

קומיקס: איזו מין חיה זו? > הקומיקס, המוכר גם בשם נובלה גרפית, צובר בשנים האחרונות מעמד חשוב בהצגת סטראוטיפים חברתיים, סוגיות פוליטיות בוערות, אירועים היסטוריים וטראומות לאומיות. בהיותו נגיש למגזרי אוכלוסייה מגוונים ולגילאים שונים בעיתונים יומיים, בכתבי עת ובספרים, הקומיקס מתפקד בתור דמות מרָאָה של התרבות שאנו חיים בה ותורם לעיצוב תודעתנו החברתית-היסטורית לא פחות מכל מדיום אמנותי אחר. בתור מדיום המכסה מנעד רחב של נושאים – בין הפוליטי לאישי, בין החברתי לפרטי, בין תיאורי מציאות לסאטירה ביקורתית, בין סיפורי גבורה בדיוניים לעובדות היסטוריות וטראומות כואבות – בסופו של דבר, הקומיקס הוא מדיום מענג ומרגש, המחולל הזדהות אישית בקרב קוראיו.

המאמר דן בשאלה מה סוד כוחו של הקומיקס; מה טיבה של פעולת הקומיקס (comics-act), היוצרת ריגוש כה אינטימי בקרב קוראי הקומיקס? האם עלילות הסיפורים הן שמרגשות אותנו? האם הצדדים החזותיים הם שמפתים את הקוראים? או אולי מה שגורם לציבור רחב של אנשים לצרוך קומיקס הוא היותו מדיום המחייב את הקורא לנקוט פעולה כלפי המציאות שהוא חי בה? בין שהוא מציג מציאות בדיונית של עולמות אפשריים, החורגים מעבר לחוקי הטבע הרווחים, בין מציאות ממשית – הקומיקס מציג נקודת תצפית אחרת ולא שגרתית.

ד"ר בן ברוך בליך מרצה בכיר ב"בצלאל", אקדמיה לאמנות ועיצוב, ועורך בכתב העת המקוון היסטוריה ותיאוריה: פרוטוקולים, היוצא לאור במחלקה להיסטוריה ותיאוריה ב"בצלאל". בעבר לימד בחוגים לפילוסופיה וקולנוע באוניברסיטת תל אביב וב"קמרה אובסקורה". הוזמן להיות חוקר אורח במכון וארבוג באוניברסיטת לונדון, בהנחייתם של סר ארנסט גומברוך ופרופ' רוג'ר סקרוטון. משתתף קבוע בכנסים של האגודה לאסתטיקה אמפירית (IAEA) ושל סוציולוגיה של התרבות החזותית (IVSA). פרופסור אורח ב־HISK (Higher Institute for Fine Arts) באנטוורפן. עמד בראש ועדה לתכנון לימודי אמנות בחטיבת הביניים מטעם משרד החינוך ומשמש כעת ראש הוועדה המקצועית בתחום זה. בין פרסומיו שראו אור בארץ ובחו"ל, מאמרים על הייצוג התמונתי, צילום יהודים בזמן השואה בידי הנאצים, שואה וקומיקס והגוף המעוות בארכיטקטורה. בקרוב יראו אור ספריו האם ניתן ללמוד מתמונות (באנגלית) והקומיקס הישראלי (בעברית).

## קומיקס: איזו מין חיה זו?

זה עשר שנים אנו עדים לפרסומם של מחקרים רבים בנושא הישראליות בספרות, באמנויות הפלסטיות, בצילום, בתאטרון, בארכיטקטורה, בעיצוב וכמובן, בקולנוע לסוגיו. קשת הדיסציפלינות העוסקת בישראליות היא אין־סופית, ודומה שכל פרט בישראליות, כולל תחומים שנחשבו אוטריים ביותר ובלתי קבילים מבחינה אקדמית, עומדים היום למחקר מעמיק ורחב יריעה. הדוגמאות לכך רבות: ההומור הישראלי,<sup>1</sup> מצעדי צה"ל,<sup>2</sup> אנדרטאות הזיכרון,<sup>3</sup> הזמר הישראלי, אופרות הסבון,<sup>4</sup> שטרות הכסף,<sup>5</sup> שמות רחובות,<sup>6</sup> ומעל לכל אלו – הצבר.<sup>7</sup>

לעומת זאת, הקומיקס נשאר מאחור, ועד היום הייתה ההתייחסות אליו ברמה עיתונאית לכל היותר. מעט המחקרים שדנו בקומיקס עסקו בצייר קומיקס זה או אחר,<sup>8</sup> ולא בקומיקס בתור תרבות חזותית או בערכו בתור מדיום המשקף סטראוטיפים, עמדות

- 1 לימור שיפמן, הערס, הפרחה והאמא הפולניה: שסעים חברתיים והומור טלוויזיוני בישראל 1968-2000, ירושלים: מאגנס, 2008.
- 2 מעוז עזריהו, "מצעדי יום העצמאות", בתוך: דונר ב. (עורכת), הוד והדר: טקסי הריבונות הישראלית, 1948-1958, תל אביב: מוזיאון ארץ ישראל, 2001, עמ' 62-79.
- 3 עוז אלמוג, "ניתוח סמיוולוגי של אנדרטאות לחללי ישראל", מגמות, ל"ד, 1991, עמ' 179-210.
- 4 איילת ברגור, אופרת הסבון הישראלית: מרמת אביב ג' עד לאלופה, תל אביב: רסלינג, 2011.
- 5 מעוז עזריהו, "הישראלים", עת־מול – עיתון לתולדות ארץ ישראל ועם ישראל, כרך כ"ד, גליון 4 (144), אייר תשנ"ט, מאי 1999.
- 6 מעוז עזריהו, על סם: היסטוריה ופוליטיקה של שמות הרחובות בישראל, ירושלים: כרמל, 2012.
- 7 עוז אלמוג, הצבר – דיוקן, תל אביב: עם עובד, 1997.
- 8 ראו לדוגמה: זיוה בן פורת, "האידיום הישראלי של ודו גבע וקובי ניב: על טיבם ומעמדם של 'ספר מגוחך' ו'בנו של מגוחך'", סימן קריאה 18, 1986, עמ' 189-211.

חברתיות ואירועים פוליטיים. חיסרון זה מפתיע בשל העובדה שרובנו, שלא לומר כולנו, צרכנו קומיקס בשלב כלשהו בחיינו, וקשה לחשוב על מדיום נגיש ופופולרי ממנו, הזוכה גם כיום לתהודה רבה בעקבות תנופת פרסומן של נובלות גרפיות רבות מאת יוצרים ישראלים לצד תרגומים של ספרי קומיקס מוכרים וידועים שראו אור בעולם.

דלות החומר התיאורטי על הקומיקס הישראלי<sup>9</sup> עומדת ביחס הפוך לנעשה באירופה ובארצות הברית, שם מתפרסמים מדי שנה בשנה עשרות ואפילו מאות מאמרים וספרים בנושא הקומיקס. די להזכיר בהקשר זה קומץ ממגוון הפרסומים שראו אור לאחרונה, כמו ספר הדין בקומיקס בעולם הערבי,<sup>10</sup> אסופת המאמרים הדנה בקומיקס היהודי,<sup>11</sup> אסופה העורכת הקבלה בין סיפורי המיתולוגיה היוונית לקומיקס<sup>12</sup> או ספרים העוסקים באסתטיקה של הקומיקס,<sup>13</sup> בשפה של הקומיקס,<sup>14</sup> הקומיקס מנקודת מבט סמיוטית,<sup>15</sup> הקומיקס כהיסטוריה,<sup>16</sup> הקומיקס כתרבות<sup>17</sup> ואפילו הקומיקס כספרות<sup>18</sup> והקומיקס כפילוסופיה.<sup>19</sup>

את הסיבה לעניין הגובר בקומיקס יש לתלות בקומיקס עצמו, הצובר בשנים האחרונות מעמד מרכזי בהצגתם של סטראוטיפים חברתיים,<sup>20</sup> סוגיות פוליטיות

- 
- 9 למעט רשימותיו של אלי אשר, הסוקרות עבודות ייחודיות של יוצרי קומיקס שמופיעות באתר שלו, כמעט אין התייחסות כוללת אל הקומיקס מבחינת תכניו, האסתטיקה שלו ורצף תולדותיו.
- 10 Douglas, A., & Malti-Douglas, F., *Arab Comic Strips: Politics of an Emerging Mass Culture*, Indiana U. press, 1944
- 11 Baskind, S., & Omer-Sherman, R., (eds.), *The Jewish Graphic Novel: critical approaches*, Rutgers U. press, 2008
- 12 Kovacs, G., & Marshall, C. W., (eds.), *Classics and Comics*, Oxford U. press, 2011
- 13 Carrier, D., *The Aesthetics of Comics*, The Pennsylvania State University press, 2000
- 14 Varnum, R., & Gibbons, C.T., (eds.), *The Language of Comics*, University press of Mississippi, 2001
- 15 Groensteen, T., *The System of Comics*, (trans. Beaty, B. & Nguyen, N.), University press of Mississippi, 2007
- 16 Witek, J., (ed.), *Comic Books as History*, University press of Mississippi, 1989
- 17 Inge, M.T., *Comics as Culture*, University press of Mississippi, 1990
- 18 Versaci, R., *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature*, Continuum, New York, 2007
- 19 McLaughlin, J. (ed.), *Comics as Philosophy*, The University press of Mississippi, 2005
- 20 מזבנג מאת אורי פינק, שהחל להתפרסם במעריב לנוער (1987), ודמויותיו מייצגות את סטראוטיפ המתבגרים, ועד סדרות הקומיקס של דודו גבע, שהישראליות מוצגת בהן בעיניים ביקורתיות.

בוערות,<sup>21</sup> אירועים היסטוריים<sup>22</sup> וטראומות לאומיות.<sup>23</sup> נוסף על כל אלו, הקומיקס הוא גם מדיום של סיפורים אישיים נוגעים ללב.<sup>24</sup> בהיותו נגיש למגזרי אוכלוסיה מגוונים ולגילאים שונים, בין בעיתונים היומיים, המפרסמים רצועות קומיקס בקביעות, בין בכתיבי עת ובספרים, הקומיקס מתפקד בתור דמות המראה של התרבות שאנו חיים בה, ותרומתו לעיצוב תודעתנו החברתית-לאומית אינה פחותה מכל מדיום אמנותי אחר. על רקע ספרות ענפה זו, אין יותר טבעי מלחשוף את הקורא הישראלי למדיום הקומיקס, וזאת בכונה לבדוק אם מסתתרת מאחורי הקומיקס תיאוריה כלשהי, המצדיקה את קיומו בתור אמצעי הבעה חזותי, וכיצד, אם בכלל, עלינו לקרוא את הקומיקס. באותה המידה חשוב לבדוק את מקומו של הקומיקס בין שאר האמצעים החזותיים המוכרים לנו, ומדוע גם כיום, למרות תפוצתו הרבה, הקומיקס עדיין זקוק ללגיטימציה תרבותית.<sup>25</sup>

## מהו קומיקס

”יש משהו אוקסימורוני בכתיבה על קומיקס“<sup>26</sup> – כך פתח פול לוויטס (Levitz) את דברי ההקדמה לאחד מספרי הלימוד הבודדים שנכתבו בשנים האחרונות על תולדות הקומיקס ומקומו בתרבות המערבית.<sup>27</sup> לדברי לוויטס, הקומיקס הוא מדיום שמלכתחילה ”סירב“ להיות נחקר ונלמד באקדמיה, וכתיבה שיטתית של תולדותיו אגב הצבת זכויות מגדלת על ציירי הקומיקס עצמם ודרכי עבודתם היא בבחינת סתירה

