

הקומיקס כאמנות

התפתחות ומאפיינים

עבודת גמר באמנות חזותית



שם הפגיש: ישי שרקי. ת.ז : 211772835. ביתה י"א.

ישיבת מקור חיים (141028)

תאריך: ג' אדר ה'תשע"ח, 18 בפברואר 2018.

שם המנחה: נעמה פז. מורה לאמנות b.e.d ת.ז : 300263381.

רכז עבודות גמר: יהושע זקבר.

"יש משהו אוקוסימורוני בכתיבה על קומיקס"

פול לויטס

תוכן העניינים

מבוא	4
פרק א - מקומיקס קומי לרומן הגרפי.....	6
לידת המדיום • התפתחות והשפעות היסטוריות • רומנים גרפיים • לסיכום	
פרק ב - קומיקס ככלי מחאתי וככלי תעמולה.....	13
קוד הקומיקס והקומיקס המחתרתי • כוחו של המדיום • לסיכום	
פרק ג - הפוליטיקות של תעשיית גיבורי העל	18
הקדמה • סופרמן כשיקוף החברה האמריקאית • מארוול - יקום של גיבורים • גיבורי על פוליטיים • "סופרמן איש הפלדה" - ניתוח	
פרק ד - מאנגה - קומיקס יפני, אמנות לאומית	29
ראשית המאנגה • קומיקס אנטי ממסדי וקומיקס מגויס • מאפייני המאנגה • המאנגה בתרבות היפנית • לסיכום	
פרק ה - מאוס: סיפורו של ניצול	36
הקדמה • תיאור היצירה • מרכיבים חזותיים • מאוס בהשוואה לקומיקס "רגיל"	
פרק ו - קומיקס באמנות: פופ ארט	44
פופ-ארט: היקוי ושינוי • "טקה טקה 1962" - ניתוח • פופ-ארט וקומיקס	
סיכום ומסקנת המחקר	51
תודות	53
ביבליוגרפיה	55
נספחים.....	56

מבוא

קומיקס¹ הוא מדיה גרפית וסוג אמנות המכיל דמויות מצוירות ברצף ואירועים אשר משתנים מתמונה לתמונה המצטרפים לכדי עלילה. רוב הקומיקסים משלבים מילים עם תמונות, כאשר מקובל לרוב לרשום את המלל שהדמויות אומרות בבוועה המצוירת בקרבתן ומיוחסת אליהן על ידי מתיחת קטע קטן ממנה לעבר פיה של הדמות הדוברת.

הקומיקס בא בסוגות שונות: החל מעלילות וסיפורים ארוכים שמתמשכים בסדרות ארוכות של ספרים וחוברות וכלה ברצועת קומיקס קצרה ומצחיקה עם שורת מחץ בסופה ולעיתים רחוקות אף במשבצת יחידה.

עם השנים צבר הקומיקס יותר ויותר מעמד של אמנות. עליית הקומיקס כאמנות הביאה להולדת המושג רומן גרפי. הרומן הגרפי הוא קומיקס ארוך יותר מקומיקס הרגיל ובעל עלילה מורכבת יותר בדומה לרומן ספרותי. הרומן הגרפי הראשון "חווה עם א-להים" יצא בשנת 1978 וזכה לפופולריות ולהערכה אמנותית רבה (קדרי-עובדיה, 2014).

הקומיקס הוא פורמט קומי לרוב ובדרך כלל משמש לבידור ופנאי בלבד, אך לא תמיד. יש ספרי קומיקס שעוסקים בנושאים רציניים. כגון "מאוס: סיפורו של ניצול" מאת ארט שפיגלמן, העוסק בשואה; "המזימה" של ויל אייזנר על הפרוטוקולים של זקני ציון וספרי קומיקס נוספים. ספרי קומיקס אלו נקראים "רומנים גרפיים" או "נובלות גרפיות".

שימוש אמנותי נוסף שנעשה בקומיקס הוא השימוש שעשו בו אמני הפופ ארט בארה"ב, בעיקר ויל אייזנר. הפופ ארט השתמש בקומיקס ובגיבוריו כסמל של תרבות פופולארית, בדומה לסמלים אחרים כגיבורי קולנוע, קוקה קולה ועוד.

