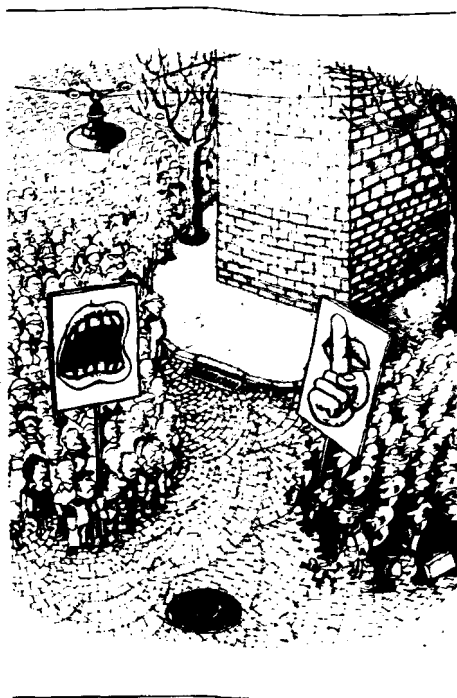
Η χρησιμοποίηση των πεζοκεφαλαίων τυπογραφικών στοιχείων στα κόμικς αυτής της περιόδου (στην οποία αναφερθήκαμε ήδη), υποβαθμίζει κάθε παρουσία που θα έθετε σε δεύτερη (διαμεσολαβημένη) θέση την παρουσία του Λόγου. Έτσι, η γραφή (η τυπογραφία) επιλέγεται, σχεδόν φυσιολογικά, ως το μοναδικό μέσον αποκάλυψης του Λόγου, ενώ ο φωνοκεντρισμός (που θα μπορούσε να αποδοθεί [όπως γίνεται στη δεύτερη περίοδο] με μια εικονογραφική απόδοση της φωνής) απομακρύνεται ως πιθανός φορέας της διαφοράς, του στοιχείου που θέτει εν αμφιβολία τον ενιαίο χαρακτήρα του Λόγου, δυναμιτίζει την κανονιστική ισχύ του και την αμεσότητα της παρουσίας του, δουλεύοντας προς όφελος της παρουσίας των φορέων του.

Το αντίθετο ακριβώς ισχύει για το «νέο» κόμικ, όπου η παρουσία του ατόμου και η αμεσότητα της δράσης του, κύριες συνιστώσες της καθημερινότητας, αποτελούν αναγκαίες προϋποθέσεις για την παρουσία του Λόγου, ο οποίος μπορεί να θεωρηθεί ως συνεκτικό στοιχείο των επιμέρους ατομικών λόγων, ένα είδος «βαθιάς δομής» που αποκαλύπτεται από τη δραστηριότητα των επιφανειακών δομών. Έτσι, η ανάγκη



της ατομικής παρουσίας συγκεκριμενοποιείται τεχνικά στην απόδοση της φωνής και την επαναφορά στο προσκήνιο του φωνοκεντρισμού ως κυρίαρχου γεγονότος της ατομικής παρουσίας, θεμελιωτικής κάθε λογοκεντρισμού.

Είναι χαρακτηριστικό ότι αυτή η μεταβολή αλλάζει τη λειτουργία των ηρώων: στη δεύτερη περίοδο οι ήρωες αποκτούν πραγματική υλική υπόσταση, πραγματικό σώμα, παχάκια και φαλάκρα, στοιχεία που παραδιάζουν την αρχαϊκή παγωμένη αρμονία της πρώτης περιόδου. Οι ήρωες αποκτούν προσωπικότητα στα πλαίσια της καθημερινότητας, στην οποία είναι πλήρως ενταγμένοι και πραγματώνουν το Λόγο χωρίς καμιά εμπρόθετη δράση προς αυτή την κατεύθυνση. Η γραφή για τα κόμικς αυτής της περιόδου γίνεται, όπως και για τη θεωρία (π.χ. τη Γραμματολογία του Derrida), ο χώρος της διαφοράς και ο υπονομευτής του λόγου.



τις προβολές των στρατηγών ή των μελετητών της επικοινωνίας» (σ. 20).