- 
- Joe Sacco, *Footnotes in Gaza*, Metropolitan Books, Henry Holt and Company, New York, 2009 21
- Art Spiegelman, *The 9/11 Report*, the University of Michigan, Pantheon Books, 2004 22
- Jacobson, S. & Colòn, E., *The 9/11 Report & After 9/11: America's war on terror*, Turtleback Books, 2006 23
- מרים אנגלברג, הכל שטוח – יומן אישי עוצב־מצחיק על סרטן, (תרגום: גיא עדן), מטר, 2007; אילנה קיחקה, M., *Deuxième Génération: ce que je n'ai pa dit a mon père*, Dargaud, Paris, 2012; Fies, B., *Mom's cancer*, Image, New York, 2006 24
- Groensteen, T., “Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?”, in: Magnussen, A. & Christianseen, H.C. (eds.), *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, University of Copenhagen, 2000, pp. 29–42 25
- Levitz, P., “Introduction”, in: Duncan, R. & Smith, M. J., *The Power of Comics: History, Form & Culture*, Continuum, New York, 2009, p. ix 26
- Miller, A., *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-Language Comic Strip*, Intellect Bristol, UK, 2007 27

לעצם אופיו של המדיום. אכן, בניגוד לענפים אחרים באמנות, שמרגע היווצרותם זכו לתשומת לב אקדמית,<sup>28</sup> הקומיקס התנהל אחרת. מסיבות היסטוריות, הקומיקס שחרר את עצמו מכל תיעוד פורמלי. יוצריו ברחו כמו מאש מכל ניסיון להציג את עבודתם במסגרת תיאורטית ואף נמנעו מלהגיב לעבודות של עמיתיהם למקצוע. יתרה מזו, ציירי הקומיקס הראשונים, בעיקר בארצות הברית, שפרסמו מדי שבוע בשבוע רצועות קומיקס בעיתונים יומיים, בחוברות ובספרים, מעולם לא טרחו להקים איגוד מקצועי שיגן עליהם מפני מעבידיהם וידאג לזכויות היוצרים שלהם, כפי שהיה מקובל בקרב צלמי עיתונות ומאיירי ספרים. לוויטס טוען עוד כי הקורא הממוצע בארצות הברית במחצית הראשונה של המאה העשרים, שנחשף לסיפורי הקומיקס בעיתונות היומית ובכתבי העת, כלל לא התעניין לדעת מי עומד מאחורי כתיבת הקומיקס, ורק עם ציד המכשפות של מקארתי,<sup>29</sup> בשנות החמישים של המאה העשרים, החל הציבור לגלות מודעות לתכנים הגלויים והסמויים של הקומיקס ולשמות היוצרים שלו. היו צריכות לעבור אפוא כעשרים שנה, עד לשנות השבעים של המאה העשרים, כדי שהקומיקס יקבל מעמד של כבוד בקרב האמנויות החזותיות ויזכה להילמד באוניברסיטאות בתור ענף אקדמי לצד תולדות האמנות, תולדות הצילום, הקולנוע והווידאו-ארט.

אם כן, מדוע הייתה לקומיקס תהודה ציבורית דלה כל כך לעומת הצילום, שנוצר מאוחר יותר, במחצית הראשונה של המאה ה-19, או הקולנוע, שמרגע לידתו בתום המאה ה-19 נתפס בתור מדיום מוביל? האם הסיבה לגרירת הרגליים של הקומיקס נעוצה בטבעו של המדיום, שנתפס כהמשך של אמנויות הציור, ולעומת הצילום והקולנוע לא חידש דבר מבחינה חזותית, או שמא סיבות אחרות, שלא היו נעוצות במישרין בקומיקס, האפילו על מעמדו?

### אין אידאה ושמה קומיקס

ארנסט גומברייך נותן מענה חלקי על שאלה זו. אף שהוא אינו מתייחס במישרין דווקא אל הקומיקס, אפשר ללמוד דבר-מה חשוב על הקומיקס מתפיסת עולמו בנוגע לתולדות האמנות. גומברייך פותח את ספרו הידוע קורות האמנות במילים הבאות:

לאמיתו של דבר אין כלל אמנות. יש רק אמנים. לשעבר היו אלה אנשים, שנטלו עפר צבעוני ומשחו צורות שור-הבר על קיר של מערה; כיום יש מי שקונים להם

28 די להזכיר בהקשר זה את סדרת הרצאותיו של אריסטו במאה הרביעית לפני הספירה, שכונסו בפואטיקה, שעולה מהן עד כמה היה חשוב ללוות את העשייה האמנותית בכתיבה תיאורטית.

צבעים ומציירים כרוזת תעמולה ופרסומת; הם עשו ועושים דברים רבים אחרים. אין רע בכך, שנכנה את כל הפעילויות האלו אמנות, כל עוד זוכרים אנו, שמילה זו עשויה לקבל משמעות שונה מאוד במקומות שונים, וכל עוד מבינים אנו שאמנות באלף רבתי אינה קיימת כלל.<sup>29</sup>

בקיצור, גומברייך יוצא נגד התפיסה האפלטונית בקריאת תולדות האמנות, שלפיה ישנה אידאה – "האמנות", שבני התקופות השונות אמורים לממשה. לדידו של גומברייך, האמנות היא אוסף מקרי של אנשים, שאת פרי עבודתם – תהא זו פרסומת, כרוז, מריחת צבע על קיר, נייר או בד – אנו מכנסים תחת השם הכולל "אמנות". כל ביטוי בצבע ובצורה ייחשב אפוא לאמנות, ובתור שכזה הוא ראוי להתייחסות ואף למחקר.<sup>30</sup> גישתו הפופריאנית<sup>31</sup> של גומברייך אל תולדות האמנות זכתה לתשומת לב רבה, בעיקר בשל הוצאת "ההיסטוריה" ממגרש המשחקים של התפתחות האמנות. מתווה זה של גומברייך נחשב מהפכני בתפיסת האמנות, ומשתמע ממנו כי אמנים הם אנשים פרטיים, וכי עלייתם על במת ההיסטוריה של האמנות נעוצה לחלוטין בכישרונם ואינה מודרכת בידי כוונה הרת גורל נסתרת. עוד נובע מן המודל המוצע בידי גומברייך כי החציצה לתקופות בתולדות האמנות היא לכל היותר עניין של נוחות, וההבחנה בין אמנות גבוהה המוצגת במוזיאונים, שלכאורה היא נושאת בחובה היסטוריה, לבין האמנות הנמוכה, הפופולרית, נעדרת ההיסטוריה, היא הבחנה מלאכותית. אכן, הקורא בספרו של גומברייך ייווכח שבניגוד לחיבורים רבים אחרים, כדוגמת ספרו הידוע של ג'נסון,<sup>32</sup> חסרה בו החלוקה המקובלת לעת העתיקה, ימי הביניים, רנסנס, ברוק, רוקוקו וכו', ובמקומה גומברייך מציג את האמנות תחת מגוון כותרות המרמזות על מוקדי הכוח באמנות ועל אירועים היסטוריים מרכזיים. המודל שהציע גומברייך הוא המתאים ביותר להבנת הביוגרפיה של הקומיקס, כיוון שגם ציירי הקומיקס לדורותיהם מעולם לא כוננו את עבודתם על פי אידאה כלשהי או על פי סגנון מוכתב מלמעלה, ובתור אינדוידואליסטים אף לא נוצרה זיקה סגנונית ביניהם. שרטוט תולדות הקומיקס מתבסס, לכל היותר, על שמותיהם של יוצריו, וברוב המונגרפיות המייחדות פרק להיסטוריה של הקומיקס, נמצא התייחסות לרפרטואר

29 ארנסט גומברייך, קורות האמנות, (תרגום: חיים עדיני) תל אביב: עם עובד, 1992, עמ' 9.

30 כדאי לציין כי בכל קשת מחקריו העניק גומברייך מקום של כבוד לאמנות הנחשבת לנמוכה כמו כרוז, קריקטורה, תמרוני תנועה ודומיהם.

31 קארל פופר, דלות ההיסטוריוציזם, (מבוא: זאב לי, ערך: ברק בן-נתן, תרגום: פנינה זייץ), ירושלים: שלם, 2009.

32 Janson, H. W., *History of Art*, Harry N. Abrams, INC. Publishers, 1991

מוגבל של ציירי קומיקס; כך יוצא שלקומיקס אין היסטוריה אחת. יתרה מזו, מכיוון שהמודעות לקומיקס החלה במחצית הראשונה של המאה ה-19, לא ידוע בוודאות מי המציא את הקומיקס והיכן הוא נוצר לראשונה; האם הוא מדיום בעל שפה חזותית אחידה, או שבשל מופעיו הרבים אין המדובר במדיום אחד?<sup>33</sup> האם צעדיו הראשונים נעשו באירופה או שהוא יליד אמריקה, שם הפך הקומיקס לראשונה לחלק בלתי נפרד מן העיתונות היומית?

אבל ראשית לכול, נשאלת השאלה: מהו קומיקס? קומיקס הוא מילה נוחה לציין מדיום שמופיעים בו דימויים או תמונות זה לצד זה באופן סדרתי או רציף (sequential), כשמו של החיבור החשוב בנושא זה מאת ויל אייזנר.<sup>34</sup> אכן, אייזנר, הנחשב עד היום לכוהן הגדול של הקומיקס המודרני, לא רק תרם רבות לרפרטואר של הקומיקס במספר לא-מבוטל של ספרים שיצאו תחת ידיו, אלא גם עסק בתיאוריה של הקומיקס, והקדיש את אחד הספרים החשובים לתכונות של הקומיקס. הגדרת הקומיקס בתור אמנות סדרתית היא, לכל היותר, תנאי הכרחי ליצירתו של קומיקס, שכן אין היא מתייחסת אל הרבדים הרבים של "פעולת הקומיקס" (comics-act) ואל האופן שבו נוצרים היחסים הפנימיים בין הגיבורים הלוקחים חלק בעלילה.

הצירוף "פעולת הקומיקס" כוונתו לדרכים שהקומיקס נוקט כדי ליצור בקרב הקוראים חוויה חזותית מרגשת, הזדהות אישית ולעתים אפילו רצון לפעול. מספר לא מבוטל של תיאורטיקנים התייחסו לנושא זה, ובהכללה אפשר לומר כי ניתוח הקומיקס נעשה עד היום בשלוש גישות: גישה אחת בוחנת את הקומיקס מבעד לתיאוריות בלשניות בכוונה להראות שהקומיקס הוא שפה, או לפחות מתנהג כמו שפה; גישה אחרת מבליטה את הצדדים החזותיים של הקומיקס ומנתחת אותו על בסיס השאלה עד כמה צייר הקומיקס מתקרב אל המציאות המוכרת לנו, וגישה נוספת בוחנת את ההיבטים הנרטיביים של הקומיקס בשימת דגש על התחבולות הספרותיות שלו לעומת טקסטים קאנוניים בספרות, בפילוסופיה ובהיסטוריה או במקביל אליהם.

את הדיון פתח רודולף טופפר (Töpffer), שהוכתר, ולא במקרה, בתור האבא של הקומיקס טוריפ,<sup>35</sup> שכן נוסף על הפקתם של שמונה סיפורים מצוירים, ב-1845 הוא פרסם מאמר דידקטי בצרפתית בשם חיבור על הפיזיונומיה, המנתח את טבעו

Duncan, R. & Smith, M. J., *The Power of Comics: History, Form & Culture*, Continuum 33  
New York, p. 3

Eisner, W., *Comics and Sequential Art*, W.W. Norton & Company, 1985 34

Kunzle, D., *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*, University press of Mississippi, 35

של הסיפור המצויר.<sup>36</sup> בעיקרו של דבר, המאמר הוא חוברת הדרכה שנועדה ללמד את צייר הקומיקס כיצד לעצב דמויות בעלות משמעות בסיפורים מצוירים. המאמר נכתב בהשראת העניין הרב שעורר יוהאן קספר לאוטר (Lavater, 1741-1801) בעקבות פרסום משנתו, המכונה פרנולוגיה, בספר *Physiognomonische Fragmente* (1775-1779). לאוטר טוען בספרו כי על סמך תצפיות מצא התאמה בין מבנה הגולגולת של האדם לבין אישיותו. ייתכן מאוד כי טופפר נחשף לרעיונות המרכזיים של הפרנולוגיה, שהופצו גם בידי גתה, שכן בחיבורו על הפיזיונומיה הסתייע טופפר בעיקרי המושגים של לאוטר, אם כי אין שום רמז לכך שהסכים עם ממצאיו.