העניין שלי בקומיקס אמנותי החל בעקבות קריאה של שני ספרי קומיקס שעסקו בשואה, "מאוס" של ארט שפיגלמן האמריקאי ו"יודיסאה" של הקומיקסאי הישראלי שי צ'רקה. בנוסף, אני לומד במגמת אמנות כחלק מלימודי הבגרות ובכלל מתעניין באמנות ובקומיקס בפרט. עבודה על מקומו של הקומיקס באמנות משלבת בין שני תחומי עניין: הקומיקס והביטוי האמנותי דרכו. מטרתי בעבודה זו לחקור את הביטוי האמנותי במדיום הקומיקס ובמה הוא שונה מביטוי

¹ המונח העברי הוא עלילון אך לשם הנוחות בעבודה אשתמש במילה הנפוצה יותר "קומיקס".

אמנותי קלאסי. הקומיקס הוא נושא רחב ועבודות שונות שנכתבו עוסקות בהיבטים שונים שלו ביחס לתחומי יצירה אחרים; קומיקס ותיאטרון, קומיקס וקולנוע, קומיקס כאמנות לאומית ועוד. שאלת החקר שבחרתי לעסוק בה היא:

האם הקומיקס האמנותי התפתח כזרם אמנותי עצמאי חדשני, או שמא כנספח לזרמים אחרים באמנות חזותית? מה הם המרכיבים שהופכים את הקומיקס לאמנות?

כדי לענות על השאלה הזו אשתמש בשני כלים:

בחינה של המאורעות ההיסטוריים שהולידו את הקומיקס לסוגיו (כמו קומיקס אמריקאי, מאנגה, קומיקס אירופאי ועוד) ואת הקומיקס האמנותי בפרט (רומנים גרפיים, פופ-ארט ועוד) ולבסוף הסקת מסקנות מכך על מקומו של המדיום באמנות החזותית.

ניתוח יצירות קומיקס אמנותי מסוגים שונים וכן יצירות קומיקס שהן "על הגבול" בניסיון לאפיין את המרכיבים הייחודיים של הקומיקס האמנותי על פני "הקומיקס הרגיל" ואמנות חזותית אחרת.

העבודה מורכבת משישה פרקים; הפרק הראשון בוחן כיצד התפתח הקומיקס במהלך ההיסטוריה המודרנית (החל מהמאה ה-19 עד ימינו, ראה פרק א), הפרק השני עוסק בכוחו של הקומיקס ככלי תעמולתי ומחאתי ושימושים שונים נוספים שנעשו בו. הפרק השלישי בוחן את הפוליטיות של הקומיקס דרך אחד מעמודי התווך של הקומיקס המודרני, קומיקס גיבורי העל. הפרק הרביעי מתמקד בקומיקס ה"מאנגה", הקומיקס היפני, שהתפתח באופן ייחודי ומודפס עד היום בעשרות מיליוני עותקים, הפרק החמישי מתמקד באחד מהרומנים הגרפיים הידועים ביותר "מאוס" של ארט שפיגלמן, בניסיון לברר האם יש הבדל של ממש בין הרומן הגרפי לקומיקס ה"רגיל". הפרק השישי והאחרון עוסק בהופעתו הראשונה של הקומיקס בגלריות האמנות – פופ-ארט, ועל ההבדלים בין הפופ ארט לקומיקס. בחלק מהפרקים משולבים ניתוחי יצירות בכדי לנסות ולחקור לעומק את הקומיקס לסוגיו.

פרק א - מקומיקס קומי לרומן הגרפי

בכדי להתחיל ולענות על השאלה על אופיו של הקומיקס האמנותי ומקומו בעולם האמנות, ראשית כל, עלינו לבדוק מתי לראשונה הוגדר הקומיקס כקומיקס ומתי אף כאמנות או לפחות כמדיום שהוא מעבר לקומי ולבידור.

התפתחותו של הקומיקס, ככל אמנות, ואף יותר, הושפעה רבות מהאירועים ההיסטוריים שסבבו אותה, מחוקים שהגבילו את תכניו עד שימוש ככלי תעמולה רב עוצמה במלחמות עולמיות.

החוקרים חלוקים בשאלה מתי התחיל הקומיקס. התשובה לא פשוטה, כיוון שהיא תלויה בהגדרה של מהו קומיקס. ויל אייזנר, מהאמנים המרכזיים בזרם הפופ-ארט² הגדיר את הקומיקס כ"אמנות רצפית". אן מילר מרחיבה את ההגדרה ל"אמנות ויזואלית ונרטיבית היוצרת משמעות על ידי שימוש בדימויים המאורגנים ברצף ומתקיימים זה לצד זה במרחב" (Miller, 2004)³. סקוט מאקלאוד מציע הגדרה שאינה מתייחסת בהכרח אל הקומיקס כאמנות. לפיו ניתן להגדיר קומיקס כ"דימויים פיקטוריים (=ציוריים) ואחרים ברצף מכוון כדי להעביר מידע ו/או ליצור תגובה אסתטית אצל



המתבונן" (McCloud, 1993).