12. L. Marin *Η διήγηση είναι μια παγίδα*, σσ. 92 και 93-94.
13. Αντίστοιχη είναι και η άποψη του U. Eco στους *Κήνσορες...* σύμφωνα με την οποία: «...η αισθητική μπορεί να καθορίσει τους τρόπους οργάνωσης ενός μηνύματος, την ποιητική που βρίσκεται στη βάση του· η ψυχολογία θα μελετήσει την πολλαπλότητα των σχημάτων πρόσληψης· η κοινωνιολογία θα αποσαφηνίσει τη συγκυρία αυτών των μηνυμάτων στη ζωή των ομάδων – και την εξάρτησή τους από τη διάρθρωση αυτής της ζωής· η οικονομία και οι πολιτικές επιστήμες θα πρέπει να ξεκαθαρίσουν τις σχέσεις ανάμεσα σ' αυτά τα μέσα και τις βασικές συνθήκες μιας κοινωνίας· η παιδαγωγική θα θέσει το πρόβλημα της επίδρασής τους στη διαμόρφωση των μελών αυτών των κοινωνιών· η ανθρωπολογία του πολιτισμού θα καθορίσει, τέλος, το σημείο μέχρι το οποίο η παρουσία αυτών των μέσων αποτελεί λειτουργία του συστήματος αξιών, δοξασιών και τρόπων μιας βιομηχανικής κοινωνίας, βοηθώντας μας να καταλάβουμε το νόημα που αποκτούν οι παραδοσιακές αξίες της Τέχνης, του Ωραίου, της Γνώσης, μέσα σ' αυτό το νέο πλαίσιο» (σσ. 223-224).
14. Από δω και κάτω αναφέρομαι κυρίως στο υλικό έρευνάς μου, που συγκροτείται από τα ελληνικά «ιστορικά» κόμικς και κυρίως τα «Κλασικά Εικονογραφημένα» από την πρώτη περίοδο και ένα μεγάλο αριθμό των κόμικς της δεύτερης περιόδου.
15. Π. Μαρτινίδης, *Το κόμικς κόκκαλα δεν έχει*, περ. *Αντί*, τεύχ. 271 (28.9.1984).
16. «Όνκ έμοϋ αλλά τού λόγου άκούσαντας...», Ηράκλειτος, απ. 50.
17. Βλ. και παρακάτω.
18. Π. Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, σ. 57.
19. Στο ίδιο, σ. 49 κ.ε.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Sigmund Freud, *Το ευφυολόγημα και η σχέσις του με το υποσυνείδητον*, σ. 104.
2. Στο ίδιο, σσ. 100-101 (με φραστικές βελτιώσεις).
3. Όπως αναφέρεται από τον Freud, ό.π., σ. 87.
4. «Μια ζώνη χώρου και χρόνου όπου δεν είμαι μια εικόνα, ένα αντικείμενο» (R. Barthes, *Ο φωτεινός θάλαμος*, σ. 26).
5. R. Barthes, *Μυθολογίες*, σ. 227.
6. U. Eco, *Κήνσορες και Θεράποντες*, σ. 22.
7. Στο ίδιο, σ. 51.
8. Βλ. επί παραδείγματι: A. Dorfman - A. Matlart, *Ντόναλντ ο απατεώνας ή η διήγηση*

του μπερραλισμού στα παιδιά, και A. Dorfman, *The Empire's Old Clothes*.

9. A. Dorfman - A. Matlart, ό.π., σ. 23.
10. Βλ. επί παραδείγματι τη συνέντευξη του René Goscinny που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό *Παραπέντε*, τ. 10, Οκτ. 1985.
11. Βλ. την «Εισαγωγή» του U. Eco στους *Κήνσορες και Θεράποντες*, σ. 19. Εξάλλου, ο ίδιος ο Eco αφήνει τα περιθώρια για μια αμφισβήτηση αυτών των θέσεων, όταν ορίζει πως «κάθε πολιτισμική επαύξηση – όποιο κι αν είναι το ιδεολογικό σχέδιο που την καθορίζει – επιφέρει αποτελέσματα που διαλεκτικά και με δεδομένες συνθήκες υπερβαίνουν