סביר להניח כי טופפר לא הכיר את שלוש הגישות שנוכרו לעיל והיה רחוק מן התיאוריות הבלשניות המוכרות לנו היום. ספק גם אם בתור פרופסור לספרות ורטוריקה בז'נבה הכיר תיאוריות בפואטיקה של הספרות. למרות כל זאת, ובמפתיע, הוא מתייחס אליהן במרומז במאמרו. טענתו המרכזית היא כי קומיקס אינו ציור שנועד להיות אסתטי אלא מדיום אקטיבי שנועד להשפיע על הקורא באופנים שונים – הוא יכול לשעשע, לענג ואף להפחיד. הקומיקס שואב את כוחו ממערכת המסמנים (מושג שנטבע בידי טופפר עצמו), המעצבת את הדמויות וכמובן, את סביבתן. הואיל והעולם שנוצר בסיפורי הקומיקס הוא עולם סגור, המציית לכללים ולחוקים משלו, עיצוב הדמויות הוא הגשר בין הסיפור הבדיוני לבין המציאות שהקורא חי בה. דוגמה להתאמה כזו היא מאוס מאת ארט ספיגלמן (Art Spiegelman, נולד 1948), שם מופיעים היהודים בתור עכברים והנאצים חתולים, או להבדיל – פריץ החתול מאת רוברט קראמב (Robert Crumb, נולד 1943). המאפשר לחתול להתנהג שלא על פי נורמות מוסריות, וכך גם בעוד אלפי יצירות קומיקס אחרות שהדמויות מתפקדות בהן בתור אנלוגיה או מטאפורה למציאות היום-יום. ואכן, טופפר מקדיש את רוב דבריו לעניין עיצוב הדמות ושם דגש מיוחד בעיצוב הפנים של הגיבורים, שעבורו הם אמצעי ההבעה החשוב, אם לא היחיד, של הקומיקס.

מאמרו של טופפר הוא שילוב יוצא דופן בין כתיבה אקדמית במלוא מובן המילה גם על פי הסטנדרטים של היום, לבין מאמר הסברה רצוף איורים, שנועדו להבהיר את הטקסט הכתוב כמו בספרי לימוד. ספרו של סקוט מקלאוד הוא הדוגמה הקרובה ביותר אל המאמר של טופפר.<sup>37</sup> טופפר פותח את מאמרו במשפט שמצוטט בהרחבה בידי גומברייך,<sup>38</sup> ובו הוא מקביל בין כתיבת סיפורים במילים לסיפורים בתמונות: "סיפורים

Töpffer, R., *Essay on Physiognomy (Essai de Physiognomie)*, in: Enter: Comics, 36  
University of Nebraska, translated by: Wiese, E., 1965(1845), pp. 1-35

McCLOUD, S., *Understanding Comics: the Invisible Art*, Harper Perennial, 1994 37

ארנסט גומברייך, אמנות ואשליה: הפסיכולוגיה של הייצוג התמונתי, (תרגום: לוי, ד.) ירושלים: כתר, 1988, 38



יכולים להיכתב בפרקים, בפסקאות ובמילים ולזה אנחנו קוראים 'ספרות'. נוכל גם לצייר סדרה של אפיוזות ולזה אנו קוראים ספרות בתמונות.<sup>39</sup> מאחורי ההקבלה בין סיפור במילים לסיפור בתמונות מסתתרת טענתו של טופפר, שתלך ותתברר בהמשך המאמר, ולפיה סיפור בתמונות אינו פחות ערך מסיפור במילים. יחידת הבסיס של הציור בתמונות הוא הקו, בדומה לאות ולמילה בשפה הטבעית, והופעתו של הקו וצירופיו בהקשרים השונים יוצרים את אופי הדמות ואת תוכן הסיפור ומעניקים לו מובן ומשמעות. הקו וצירופיו יוצרים את הדימוי החזותי, בדומה לצירופים של מילים במשפט של השפה הטבעית, ובסופו של דבר, תחביר זה יוצר את הסיפור ומעניק לו מובן. הקו נעשה בעל משמעות מרגע שהוא מופיע בהקשר נתון. קו ישר בהקשר אחד יכול לתפקד בתור קצה אפו של פלוני, ובהקשר אחר לסמל את קו הרקיע. אוזן רגישה לפילוסופיה הפרגמטית של הלשון תשמע כאן הד אנכרוניסטי להגותו הפילוסופית של ויטגנשטיין, שטען כי משמעותה של מילה תלויה בשימוש שלה ובשרשרת ההקשרים (או המשחקים) שהיא נקלעת לתוכה. משחקי הלשון הם אין-סופיים, שכן אותה מילה יכולה להופיע בפסוקי ציווי, בקשה, בדיחה, ברכה, קללה ועוד ועוד משחקי לשון, הצובעים את מובניה ומעניקים לה משמעות.<sup>40</sup> כאמור, הקו בציור הקומיקס מתנהג באותו האופן; כמו המילה, גם הוא "כלי עבודה" – הד לדברי ויטגנשטיין – ומיקומו בפניו של הגיבור ואופיו – קו עבה, מעוגל, מסולסל, עקום וכו' – יוצר דמות צוחקת, בוכה, כואבת, מפחידה וכו'.

עוד טוען טופפר במאמרו, ובכך קולע לדעתו של ויטגנשטיין ושל בלשנים ופילוסופים רבים של הלשון שהושפעו ממנו, כי הקו הוא בבחינת מוסכמה חברתית, ואנו לומדים על מובניו ותפקידיו מן הציור עצמו על פי ההקשר שהוא מופיע בו ולא מבדיקת יחסי הדומות בינו לבין הממשות המוצגת בציור. טופפר חוזר וטוען כי כדי לצייר, אין צורך ללמוד ציור, לא על ידי העתקה מציורים אחרים ולא מן הטבע, כפי שהיה נהוג בתקופתו. כל ציור של פנים יהיה ציור מלא הבעה, כולל ציור של מי שמעולם לא החזיק עיפרון וניסה את כוחו בציור לפני כן. לפיכך אין זה משנה כלל אם ציור אדם כועס ייעשה בידי צייר מיומן או טירון, שכן בשני המקרים תבטא הדמות המצוירת את חוויות הכעס, שכן הבעות הכעס, הרוגז או השמחה עצמן, כפי שהן מתבטאות בממשות, הן הבעות המבוססות על הסכמה חברתית: מצחו של אדם כועס מתכווץ, פיו של אדם כואב נוטה כלפי מטה וכו'. על סמך הבעות הפנים האלה טופפר בונה מילון מורכב ומתוחכם של מסמנים, בכוונה להראות כי למרות קיומו של פער בין

39 Töpffer, *Essay on Physiognomy*, p. 3

40 ויטגנשטיין, ל., חקירות פילוסופיות, סעיף 23, תרגמה: עדנה אולמן-מרגלית, ירושלים: מאגנס, תשנ"ה (1953).

הציור לעולם האמתי, תפציע פעולת הכעס מן הציור ותפיק בקרב הצופה חוויה רגשית. המיומנות היחידה הנדרשת מן הצייר היא שליטה בשתי רמות של הבעות פנים: את הרמה האחת תופפר מכנה מסמנים קבועים,<sup>41</sup> ואת הרמה האחרת הוא מכנה מסמנים לא-קבועים. המסמנים הקבועים מתארים תכונות נטייה (dispositional traits); אלו תכונות קבועות, או מה שאנו מכנים תכונות אופי, כמו קמצנות, רשעות, טוב לב, חכמה, טיפשות וכו'. המסמנים הלא-קבועים הם תכונות חולפות או מקריות, כמו צחוק, כעס, מלנכוליה, הפתעה – כל מה שנכלל במושג "רגשות". באופן פרדוקסלי, המסמנים הלא-קבועים הם מסמנים אמינים מבחינה חזותית, שכן קל מאוד לזהות אדם כועס, שמח, עצוב או עליז על פי מראה פניו. לעומת זאת, המסמנים הקבועים, המעידים על אופיו של האדם, הם מסמנים לא-אמינים ועומדים כל הזמן למבחן, שכן אדם בעל מצח צר וראש פחוס, המצטייר בעינינו כאדם טיפש ומרושע, יכול להיות למעשה אדם חכם, טוב לב ובעל תכונות חיוביות ולאו דווקא שליליות. לדעתו של תופפר, לא נוכל להקיש מפרט אחד בפניו של אדם על אופיו, כיוון שאותו הפרט יכול להתפרש בהקשר שונה בדרך הפוכה. לכן המלצתו של תופפר היא תמיד לנסות לשלב בין שתי רמות המסמנים האלה. לדוגמה, "כדי להקצין את המראה של הפחד ובו-בזמן לעשותו קומי, אקח את מסמני הפחד, שהם מסמנים לא-קבועים, ואלביש אותם על המסמנים הקבועים של חולשת הדעת וטיפשות, כפי שאפשר לראות כאן, כשהסנטר נוטה למטה והגולגולת כולה פחוטה".<sup>42</sup>

תמונה 1

מאמרו של תופפר הוא מסמך היסטורי לא פחות חשוב מחיבורו של ליאון בטיסטה אלברטי על הציור וממחברותיו של לאונרדו דה וינצ'י (Leonardo di ser Piero da Vinci, 1452-1519) על הפרספקטיבה, שנכתבו בתקופת הרנסנס. מבחינת הזמן והרעיונות, פול קליי (Paul Klee, 1879-1940) קרוב אליו יותר מכולם. ספרו הקצר רישומים פדגוגיים מ-1925,<sup>43</sup> שנועד לצורכי הוראה של קליי בבאוהאוס בין שתי מלחמות העולם, הוא ספרון המנתח את "חלקי הדיבר" של האמנות החזותית, החל בנקודה, עבור בקו וכלה בכתם, ותרומתם ליצירת חוויות חזותיות כמו שיווי משקל, דיסוננס, תנועה וכו'. כמו תופפר, גם קליי (אגב, מוצא שניהם משוויץ) רואה במרכיבי הציור כלים של פעולה, ולכל אורך ספרו הוא מדגים כיצד יש להשתמש בהם על

Töpffer, *Essay on Physiognomy*. pp. 17-23 41

שם, עמ' 23. 42

43 *Pädagogisches Skizzenbuch* פורסם על ידי הבאהאוס (ערך את הספר ולטר גרופיוס, עוצב בידי לזלו מוהולינג'י). הספרון נועד לצורכי הוראה של קליי בתקופת עבודתו בבאהאוס. הוא תורגם לאנגלית: *Pedagogical sketches* בידי Sibyl Moholy-Nagy וראה אור בהוצאת Frederick A. Prager, pub. Inc. בשנת 1960. כלומר 35 אחרי שראה אור בגרמנית.



1. לשיטתו של טופפר, כך יש לצייר אדם טיפש מבוהל

מנת לעורר בקרב הצופה את חוויית ההפתעה, הניגוד, התנועה ודומיהם. קליי לא שלל מן הציור את תפקידיו האחרים, כמו פרסום, זיכרון או מידע, וכמובן, גם לא את תפקידו המסורתי של הציור בתור מדיום אסתטי. אבל הוא בחר להתייחס אל ההשפעה הנודעת לציור אצל המתבונן והדגיש את הצד המפעיל של הציור, המהווה תנאי הכרחי לתכונות הנלוות שלו.