שלושת ההגדרות האלו, של אייזנר, מילר ומאקלאוד, הן רחבות ולכן ניתן לראות לפיהן את שורשי הקומיקס כבר בהירוגליפים המצריים, באמקי היפני ובוטראז'ים האירופאים. ומאוחר יותר,

"הילד הצהוב" יש הרואים בו את ה"קומיקס" הראשון בשל השימוש בבעות טקסט.

בסיפורים מאוירים בימי הביניים ובשימוש בגלופות עץ. במעין פרה-היסטוריה של הקומיקס המודרני שממשיכה עד המצאת הדפוס שמביא ליצירת סיפורים מאוירים רבים ולספרות עממית

2 פופ ארט (באנגלית: Pop art) היא תנועה אמנותית שמרכזה היה בעיקר בארצות הברית ובאנגליה החל מסוף שנות ה-50 של המאה ה-20. התנועה הקיפה תחומי תרבות שונים כגון מוזיקה, אמנות פלסטית, קולנוע, אופנה ועוד. אמני הפופ ארט בחנו את ההשפעה ההדדית של תחומי התרבות השונים. [מתוך ויקיפדיה האנציקלופדיה החופשית]

3 מעניין לשים לב שכל ההגדרות האלו לא מחייבות שימוש בטקסט ומתמקדות בעיקר שימוש בדימויים ובשימוש ברצף. בעוד הטקסט בקומיקס המודרני נתפס כאחד ממאפייניו המרכזיים.

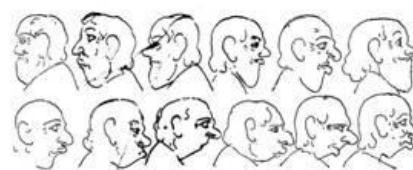
מאויירת. ובהמשך לתוספת טקסט ויותר מאוחר גם 'בועה' לטקסט עד היווצרותו של הקומיקס המודרני כפי שאנו מכירים כיום.

יש הרואים בריבוע הסטריפ 'הילד הצהוב' שפורסם בעיתון 'סמטת הוגן' את ה"קומיקס" הראשון. במובנו המודרני כסיפור באיורים ובועות טקסט (פילק, 2017).

הגישה השנייה סוברת שקומיקס הוא רק מה שמודפס ומופץ בצורה רחבה (Roger, Comics & comix, 2001 & Graphic Novels: A History of comic Art). לשיטה זו, הקומיקס החל רק בתקופה מאוחרת בהרבה, במקביל להמצאת הדפוס. ולפי מרי-סאבין רוג'ר (מחברת הספר Adult Comics על ההיסטוריה של הקומיקס) ניתן לזהות את תחילת הקומיקס אף בסיפורים מאויירים בתחילת הדפוס, כגון יצירותיהם של ויליאם הוגארת ופרנסיס בארלוו שסיפרו סיפור באיורים בתוספת טקסט שנכתב בתחתית העמוד (ולא בבועות דיבור כמו בקומיקס). גם לפני יצירות אלו נכתבו ספרים מאויירים אך הם לא היו נגישים לציבור הרחב. דבר שהדפוס אפשר (Roger, Adult comics: an introduction, 1993).

בעבודה אעסוק בקומיקס המודרני בלבד (ולפי השיטה השנייה: בקומיקס בלבד...) מכמה סיבות: הראשונה היא מיעוט הידע והחומר על ראשיתה של אמנות הסיפור באיורים ובדימויים ויזואליים ציוריים. השנייה היא קוצר היריעה שמחייבת התמקדות בתקופה מוגבלת. השלישית, והעיקרית, היא שהקומיקס האמנותי התפתח בעיקר⁴ עם יצירתו של הקומיקס המודרני.

לדת המדיום



בסוף המאה ה - 19

החלו להופיע בעיתונים

קריקטורות בפורמט של

סטריפ - רצף פריימים

של איורים ברצף

סיפורי. את קביעת אופיו

סקיצות של ספר הקומיקס של טופר. הראשון להוסיף מלל לסטריפים המאויירים.