#### הקומיקס כמערכת מסמנים וכשפה

קומיקס הוא מדיום בעל שתי זרועות פעולה: משפטים ותמונות. מצד אחד, הקומיקס מכיל נוסף על הציור גם טקסט, המופיע בתחתית המסגרת של הציור או בבועות בתוך מסגרת הציור, כאשר הגיבורים מדברים זה עם זה או מהרהרים בינם לבין עצמם. מצד אחר, הקומיקס הוא מדיום חזותי, והתמונות הממלאות את המסגרות מחייבות פרשנות ופענוח אגב זיקה לטקסט המלווה אותן. הלשון והתמונה הן הכלים של צייר הקומיקס, שניהם בעלי אותו המשקל ואותה החשיבות ביצירת החוויה של הקומיקס. מבחינה זו מדובר במדיום מיוחד ויוצא דופן, וזאת בניגוד לשילובים אחרים שבהם האחד חשוב יותר מן האחר; השפה – במקרה של סיפור מואר, שבו לטקסט מעמד בכורה לעומת התמונה, או הדימוי החזותי – שבציורי ימי ביניים והרנסנס ניתנה לו עדיפות על פני ציטוטים מן המקרא או מן הברית החדשה.

כידוע, בלשנים ופילוסופים ניתחו את מוסד הלשון מכל זווית אפשרית; את הדימוי החזותי השאירו משום מה מאחור, והוא נחקר בידי קומץ קטן של פסיכולוגים, סוציולוגים והוגים בפילוסופיה. חיסרון זה בנייתו תמונות בולט על רקע העובדה שאנו

חיים בתקופה שבה התרבות החזותית היא שוות ערך, אם לא יותר, לתרבות המילולית, ולכן אך טבעי שאקדיש תשומת לב אל ההיצג החזותי ואל תכונותיו לפני שאבדוק את מקומו בקומיקס ושילובו עם השפה.

ההתייחסות אל הקומיקס כמערכת של מסמנים או כשפה איננה חדשה, שכן כבר טופפר הגדיר את הרצועות של הקומיקס בתור מערכת של מסמנים. עם המהפך הסמיוטי והתפנית הלשונית בפילוסופיה, נוצרו כלי ניתוח חדשים בתורת הספרות, באמנות וגם בתקשורת החזותית. הקומיקס לא נשאר מאחור, וגם הוא זכה לתשומת לבם של סמיוטיקאים ופילוסופים של הלשון,<sup>44</sup> וזאת במקביל ולעתים גם במשולב עם גישות נוספות, המדגישות את הצדדים הנרטיביים של הקומיקס בתור תופעה תרבותית המשקפת זהות לאומית-מעמדית, בתור ביקורת פוליטית פוסט-קולוניאלית או בתור ביטוי אישי, בדומה לוידוי אוטוביוגרפי, הנוגע, בין השאר, בשאלות של מגדר.

הגישה האנליטית, שאדון בה כעת, רותמת את הסמיוטיקה ואת הפילוסופיה של הלשון לניתוח תכונותיו של הקומיקס. מרגש להיווכח כי המושג המרכזי הנדון כאן – "מסמנים" – הוא מושג שגור בפיו של טופפר, ובכך והוא מקדים את רוב התיאורטיקנים המוכרים לנו בסמיוטיקה. הניתוח המעמיק ביותר נעשה בידי טיירי גרונשטיין (Groensteen),<sup>45</sup> שנחשב בצדק לתיאורטיקן מרכזי בניתוח סמיוטי של הקומיקס. בעמודים הראשונים של ספרו הוא אכן מזכיר את רודולף טופפר ומגדיר אותו בתור החלוץ החשוב ביותר ביצירת סיפורים בסדרות של תמונות ומי שכתב את הטקסט הראשון על הקומיקס. טענתו המרכזית של טופפר היא שההיצג החזותי הוא בבחינת מוסכמה, והחוויות שעוברות מבעד לתמונה אינן נסמכות על המופעים הטבעיים שאנו חשופים אליהם במציאות.

גרונשטיין הולך צעד אחד קדימה ורוחם לצדו את תורתו של פרדיננד דה סוסיר,<sup>46</sup> שטבע את המושג "סמיוולוגיה" בשנת 1916. החידוש העיקרי של דה סוסיר היה ההנחה כי כל השפות באשר הן מבוססות על מערך סימני זהה. את הצופן המוכל בכל שפה כינה דה סוסיר במושג "לשון" (langue), ואילו את השימוש בצופן על ידי הדובר הפרטי הוא כינה "דיבור" (parole). הלשון מתפקדת בתור "אוצר הידע" של השפה הרלוונטית, בהיותה "אחראית" לכללים המופשטים של הדקדוק. לעומת זאת, הדיבור הוא השיח הרווח של השפה, כולל הסלנג שנוצר בו במהלך השנים. על פי דה סוסיר,

44 Miller, *Reading bande dessinée*, pp. 73–242

45 Groensteen, *The system of Comics*

46 פרדיננד דה סוסיר, קורס בבלשנות כללית, (תרגום: אבנר להב; על פי המהדורה של שארל באיי ואלבר

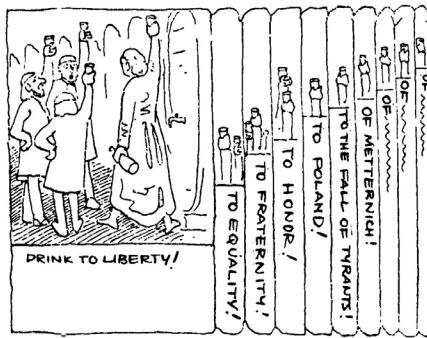
ששה"י, 1916). תל אביב: רסלינג, 2005.

באמצעות שני הרכיבים האלה נוצרת המשמעות שמאפשרת לנו לתקשר ולבטא את מחשבותינו. הרובד של השפה מורכב מאוסף של צלילים ואותיות, שכשלעצמם הם חסרי כל מובן או משמעות. לדוגמה, המילה "ילד" מורכבת משלוש אותיות, י-ל-ד, כשכל אחת מהן היא תיווי צלילי, בלא מובן או משמעות, כמו התווים במוזיקה. אותן האותיות יכולות לתפקד במילים רבות, בסדר שונה ובהקשרים אחרים, ולכונן מובנים מגוונים ובלתי צפויים לגמרי, בין בהצבתן של אותיות נוספות בין בשינוי הסדר של אותן האותיות עצמן. יחידת המשמעות (סינטגמה) י-ל-ד תשנה את משמעותה בהחלפת מיקומן של האותיות – ד-ל-י, והנה לפנינו מילה אחרת בעלת מרקם אסוציאטיבי שונה מקודמתה. היחס בין המסמן למסומן שרירותי, והוא פועל יוצא של החלטת הדוברים לכנות במילה "ילד" את הזאטוט הניבט אליי בתימהון בכותבי שורות אלו. שפות שונות "החליטו" במהלך התפתחותן ההיסטורית לכנות את הילד במילים וצלילים אחרים, ועובדה זו מחזקת את טיעונו של דה סוסיר כי התפתחות השפה תלויה בקיומם של דוברים, שאלמלא הם הייתה השפה, למעשה, אות מתה, אם בכלל הייתה באה לעולם. מהלך דומה עושה דה סוסיר בנוגע ליצירת משפטים בשפה. גם כאן, המושג המרכזי שלו הוא ההקשר שהמילים במשפט מופיעות בו. מגישתו של דה סוסיר גם משתמע כי יצירת מילה או משפט (פרדיגמה) כרוכה ביחסים הפנימיים בין המסמנים לבין עצמם, ולא בקיומם של יחסים בין המסמנים למסומנים.

גישתו של דה סוסיר זכתה להרחבות ופירושים רבים. לדוגמה, רולאן ברתס (Barthes) רתם את התיאוריה של דה סוסיר כדי לבחון את הסמיוטיקה של האפנה – כובע ברט הוא בבחינת סינטגמה במרקם שלם (פרדיגמה) של לבוש, ומשמעות הלבוש תשתנה ב־ברגוע שחובש הכובע יבחר כובע עם מצחייה או במגבעת וכו'.<sup>47</sup>

כאמור, גמישותה של הסמיוטיקה והרלוונטיות שלה בפרשנות מערכות חברתיות נרתמה גם לניתוח הרצועות המצוירות (bandes dessinée). כאן אנו עדים לכמה רמות של ניתוח. הניתוח של גרונשטיין נוגע במרכיבים הבסיסיים של הציור, ביחסים המתהווים בין הפאנלים של הרצועות המצוירות, במופע של הפאנלים, בגודלם ובמיקומם על גבי הדף. מטרתו של גרונשטיין להראות כי הקומיקס הוא מדיום שבונה את משמעויותיו מתוך עצמו, בלא זיקה אל המציאות, שכן הממשות הנגלית לנגד עינינו אינה מורכבת מקווים ונקודות כפי שנמצא בציורי הקומיקס ובוודאי שלא מיחידות של זמן וחלל כמו בסדרות של הקומיקס. שפת הקומיקס אינה שפת אם; זו מערכת של מסמנים שרק התנסות בה מלמדת אותנו לפענח אותה.

Barthes, R., "Éléments de sémiologie", *Communication* 4, 1964, p. 95 47



2. ייצוג קצב בקומיקס על פי טופפר

ישנן דוגמאות רבות להיותה של מערכת המסמנים של הקומיקס מערכת קונבנציונלית, שאינה מקיימת זיקה טבעית אל הממשות. ויל אייזנר וסקוט מקלאוד מלמדים אותנו לקרוא בין השורות של הקומיקס ולזהות מסמנים שהפכו להיות מוסכמים ומקובלים בייצוגם של אירועים ופעולות של גיבורי הסיפור. אחת הדוגמאות היא סימון מהירות של מכונית או של אדם רץ באמצעות שובל של קווים המופיע מאחורי הדמות הנעה במהירות, או ציור רצף של בועות הנובעות מראשו של הגיבור כדי להציג את היותו נמצא במצב של הרהור או פקפוק, הכול על פי ההקשר הרלוונטי. גם הופעת הפאנלים על גבי הדף היא שפה בזכות עצמה, וכבר מראשית הקומיקס המודרני אנו עדים לתפקיד המיוחד שיש למיקום של הפאנלים, לסדר שלהם ולגודלם כשיטה ייחודית ביצירתו של הסיפור. רודולף טופפר מדגים זאת בחיבורו שהוזכר לעיל, כשרצה לבטא פעולה שחוזרת על עצמה פעם אחר פעם. כפי שאפשר לראות, הפאנל הראשון מציג את הגיבורים שותים לחיי החירות, אך כשפעולה זו חוזרת על עצמה שוב ושוב, הפאנלים נעשים צרים וסתמיים, וזאת ככוונה להצביע על כך שבכל פעם החברה שותה לחיי ערך כלשהו, אבל אינה מקיימת אותו.

תמונה 2

גרונשטיין שם את מלוא כובד המשקל על ההיצג החזותי, אנב התעלמות תמוהה משהו מן הטקסט, המופיע ברוב סיפורי הקומיקס. עם זאת, ניתוחו את סדרות הפאנלים של הרצועות המצוירות סלל את הדרך בפני ניתוחים נוספים שהתייחסו אל הפאנל הבודד, גם זאת באמצעות תיאוריות סמיוטיות כדוגמת התיאוריות שנוסחו בידי סקוט מקלאוד.<sup>48</sup>

סקוט מקלאוד מבסס את תפיסתו על סמיוטיקאים רבים, מצ'רלס סונדרס פירס (Peirce),<sup>49</sup> דרך צ'רלס מוריס (Morris) ועד רולאן בארת (Barthes). מקלאוד משתמש דרך קבע במושג iconicity שטבע בארת,<sup>50</sup> בהבחינו בין צילום לציור. בארת טען כי צילום הוא מדיום שאינו מוצפן, שאינו מכיל מערכות של מסמנים, וזאת משום שהוא מציג את העצמים כמות שהם מול המצלמה באופן מכני. לעומת זאת, ציור הוא מדיום מוצפן מכיוון שהמראות הנגלים מבעדו תמיד יהיו מראות מעובדים ומסוגגנים אגב הדגשתם של היבטים מן המציאות, שהאמן מתכוון או רוצה להציגם. הציור מעוות, מחסיר או משלים פרטים, ומסתייע לרוב במטאפורות ובמטונימיות להעברת מסריו. הייחוד של קומיקס אינו ביצירתו של עולם אמתי המורכב מפרטים שקל לנו לזהות; הקומיקס הוא מדיום אוטוגרפי,<sup>51</sup> רחוק משיטות השיקוף הפוטוגרפיות של הצילום, ותלוי אך ורק בכישרון של האמן, המרשה לעצמו לבנות עולמות בדיוניים, שאינם נגזרים ממצאות היום-יום המוכרת לנו. מקלאוד מדגים את טיעונו בכמה יצירות קומיקס מוכרות כמו טינטין, אסטריקס וכמובן, הקומיקס האמריקני, המאכלסים דמויות המורכבות מכמה קווים ונקודות סכמטיים בלא זיקה לנראות של הדמות האנושית במציאות. לדברי מקלאוד, מנעד הדומות (level of iconicity) הוא בעל ספקטרום רחב ויכול להופיע בסדרה של פאנלים, ולעתים די מזומנות בפאנל אחד יכולים להופיע כמה מנעדים של דומות – החל בציור ריאליסטי, המתקרב ככל האפשר אל דמותו של הגיבור, עבור בציור חופשי, ששם לו למטרה לעוות את המציאות ולהתרחק מייצוג נאמן של המציאות, וכלה בציור סכמטי, המציג את דמויות הגיבורים בתור צלליות או גפרורים. אם כן, אפשר לומר כי הגישה הסמיוטית מפרקת את הקומיקס לגורמים והיא בוחנת את הציור עצמו לצד הופעתו בסדרות הפאנלים, וכל זאת כדי לטעון כי הקומיקס מורכב ממערכת של מסמנים, שבינה לבין הממשות מתקיימים קשרים קונבנציונליים שאינם מבוססים על דומות או על קשרים טבעיים כמקובל בעולם הצילום. לפי גישה זו, קומיקס הוא מדיום בורא עולמות, ובתור שכזה

Magnussen, A., 2000, "The semiotics of C. S. Peirce as a theoretical framework for the understanding of comics", in: Magnussen, A., & Christiansen, H-C, (eds.), *Comics and Culture: analytical and theoretical approaches to comics*, University of Copenhagen, Museum Tusulanum press, pp. 193-208

Barthes, R., 1964, 'Rhétorique de l'image', in *Communications*, 8, p. 46

51 נלסון גרדמן מבחין בין היצגים אוטוגרפיים, שאינם ניתנים לשכפול ולהעתקה – ותחת מטריה זו היה בוודאי כולל את הקומיקס לצד הציור, הרישום והקריקטורה – לבין היצגים אלוגרפיים כמו טקסט מודפס או צילום, שבקלות אפשר לשכפלם מבלי לפגוע במידע הגלום בהם. Goodman, N., *Languages of Art: An approach to a theory of Symbols*, Indianapolis: Hackett, 1976, pp. 113, 121

הוא מרמז על המציאות הממשית מבלי לתאר אותה כפי שהיא נראית באמת. תפיסה זו, הגורסת כי קומיקס הוא מדיום אוטונומי, מתבטאת גם בקרב תיאורטיקנים הבוחנים את הקומיקס מבעד לתיאוריות של הפילוסופיה של הלשון. מיותר להיכנס אל נבכי תיאוריות של הלשון במסגרת זו, ובכל זאת, אציין כי האינטואיציה של טופפר לראות בעווית פני האדם את אחד הפרמטרים החשובים של הקומיקס, שבתיווכה צייר הקומיקס מעביר את רעיונותיו, קיבלה אישור אמפירי במאמר מאת עופר פיין ואסא כשר.<sup>52</sup>

פיין וכשר בוחנים את הקומיקס בעזרת תורתו של פילוסוף הלשון ג'ון אוסטיין (Austin).<sup>53</sup> אוסטיין, ובעקבותיו ג'ון סירל (Searle),<sup>54</sup> התייחסו אל השפה בתור פעולה ולא רק כמדיום המשקף את המציאות כמעין תמונה ומורה עליה, כדעתו של ויטגנשטיין. בחיבורו מאמר לוגי פילוסופי,<sup>55</sup> ויטגנשטיין טוען כי השפה היא אישור או דחייה של עובדות במציאות, ובתור שכזו עליה להציג את מבנה הממשות. בפרפראזה על ויטגנשטיין אפשר לומר כי בהינתן שההיצג החזותי הוא תמונתו הלוגית של העולם, הוא גם המדיום שמבעד לו אפשר ללמוד על מבנה העולם.

המאמר הלוגי-פילוסופי של ויטגנשטיין היה אבן דרך חשובה בגיבוש הפילוסופיה של הלשון ושימש גם כאבן משחזת לתיאוריות נוספות. כאמור, אחת מהן היא גישתו של ג'ון אוסטיין, שפיין וכשר אימצו אותה במאמרם על הקומיקס. את ההרצאה הראשונה בספרו איך עושים דברים עם מילים פתח אוסטיין במילים הבאות: "במשך תקופה ארוכה, ארוכה מדי, הניחו פילוסופים כי תפקידה של 'טענה' (statement) הוא 'לתאר' מצב עניינים כלשהו, או 'לקבוע עובדה כלשהי', וכי עליה לעשות זאת באופן אמתי או שקרי."<sup>56</sup> משפט נחרץ זה אומר הכול: לצד היותה של השפה כלי לביורר אמתות ושקריות, היא בעלת תפקידים נוספים, שאינם נופלים בחשיבותם ממה שנתפס במשך תקופה ארוכה מדי, בעיניו, כשליחות היחידה של דוברי השפה. למבעים הלשוניים תפקידים שאינם דווקא תיאור, דיווח או קביעה אמיתית או שקרית, "הבעתם מהווה – במלואה או בחלקה – עשייה של פעולה"<sup>57</sup>, כמו "אני מוכן ומזומן

Fein, O. & Kasher, A., "How to do things with words and gestures in comics", *Journal of Pragmatics*, 26, 1996, pp. 793–808 52

ג'ון אוסטיין איך עושים דברים עם מילים, (תרגום: גיא אלגת; עריכה מדעית: ענת מטר). תל אביב: רסלינג, 2006. 53

Searle, J., *Speech acts: an essay in the philosophy of language*, Cambridge U. press, 1969 54

לודוויג ויטגנשטיין. מאמר לוגי פילוסופי, (תרגום: משה קרוי). תל אביב: ספריית הפועלים, 1973 (1918). 55

אוסטיין, איך עושים דברים עם מילים, עמ' 27. 56

שם, עמ' 30. 57



לשאת אישה זו לאשתי, כפי שאומרים בטקס החתונה, או "אני מוריש את שעוני לאחי, ועוד דוגמאות, שבאמצעותן אוסטין מדגים את היותו של המבע הלשוני פעולה, או כפי שהוא מציג לכנות זאת: "פסוק ביצועי", או "מבע ביצועי". לדידו השפה היא ארגו כלים, המאפשר לצד הצגתן של טענות גם העלאתן של שאלות, מתן פקודות, השמעת הבטחות, יצירת פחד עוד ועוד. ברמה אחת, המבע הלשוני הוא הגייה פונטית של מילים, שאוסטין מכנה בשם "מעשה לוקצייוני" (locutory act) – ופעולה זו חייבת לציית לאוצר מילים מסוים ולמבנה הלשוני של השפה המתאימה. אך ברמה אחרת, התלויה במבע הלוקצייוני, המבע הוא מעשה של דיבור (speech act) שמעצם טבעו הוא פעולה, כמו הבטחה, פקודה, תיאור וכדומה. פעולת הדיבור האילוקצייונית (illocutionary act), מניעה את הנמען לעשות דבר-מה או להימנע במפגיע מלעשותו. הוצאת המבע מן הכוח אל הפועל, שהיא פעולה פרלוקצייונית (perlocutionary act), היא צעד אחרון בשרשרת הפעולות הכרוכות במבע הלשוני. הדוגמה הטובה ביותר לכך היא הפקודה, המורכבת מסדרה של מילים בעלות מובן בשפה הטבעית (עברית, אנגלית וכדומה), הנאמרת מפי דובר המפקד על קבוצה של נמנעים, שתוצאתה היא ציות של הנמענים או במקרים חריגים, הימנעות מציות, על כל המשתמע מכך, שגם היא, בסופו של דבר, פעולה ונקיטת עמדה.

תפיסת עולמו של אוסטין,<sup>58</sup> המוצגת כאן על קצה המזלג ואגב השמטות רבות, היא התשתית שפיין וכשר מתבססים עליה בניתוח העוויות הפנים כפי שהן מופיעות בקומיקס. לצד שלושת המונחים של אוסטין שהוזכרו לעיל, פיין וכשר ממציאים שלושה מונחים שמתארים את מחוות (gesture) פני האדם בקומיקס: הראשון הוא gesticulatory act, המתייחס אל הפעולה המחוללת את המחווה של הפנים. פעולה זו כרוכה בהיכרות עם אוצר המסמנים – הקווים והנקודות – של ציור הקומיקס. כמו טופפר, כשר ופיין טוענים כי האמצעים החזותיים העומדים לרשותו של אמן הקומיקס הם הבסיס ליצירתה של החוויה החזותית של הפחדה, פקודה, הבעת רגשות וכדומה. פעולה זו היא ingestive act, והיא מקבילה לפעולת הדיבור של אוסטין, שמניעה את הנמען לעשות דבר-מה. מכיוון שקומיקס דומה במידה כלשהי לתאטרון או לקולנוע, והפעולות המתהוות בסיפורי הקומיקס הן פעולות סגורות המופנות כלפי הגיבורים שמככבים בהצגה או בסרט, הרי פעולת פני הגיבור בקומיקס מטרתה להפחיד, לאיים, לבטא מצוקה, שמחה, וכל רגש אחר שאפשר לזהות על פניו

58 הרבה לפני פרסום מאמרם המשותף של פיין וכשר, התייחס דויד נוביץ להיבט הפעולה של ההיצג החזותי. Novitz, D., "Pictorial Illocutionary Acts", in: Novitz, D., *Pictures and Their Use in*

*Communication*, Martinus Nijhoff, the Hague, 1977, pp. 67–84

של אדם. סוג הפעולה השלישי מתייחס אפוא אל הפעולה שנגרמת על ידי העוויית הפנים של הגיבור בקומיקס. פעולה זו היא *pergesticular act*, המקבילה לפעולת הלשון הפרלוקציונרית, והיא שיוצרת את העלילה החזותית בקומיקס, שלמראה פניו המאיימים של גיבור א', נס על נפשו גיבור ב'.

במילים אחרות, העוויית הפנים בקומיקס אינה רק שיקוף פסיבי של רגשות הגיבור המצויר, אלא היא טעונה בכוונה (*intention*), ולא מן הנמנע לראות בה סוג של פעולה המיועדת להביע רגשות ובכך להשפיע על מהלך העלילה. פעולות ההבעה של הפרצוף (*gesture act*) בקומיקס, נועדו להפחיד, להשפיל, לאיים, לברך ולהביע רגשות ומחשבות, ובתור שכאלה ביכולתן לשנות עמדות, להביך, לאיים, ליצור רגשות אשם ולהצחיק את הדמויות המככבות בקומיקס, אך גם אותנו הקוראים.

פיין וכשר הדגימו את מחקרם על סדרת הקומיקס אסטריקס (*Astrix*). מטרתם הייתה כפולה: 1. למצוא מתאם בין פעולת המחווה של הגיבור על ידי גופו ופניו לבין פעולת הדיבור המלווה את התנהגותו כפי שהיא מופיעה בטקסט. 2. לבחון אם הקוראים באמת מבינים את מחוות הגוף של גיבורי הקומיקס ומפרשים כהלכה את התנהגותם.

מסקנת החוקרים העלתה כי אפשר להבין את מחוות הגוף של גיבורי הקומיקס בלא זיקה או קשר לטקסט המובא לצדו, כלומר: למחוות הגוף והפנים של גיבורי הקומיקס תפקיד חשוב, אם לא מרכזי, בהצגת תוכנו של הסיפור. עוד נמצא, כי הקוראים יכולים בקלות לזהות את "הכוונה" המסתתרת מאחורי מחוות הגוף של הגיבור, וכי אין קשר מובהק בין מחוות הגוף בקומיקס לבין מחוות הגוף המוכרות לנו בחיי היום-יום. מחקר זה מאשש את האינטואיציות של רודולף טופפר בן המאה ה-19 בנוגע להיותו של הקומיקס ז'אנר אמנותי שאינו מחייב קשר אל המציאות, ולכן יוצר הקומיקס יכול ואף רשאי להמציא מחוות גוף, שאת משמעותן אפשר להבין רק מן ההקשר הפנימי של סדרת התמונות.

#### קומיקס כייצוג היום-יום

קומיקס הוא מדיום הקשור בטבורו לזמן ולמקום, להיסטוריה של החברה שהוא נוצר בה, להלך הרוח של התקופה, לתפיסת העולם של המדינה שהוא מתפרסם בה וכמובן, גם לאמונות, לחרדות ולתקות האישיות והקולקטיביות שמנבטיות אותו. בהקשר זה בולטות סדרות הקומיקס טינטין, אסטריקס ומעברו האחר של האוקיינוס – סופרמן ובאטמן, המייצגות ערכים, זהות לאומית ואידאולוגיה של האומות הרלוונטיות, במקרה זה של בלגיה, צרפת וארצות הברית. היות שבתחילת המאה העשרים התפרסמו

רוב יצירות הקומיקס במרחב התקשורת, בעיתונים, במוספי העיתונים, במגזינים, בפנזינים,<sup>59</sup> ובמקרים רבים אפילו בגרפיטי בחוצות הערים, אך טבעי להתייחס אל יוצרי הקומיקס האלה כאל יוצרי חדשות, בדומה לעיתונאים. ואכן, אם נבדוק את סיפורי הקומיקס שנוצרו ופורסמו בתחילת המאה העשרים יתחוויר לנו שרובם מבוססים על עקרון הדיווח, המזכיר כרוניקה עיתונאית, גם כאשר מדובר בקומיקס בדיוני כמו סופרמן ובאטמן,<sup>60</sup> אך בעיקר בקומיקס ה"מחנך", בעל מודעות היסטורית כדוגמת אסטריקס וטינטין. מעלעול באחדות מיצירות הקומיקס המרכזיות שהתפרסמו במאה העשרים אפשר להיווכח עד כמה הקומיקס מודע לכוחו בתור סיפור אישי, חברתי ופוליטי, והדוגמאות למנעד רחב זה רבות ומגוונות, בין בקומיקס האמריקני, האירופי, היפני וכמובן, גם הקומיקס שנוצר כאן בארץ לפני קום המדינה ולאחריה. די לקרוא את סיפורו הכואב של ארט ספיגלמן, מאוס,<sup>61</sup> המתאר בשני כרכים את מאורעות השואה שעבר אביו, או את התרשמותה האישית של שרה גלידין (Glidden),<sup>62</sup> המספרת את חוויותיה הלא-מעודדות בתור צעירה שהשתתפה בפריקט "תגלית", וכמובן, את יצירתו הנפלאה של הארווי פקאר,<sup>63</sup> המבכה את ישראל המודרנית, שאינה מצטיירת בעיניו כפי שהבטיחו לו הוריו.

גם הפוליטיקה מתבטאת בקומיקס. אחת היצירות הראשונות שהתייחסו אל הפוליטיקה המקומית, בדגש על הסכסוך הישראלי-פלסטיני, הוא הקומיקס של אמיל בראבו,<sup>64</sup> המתאר את התנהלותם של שני אחים מול הצבא הישראלי. בניגוד לקומיקס המקובל יצר בראבו קומיקס בלא טקסט, ובכך הטיל על הקורא-צופה ביצירתו את "האחריות" לפרשנות של סדרת התמונות הנפרשת על פני עשרה עמודים. אך הסכסוך הישראלי-פלסטיני אינו מתמצה בסדרת התמונות בלא מילים של בראבו.

59 פנזין הוא הלחם של המילים "fan" ו-"magazine". בדרך כלל פנזינים הם חוברות של שניים-שלושה עמודים, המודפסים באמצעים דלים וזולים, ולרוב מחולקים חינם במקומות הומים כמו פסטיבלי קומיקס וכו'.

60 סופרמן – בחזותו כבן תמותה עובד כעיתונאי, ובתור על-אדם הוא נלחם נגד אסונות, עוולות ושחיתויות בעולם כולו. כמוהו גם באטמן נלחם נגד שחיתות ופשע של המוקדי הכוח של הממסד, אנשי עסקים והעולם התחתון. שתי הסדרות האלה מבטאות ערגה לדמות חזקה שאינה נמנית עם הממסד ובה בעת היא צריכה להיות דמות בלא חולשות אנוש, שתביא מזור לנגיעה של החברה המודרנית.

61 ארט ספיגלמן, מאוס: סיפורו של ניצול, (תרגום: יהודה ויזן), מנגד הוצאה לאור, 2010.

62 Glidden S., *How to understand Israel in 60 days or less*, Vertigo, 2010

63 Pekar, H., *Not the Israel my parents promised me*, with JT Waldman (illustrator), Hill & Wang, New York, 2012

64 Bravo, E., "Ben Qutuz brothers in frustration land", *Home*, winter 2007

שני חיבוריו של ג'ו סאקו (Sacco)<sup>65</sup> מתארים את המתרחש בשטחי יהודה, שומרון ועזה תחת השלטון הישראלי על סמך עדויות שאסף בשבתו באזורים אלו וראיונות שערך הוא עצמו בישראל או נלקחו ממאמרים שהתפרסמו בעיתונות. בהקשר זה ראוי להזכיר את שני כרכי ספרה של מרג'אן סטראפי (Satrapi),<sup>66</sup> הדנים במהפך שחל עם עלייתו של חומיני לשלטון, ואת סדרת ספריו של גי דליז (Delise),<sup>67</sup> שכתב על צפון קוריאה ועל סין, המאפשרים מבט מפוכח וביקורתי על הנעשה בשתי המדינות האלה. ואולם הקומיקס אינו רק ביטוי אישי או פוליטי, אלא הוא סוג של פרשנות של נכסי צאן ברזל של התרבות. בהקשר זה, אחת היצירות המעניינות הוא ספרו של רוברט קראמב בראשית,<sup>68</sup> הנוטל את הטקסט המקראי ומעניק לו ממד חזותי שונה מרוב האילוסטרציות שניתנו למקרא לאורך הדורות בתרבות המערב.

למן הימים שלפני קום המדינה, לא כל שכן מיד לאחר הקמתה ועד ימינו אלו, הקומיקס הישראלי הוא קומיקס מעורב. לעומת הקריקטורה, שחיי המדף שלה קצרים והיא שבויה כולה בהווייה הפוליטית,<sup>69</sup> הקומיקס הוא סיפור בתמונות, והרלוונטיות שלו אינה תלויה בהכרח באירוע היסטורי כלשהו המגיב אל קונפליקט פוליטי, כלכלי וחברתי או אל חיי היום-יום. ספק אם נמצא קומיקס ישראלי שנועד להנאה אסתטית או לבידור בלבד; התכונה המאפיינת את הקומיקס הישראלי, כבר מצעדיו הראשונים, היא היותו דומה לסיפור הקצר. בל נשכח שסדרות הקומיקס הראשונות נועדו לילדים והופיעו בעיקר בכתבי עת לילדים, כמו דבר לילדים, משמר לילדים והארץ שלנו. בדרך כלל הורכבו הסיפורים מחמישה פאנלים לכל היותר. אלו היו בעיקר סיפורי הרפתקאות, שגורם ההפתעה בהם נשמר לקראת סופם כמו בסיפורי הפואנטה.<sup>70</sup> עיקרון זה נשמר גם בנובלות הגרפיות ואף באלו שהתפרסמו בשנים האחרונות. אבל סיפורי הקומיקס הראשונים שפורסמו בכתבי העת לילדים לא היו סיפורי הרפתקאות תמימים על ילדים ונערים שובבים והרפתקנים, אלא סיפורים דידקטיים, ובמידה לא

Sacco, J., *Palestine, Fantaggraphic books; Footnotes in Gaza*, 2009, Metropolitan books, 2001

66 מרג'אן סטראפי, פרטפוליס; מרג'אן סטראפי, פרטפוליס 2: סיפורו של המסע הביתה, (תרגום: אביטל ענבר), תל אביב: חרגול, עם עובד ואחות בית.

67 Delisle, G., *Shenzhen: a travelogue from China*, Montréal: Drawn & Quarterly Books, 2006

68 רוברט קראמב, בראשית, תל אביב: חרגול ועם עובד, 2009.

69 דוש (קריאל גרושו), "הקריקטורה הפוליטית מראשיתה ועד ימינו", ספר השנה של אגודת העיתונאים, תל אביב, תשכ"ד, עמ' 111-128.

70 סיפור פואנטה הוא סיפור שלקראת סופו חל בו מפנה שיוצר משמעות חדשה ולפעמים אף בלתי צפויה.

מבוטלת אפילו סיפורי תעמולה (גלויה וסמויה כאחד),<sup>71</sup> והם תפקדו בתור מנגנוני חֵבֵרוֹת לאומיים וסוכנים שלהם.<sup>72</sup>

בקוטב המנוגד לקומיקס המגויס עומדות יצירות קומיקס המציגות באור מפוכח וביקורתי את הישראליות כדוגמת חיבוריו של דודו גבע (פשר החיים) מצד אחד וספריו של אורי פינק (זבנג) מצד אחר. בין קוטב הקומיקס המגויס והלאומי לבין הקוטב החתרני והביקורתי התפרסמו (וראות אור עד היום) יצירות קומיקס רבות בעלות נושאים מגוונים, מסיפורי מסע וחיפוש אחר שורשי המשפחה<sup>73</sup> ועד לסיפורים המתחבטים בזהות אישית ומינית.<sup>74</sup> כמו הקומיקס המתפרסם בחוץ לארץ, הקומיקס הישראלי הוא רבגוני מבחינת הטכניקה של יוצריו וכמובן מבחינתו של הנרטיב, ולמרות זאת אפשר לשרטט בקווים גסים אחדים מן הנושאים המרכזיים שלו מראשיתו בשנות השלושים של המאה העשרים עד ליצירות המורכבות והמתוחכמות של השנים האחרונות.

בין המוקדים המרכזיים שרוב סיפורי הקומיקס נעים סביבם נמצאים הקומיקס המגויס או הציוני,<sup>75</sup> הקומיקס הפוליטי, החברתי-אישי, הארוטי וכמובן, הקומיקס הלא-ממסדי, החתרני והביקורתי. בדומה להתפתחותם של תחומים אחרים כמו ספרות, אמנות פלסטית ובעיקר קולנוע, מהלך התגבשותו של הקומיקס בישראל הושפע אך מעט מן הקומיקס שהתפרסם באירופה ובארצות הברית, לפחות בצעדי הראשונים. תכניו של הקומיקס הישראלי ובכלל זה טכניקות הציור שלו עד מחצית שנות השישים של המאה העשרים רחוקים מסיפורי הקומיקס הצרפתי (אסטריקס), הבלגי (טינטין) ובוודאי האמריקני (סופרמן, באטמן). גיבורי הקומיקס הישראלי היו בעיקר ילדים או נערים שעשו מעשי קונדס ולעתים "תרמו" מכוחם הנאיבי והילדותי להצלת המולדת.

71 בהקשר זה בולטים סיפורי הקומיקס משנות השלושים, כמו אורי מורי מאת לאה גולדברג (כתבה) ואריה נבון (צייר) או גם אמנון במתנדבים, מאת יעקב אשמן ודוש (קריאל גרדוש) שהתפרסם בשנת 1954 בכתב העת הארץ שלנו ומסופר בו על נער ישראלי בשם אמנון הנלחם נגד סיסרא, המצביא הכנעני, בתקופתם של דבורה הנביאה וברק בן אבינועם.

72 אלמוג, הצבר – ד'וקן, עמ' 52-54. אלמוג כותב על השירים והסיפורים לילדים ואינו מתייחס אל הקומיקס, אך דברי אדיר כהן המצוטט על ידו בהחלט מתאימים גם למדיום זה: "הם [השירים והסיפורים] טיפחו גאווה בעבריות, תחושת ייעוד, צו להיחלצות, למאבק ולכיבוש. [השירים] הבהירו לעולל את מצוקותיו של העם, רדיפותיהם של העמים, נדודים במלוא תבל, פורעניות ללא סוף [וטיפחון] את התקווה ואת האמונה בגאולה ובתקומה, בכיבוש הארץ על ידי בניה שישובו אליה".

73 לדוגמה, ספרה של מרב סלומון, ביקור משפחתי בברלין, תל אביב: האוזן השלישית, 2008.

74 זפרן, סיפור ורוד.

75 מנקודת מבט המוריסטית, ראו: אמנון דנקנר ועמרם פרת, ספר הקומיקס הציוני, תל אביב: ידיעות אחרונות, 1998.

הקומיקס הישראלי התעלם במודע מסיפורים עתידיניים ובדיוניים כדוגמת סיפורי גיבורי-העל האמריקנים, והמעטים שבכל זאת פורסמו, היו סדרות פשטניות או סדרות שלא הצליחו להמריא מעבר לחוברת אחת או שתיים,<sup>76</sup> שלא השפיעו על התפתחותו של הקומיקס הבשל בשנות השמונים והתשעים של המאה העשרים.

למרות ההיבטים הבידוריים שלו, הקומיקס הישראלי הוא ססמוגרף רגיש, המשקף באותנטיות את החיים וההוויה המקומיים. עם סדרות הקומיקס המייצגות את הישראלי הגאה, החזק, גיבור התחבולות הכלי-כול, נמנות אורי מורי<sup>77</sup> שפורסמו לפני קום המדינה, סדרותיו של דני פלנט,<sup>78</sup> גידי גזר ויאב בן חלב<sup>79</sup> וסדרותיו של גיורא רוטמן<sup>80</sup> – כולן סדרות שאין בהן ולו בדל ביקורת בנוגע לערכיה של התנועה שבשליחותה הגיבור פועל; כאשר הוא נלחם בערבים, עמדותיו הן פטריוטיות, מבלי לבחון את עצמו ולבדוק אם ההרפתקה המלחמתית אינה, לאמתו של דבר, בבחינת "אני ואפסי עוד", שתוצאותיה כרוכות בנישולו של האחר.<sup>81</sup> מטבעו, הקומיקס הוא מדיום בידורי והומוריסטי, ולמרות הלעג לשלומיאליות של האויב, אורי מורי, גידי גזר ודומיהם מצליחים לטפוח על שכמם ולהתגבר על הקשיים שמציאות החיים המורכבת בארץ מציבה בפניהם. הקומיקס המגויס שונה מסוכני חבורות אחרים, שכן לעומת תחושת השליחות וההקרבה, שלא לדבר על כובד הראש וחווית הגורל היהודי

76 ניסיון שנכשל היה סברמן מאת אורי פינק, שהוציא לאור חוברת אחת ב־1978. סברמן הוא החייל הישראלי דן בר און, שהשתל בגופו מוט רדיואקטיבי, בן להורים שנספו בשואה (אוכור לרקע המשפחתי של סופרמן), ובכוחותיו הלא-טבעיים נלחם באויביה של מדינת ישראל. פינק ניסה להמשיך את הסדרה בשפה האנגלית, אך גם ניסיון זה לא הצליח. מאוכזב מאי-הצלחתם של גיבורי-העל שלו, בשנות התשעים פרסם פינק בכתב העת כולנו את סופר-שלומפר, לובש הפיז'מה, שהיה פרודיה על סיפורי סופרמן.

77 רצועת הקומיקס אורי מורי פורסמה בעמוד האחורי של דבר לילדים ב־1935. הסדרה מגוללת את הרפתקאותיו של אורי מורי ומעשי הקונדס שלו.

78 מלב אפריקה ועד שאדם א שיד, 1958; הצנחנים תוקפים, 1959 בעקבות קרב המיתלה; קטועי האצבעות, סיפור היסטורי על מרד בריכוכבא.

79 בולטת הסדרה הרפתקאותיו של גידי גזר, שכתב יעקב אשמן ואיירה אלישבע רבדל, ובה מסופר על גידי הקיבוצניק במאבקיו נגד הבריטים והערבים בתקופת המנדט, שמתמלא כוחות בעקבות אכילת גזר. באותו זמן ראו אור עלילותיהם של סרדין וטוקיו הנלחמים במסתננים, מצילים את המגילות הגנוזות ואף מגלים את סודם ועמורה. סדרה אחרת – יואב בן חלב – פורסמה בדבר לילדים בשנות השישים כפרסומת סמויה לשתית חלב, ובה מסופר על יואב שמתמודד בהצלחה עם אויבי המדינה, שודדים ואף חייריים לאחר לגימת כוס חלב.

80 פרסם את יוסקה מאיור, פרטיון שעם עלייתו ארצה הצטרף לקיבוץ וסייע בעלייתם של מעפילים, לחם במסגרת הפלמ"ח ונלחם בפריצת הדרך לירושלים. נכתב בידי דב זיגלמן וראה אור בשנים 1972-1973 בהארץ שלנו. בהמשך הקריירה שלו אייר רוטמן את סיפוריו של יריב אמציה, הלוא הוא פנחס שדה, שכתב, בין השאר, את מליטלדה וחולות אדומים.

81 מעטים, אם בכלל, העלו שאלות כמו ששאל ס. יוהר בסיפור חירבת חיזונה, שראה אור ב־1949.

כעם נרדף כפי שהוא מתבטא בסיפורים ובשירים לפעוטות, לילדים ולנוער,<sup>82</sup> מטרתו של הקומיקס לעורר חיוך וצחוק, גם כאשר הוא נושא על גבו מטען כבד. להדגמת השוני הזה אצטט את שיר הערש מאת עמנואל הרוסי, המטיל על כתפי הפעוטות את ההזדהות עם המולדת והפועל: "[...] הנה תצמח, הנה תגדל / בארץ ישראל, / לקראת הגיל, לקראת עמל, / כמו אבא תהיה פועל".<sup>83</sup> נדיר למצוא טקסט ישר, חד־משמעי ובוטה כזה בקומיקס המגויס, גם כאשר הנושא הוא זהות לאומית או זהות מעמדית, אך כאמור, הקומיקס לא "התבטל", והשיח הפטריטי של הגיבורים הכל־יכולים הוא הנושא המרכזי גם בסדרות הקומיקס לילדים שנזכרו לעיל.

עד שנות השמונים של המאה העשרים שירתו רוב סדרות הקומיקס בישראל את הקו של החזון הציוני. בפרק הזמן הזה לא נמצא קומיקס עוקצני וביקורתי כמו הקומיקס שנוצר בשנות התשעים ובתחילת שנות האלפיים, עם התגבשותן של חברות יוצרים כמו "אקטוס טרגיקוס",<sup>84</sup> חברות "כלום בפיתה",<sup>85</sup> קבוצת "A4",<sup>86</sup> "חברות דימונה"<sup>87</sup> וכמובן, יוצרים שתרמו לשדה הקומיקס סדרות שאינן בבחינת סיפור הרפתקה מלא עוז וגבורה, של "אנחנו מול ההם" – כאשר "ההם" גנבים, שודדים, מדענים מרושעים, נאצים וכמובן, ערבים חורשי מזימות – אלא קומיקס מודע לעצמו, המסיט את המבט פנימה, אל תוך קרביה של החברה הישראלית, הקוטבית והמסוכסכת.

כאמור, הקומיקס הוא נייר הלקמוס של החברה, התרבות והפוליטיקה שבקרבה הוא נוצר. מבעד לקומיקס משתקפים ערכיה של החברה, עקבות הזיכרון שלה מן העבר, תחושות העוול שנטועות עמוק בנפשה, שאיפותיה ורצונותיה וההתנהלות היום־יומית שלה ביחסיה אל השונה והאחר. הקומיקס הוא מדיום מגיב, בועט ונושך גם

82 אלמוג, הצבר – דיוקן.

83 עמנואל הרוסי, "שכב בני שכב", בתוך: לנואל, א', ואלדמע, ג', (עורכים), שיר לאלף עריסות, תל אביב: הקיבוץ המאוחד, 1983, עמ' 46.

84 בשלהי 1995, המאיירים ירמי פינקוס, בתיה קולטון, רותו מודן, מירה פרידמן ואיציק רנט ייסדו הוצאה לאור בשפה האנגלית שנועדה להביא לדפוס את עבודות חברי הקבוצה. בין השאר מוכרים הספרים ג'ש'לג בהשראת סיפוריו של אתגר קרת ר"dead herring", אסופת עבודות גם מאת יוצרים שלא נמנו עם חברי הקבוצה, בהם ארט ספינגלמן, דויד פולונסקי, רות גוילי ואחרים.

85 בעידודו של דודו גבע חברו שלוש יוצרות בעלות שמות הזויים – נירית הספורטאית, פפי קוטלברגר ועליזה פומפרניקל – והוציאו לאור פנזינים שהכילו סיפורים וקומיקס הזויים וחסרי מעצורים.

86 המאיירים דודו גבע, גלנדון ואיזבלה, יובל כספי, ניר מטרוס, רפאל פוגל וזאב אנגלמאיר ייסדו הוצאה לאור של פנזינים, ששכפלו במכוונת צילום והפיצו בעיקר בקרב אוהדי קומיקס ובמסגרת פסטיבל הקומיקס. למותר לציין כי A4 הייתה חממה חלופית לצירי קומיקס רבים כמו אורי פינק, אמיתי סנדי ואחרים.

87 החיים בתל אביב, על כל המשתמע מחיים בעיר תוססת ומלאה פעילות, היו מצע הגידול של קבוצת דימונה בראשותו של אמיתי סנדי. יחד עם יפעת כהן, גיא מורד, מירב שאול ומיכל ברוך יצר סנדי סגנון אמנותי שבין השאר, בחן את מדיום הקומיקס עצמו.

כאשר הוא מרחיק את העדות שלו אל בעלי החיים, כמו דמות הברווז האלמותית של דודו גבע, ארתור מאת דובי קייך או החתולים רפי וספנטי של אילנה זפרן. כדברי זאב אנגלמאייר,<sup>88</sup> רכדיה של הישראליות מוצאים את ביטויים המובהק בקומיקס, שהוא מדיום המורכב ממשבצות זו אחרי זו, כמו פקקי התנועה בנתיבי איילון. בתור מדיום כה רגיש לכל ניואנס בפוליטיקה, בכלכלה ובערכיה של החברה הישראלית, היה הקומיקס צריך לככב במרכז הזירה של התרבות החזותית שלנו, לא פחות מהאמנויות הפלסטיות, הקולנוע, אמנות הווידאו, אמנויות הבמה והספרות. גם מספר המוזיאונים לקומיקס היה צריך להשתוות למספר מוסדות התרבות הייעודיים לאמנות, מחול, תאטרון וקולנוע, שלא לדבר על תשומת הלב האקדמית, שגם היא הייתה צריכה לתת עדיפות לקומיקס לעומת תחומי מדיה חזותיים מקבילים, ובפרט בשנים האחרונות, עם עליית תפוצתו של הקומיקס הישראלי והעניין הגובר בו בקרב הציבור הצעיר. אני חוזר אפוא לשאלה שפתחתי בה: מדוע עדיין הקומיקס זקוק ללגיטימציה, ומדוע הקומיקס מזנב אחרון בתור?

שאלה זו מעסיקה את תיירי גרונסטיין<sup>89</sup> במאמר שהוזכר לעיל. גרונסטיין מצביע על הפרדוקס שלפיו למרות תפוצתו הרבה של הקומיקס והיותו אמנות חזותית לכל דבר, הוא לא זכה להכרה של המסד האקדמי-מוזיאלי, והתקשורת רואה בו מדיום ילדותי, וולגרי וחסר משמעות. לטענתו, מאז 1830, כשהחל הקומיקס את צעדיו הראשונים לצד הצילום, הוא היה חסר תעודת זהות ונטול שם, ורק בשנות השישים של המאה העשרים קיבעה הצרפתית את שמו של הקומיקס ל-*bandes dessinées*. כמאה ושלושים שנה נדרשו כדי שהצרפתית תסווג את הקומיקס תחת שם אחד. עד אז היו לו שמות רבים ומשונים, כמו *histories en images*, *histories en estampes*, *films dessinés*, וכמובן קומיקס. מחקר הקומיקס סבל מאותה הבעיה, ומיום שפורסמה עבודתו של רודולף טופפר ב-1845 על הפיזיונומיה של פני האדם בקומיקס, לא התפרסמו מחקרים מעמיקים על הקומיקס. התפנית חלה ב-1955 עם עבודת המחקר הרצינית על הקומיקס, *Le petit Monde de Pif le chien* מאת Barthélémy Amengual שניסה לראשונה להציג את ההיבטים הסימוליים של הקומיקס ולא רק את צדדיו הנרטיביים. הקומיקס משך אש תופת כמעט מכל הכיוונים. המילון הנפוץ ביותר בצרפת, *Petit Larousse illustré*, כתב: "האיורים האלה מלכלכים את הדמיון של ילדינו". מילים כמו מלכלך ומטמא את הדמיון של הילדים נשמעו גם מכיוונה של מערכת

88 הדברים נאמרו בוידאו קצר, ראו:

<http://www.youtube.com/watch?v=Jc7KtJpdqQU&feature=relmfu>

89 Groensteen, "Why are Comics"



החינוך בצרפת, והכנסתו של הקומיקס ל"רשימה השחורה" לצד התרבות החדשה של משחקי ילדים (nickelodeons), הקולנוע, הטבלואידיים (Paris Soir), הרדיו (Radio-Cité) וסדרת המצחיקים (*the funnies*) האמריקנית – סימנה את החשש הגובר מתרבות ההמונים בשנות השלושים של המאה העשרים.<sup>90</sup> המושגים המקובלים היום בגידולם של ילדים לא היו שגורים במחצית הראשונה של המאה העשרים, ותרבות הנוער (teenage culture) כלל לא הייתה קיימת בין שתי מלחמות העולם. מחוסר ידע או מאדישות, לא הובאו בחשבון פערי הגיל בקרב הנוער, והילדים הוצגו כאנשים בעלי אינטליגנציה פרימיטיבית, בעלי דמיון מפותח ובלא כושר חשיבה הגיוני. בעבור מורים ומחנכים במחצית הראשונה של המאה העשרים, כל מה שנתפס פופולרי התפרש בהכרח כוולגריי<sup>91</sup> ובייחוד מדיום המשלב מילים וציורים, מכיוון שהוא שיבש את ההבחנה הקלאסית בין המילה הכתובה מצד אחד לעולם הדימויים החזותיים מצד אחר, בין ספרות מחנכת לבין בידור זול.

מישל פוקו מצביע על הדיכוטומיה הבעייתית הזאת במאמרו על רנה מגריט (René François Ghislain Magritte, 1898-1967). לטענתו, התרבות המערבית מבוססת על "להראות ולשיים, לייצג ולתאר, ליצור ולהגות, לחקות ולסמן, לראות ולקרוא" – אלו הם האלף-בית של התרבות,<sup>92</sup> ובמהלך השנים "שכחה" התרבות כי המילה היוונית *graphein* פירושה לכתוב ולצייר. במקום לשלב בין התקשורת החזותית לתקשורת המילולית, "העדיפה" התרבות את הלוגוצנטריזם, המשעבדת את הצורות החזותיות לשפה. לטענת גרונסטיין, גם כאשר מופיעים משפטים ודיאלוגים בקומיקס, גם אז אנו עדים לאותו קו מחשבה שלילי.

התנגדות נוספת שהופנתה כלפי הקומיקס מתייחסת אל ציורי הבלונים שדברי הגיבורים נכתבים בהם, בטענה שהטקסט שבתוך הדימוי הולך לאיבוד והדיאלוג בין הגיבורים אינו ממריא מעבר לאמירות פשוטות ויום-יומיות ומונע התבטאות גבוהה של תיאורי סביבה ונוף, כמקובל ברומן הכתוב. ביקורת זו, אף שהיא נובעת מערכיה של תרבות המערב, אינה קבילה בתקופה שהמולטימדיה באמנויות משלבת בין דימוי חזותי לכתב, בין קול לדימויי אנימציה, ומציגה עוד שילובים רבים בווידאו ארט, באמנות הסייבר וכן באמנויות הקולנוע והבמה (מחול, תאטרון ומיצג). מבחינה זו, הקדים הקומיקס את זמנו וראה את הנולד, גם אם לא הייתה לציירי הקומיקס מודעות

Pennacchioni, I., *La nostalgie en images*, Paris: Librairie des Méridiens, 1982, p. 121 90

מיד לאחר מלחמת העולם השנייה הגדירו אודורנו והורקהיימר את תרבות ההמונים בתור "חרושת התרבות". החרה אחריהם ניל פוסטמן בספרו אבדן הילדות מ-1982, שבו הוא מבכה את אבדן התום הילדי עם כניסתה של הטלוויזיה לבית הפרטי של המשפחה באמריקה. כך גם בספרו בידור עד מוות מ-1985.

Foucault, M., *Ceci n'est pas une pipe*, Fata Morgana, 1973, p. 22 92

וכוונה ליצור רלטיביזם מדיומלי כפי שעושים אמני המולטימדיה. גרונסטיין ממשיך בכתב ההגנה שלו וטוען כי הקומיקס הוא מדיום היברידי בדיוק כמו הקולנוע, והוא מנוגד בתכלית הניגוד לאידאת הטהרנות ששלטה בכיפת האסתטיקה מאז לסינג. ציירי הקומיקס, שכאמור, לא התכוונו ולא היו מודעים לכווהם ביצירת מדיום היברידי, קראו תיגר על הטהרנות שנשמרה לאורך המאה ה-19, וכך יצרו בסיס לאמנויות הפופולריות שנועדו לבדר ולשעשע. ובאשר לתוכן של הקומיקס – המתנגדים למדיום זה תולים את התנגדותם בסיפורים האלימים של הקומיקס, בדמויות המעוותות, המפותלות והגסות ובשנאה ובטרור שהן מפיצות סביבן. כדברי ג'ורג' סאדול (Sadoul) משנת 1938: "בכל עמוד, אנחנו מוצאים הערצה של כוח ברוטלי, רצח, אלימות, מלחמה, ריגול, פריצות, ובה בעת בריחה לאי-מצייאות מטושפת".<sup>93</sup> ההתנגדות לקומיקס בין שנות העשרים לשנות הארבעים, דומה לדחייה שעוררו הטלוויזיה, משחקי ילדים, ובשנים האחרונות גם משחקי מחשב והמנגה היפנית. לדברי המסתייגים ממנו, הקומיקס הוא כוח משחית שמכה כבדק בדמיון של הילד וגורם לו להזדהות עם גיבור-העל ולאמץ את אישיותו, ערכיו, אופיו, שפת הדיבור שלו ואפילו לבושו.

הדגשת הצד האפל של הקומיקס מתעלמת מיצירות קומיקס רומנטיות, אוטוביוגרפיות ופוליטיות, שמספרות סיפורים מרגשים ולא רק אלימים, בדיוק כמו כל ז'אנר באמנות הפופולרית, לא כל שכן באמנות הגבוהה. גם הטענה כאילו הקומיקס הוא אמנות בדיונית נדחית על הסף. ראשית, כי היא מתעלמת מן העובדה שרוב ספרות הילדים והנוער מבוססת על מציאויות חסרות ממשות, אך איש לא הפנה כלפיה אצבע מאשימה, ושנית, גם האמנות הגבוהה ברובה יוצרת עולמות בדיוניים, ולמרות הביקורת שהוטחה בזמנו נגד זרמים כמו הדאדא והסוריאליזם, איש איננו מפקפק כיום בתרומתם ובחשיבותם לתולדות האמנות. ייתכן מאוד שהסיפור של קומיקס כלשהו אינו מעניין או עמוק והוא רחוק מלהיות יצירת ספרות נשגבת, אבל הציורים של הסיפור, הדמויות המפוסלות והעמדתן בהקשר המתאים מרתקים, מעוררים ויפים. צרכן הקומיקס אינו נהנה רק מן הסיפור אלא נמשך אל אמנות הפרטים, אל עצמת הביטוי ואל חוויית הצפייה. על רקע זה נכתב ב-1970 ספרו של אנטואן רו (Roux) קומיקס יכול להיות חינוכי.<sup>94</sup> ובו הוא טען כי ההיבטים החזותיים המושכים של הקומיקס יכולים לשמש כלי הוראה במיגור הבערות ואף אמצעי עזר בהוראת הקריאה והכתיבה. ובאשר לטענה כי הקומיקס הוא מטבעו ילדותי, גם כאשר הוא מיטיב לתפקד בתור אמצעי הוראה,

Groensteen, "Why are Comics", p. 34 93

שם, עמ' 35. 94

תשובתו של גרונסטיין מפנה אותנו אל ההיסטוריה של הקומיקס, שמראה כי בתחילת דרכו נועד הקומיקס לבוגרים ומבוגרים, ושמותיהם של יוצרים כמו ויליאם הוגארת', גוסטב דורה ורודולף טופפר מחזקים עובדה זו. בשנים האחרונות חל מהפך בתרבות הקומיקס, ואנו עדים לספרי קומיקס שתרומתם לעיצוב התודעה של הבוגר הן לחייו האישיים הן למודעותו הפוליטית אינה מוטלת בספק.

גרונסטיין דוחה אפוא את ארבע הטענות שהושמעו נגד הקומיקס ומוכיח בעזרת דוגמאות כי למרות היותו מדיום היברידי המשלב טקסט כתוב ומצויר של ספרות ואמנות פופולרית ולמרות הנטייה לראות בו מדיום ילדותי, הקומיקס הוא ערוץ אסתטי וביקורתי, משקף מציאות ויוצר עולמות בדיוניים, נוסטלגי אך בה בעת גם ניצב איתן על קרקע המציאות. דרך הקומיקס אפשר ללמוד על ערכיה של החברה, על עמדותיה הפוליטיות, על מכאוביה ותשוקותיה. הקומיקס הישראלי, שהחל את צעדיו הראשונים במחצית הראשונה של המאה העשרים הוא יותר מבידור להמונים; מדובר בססמוגרף רגיש וחתרני המשקף עמדות פרטיות של היוצר, שבדיעבד ביטאו גם את דעותיו של הממסד הפוליטי-חברתי. מכיוון שבתחילת דרכו בארץ נחשב הקומיקס למדיום שוליים ילדותי, לא התייחס אליו הממסד הפוליטי כאל מדיום בעל מסרים משפיעים כמו ספרות, אמנות, עיצוב כרוזות, צילום וקולנוע. צנזורה כמעט ולא הופעלה על הקומיקס, והמעט שפורסם בכתבי עת לילדים ביטא את נהמת לבו האותנטית של היוצר, שסיגל לעצמו את רוח התקופה שפעל בה.