של מדיום הקומיקס כפי שאנחנו מכירים כיום, קבע רודולף טופר, שוויצרי דובר צרפתית שהוסיף גם מלל לסטריפים. בהמשך, הוא אף הוציא שני ספרי סטריפים מאויירים (בין השנים 1827 - 1844)

⁴ או רק אז, אך זה כבר נתון לפרשנות.

עם מלל ועלילה המתפתחת מתמונה לתמונה. ספריו הכילו 50-100 עמודים. כל עמוד הכיל 3-4 ריבועי סטריפ אופקיים (בר-לב, 2012).

טופר עצמו, היה מודע לחדשנות שבעבודתו. באחד מהראיונות עמו, הוא הגדיר את ייחודו של המדיום שיצר כנובלה הפונה באופן ויזואלי אל עיני הקורא באמצעות איורי הסטריפ ולא רק באופן מילולי באמצעות הטקסט. בשונה מספרים מאוירים, ביצירתו לציור תהיה משמעות מעורפלת בלבד ללא הטקסט, אם בכלל. ולטקסט לבדו - לא תהיה שום משמעות (בר-לב, 2012).

בסך הכל פרסם טופר שבעה ספרים. ספריו זכו לפופולאריות עצומה במערב אירופה ובארה"ב. הם תורגמו לאנגלית והוצאו בהוצאות חוזרות. הספרים השפיעו על יוצרים רבים באותה התקופה שניסו את המדיום החדש שיצר. בין היוצרים היה אף גוסטאב דורה שהתפרסם בציורי התנ"ך שלו ובאיוריו לספרים ידועים (בר-לב, 2012).

בשנים שלאחר מכן השימוש במדיום שהמציא טופר תפס תאוצה ובעיתונות השבועית והיומית ברחבי העולם החלו להתפרסם סטריפים סאטיריים עם מלל. השימוש במדיום זה התרחב וב-1841 התפרסם בבריטניה העיתון Punch שהגדיר את עצמו כעיתון הומור מאויר. ב-1865 התפרסם בעיתונות הגרמנית סיפור גרפי שלם בלי קשר לסאטירה פוליטית (Max und Moritz של וילהלם בוש). במקביל התחילה להיווצר בסין אמנות דומה - המאנגה. שעברה בהמשך ליפן (בר-לב, 2012)⁵.

ב-1884 התפרסם לראשונה סטריפ מאויר במתכונת של סיפור בהמשכים עם דמות קבועה. הסטריפ התפרסם במגזין 'האלף הולידיי' (Half Holiday) של אלי סלופר. כך התחילו גיבורי עלילות הסטריפ. ובצהובון 'סמטת הוגן' (הצהובון הראשון למען האמת) פורסם סטריפ שבועי של משבצת אחת בלבד בכיכובו של ילד צהוב שכנראה אף העניק לעיתון את הכינוי צהובון. בעיתון התפרסם סטריפ הומוריסטי נוסף שגיבוריו הם חבורת ילדים שובבים בניו-יורק. פרסום הסטריפים הגדיל את מספר המנויים ועיתונים נוספים אימצו את השימוש במדיום (Roger, Comics' comix & Graphic Novels: A History of comic Art, 2001).

התפתחות והשפעות היסטוריות

אופיו האסתטי והתוכני של הקומיקס, בשונה מאמנויות אחרות, הושפע מאד על ידי גורם נוסף מלבד יצירתיותם של הכותב והמאייר ומיחסי יוצר-קורא. כמדיום שנולד וגדל בעיקר בפורמט מסחרי,

⁵ המאנגה התפתח באופן שונה וייחודי מהקומיקס המערבי, אף על פי שהוא הושפע ממנו והשפיע עליו רבות. ולכן, כדי לא להכביד על הקורא, ארחיב על התפתחותו ואעסוק בו רק בהמשך, בפרק ג "מאנגה - קומיקס יפני, אמנות לאומית".

(מהפרסום בעיתונים לשם משיכת קוראים, עד חוברות הקומיקס שהוציאו חברות קומיקס כ'מארוול' ו'קומיקס די סי') הושפע הקומיקס רבות מהתעשייה עצמה וכבר מראשיתו החל כ"סחורה". כתוצאה מכך נבנה הקומיקס בדרישות התעשייה המשתנות: מגודל הקומיקס, הצבע, הטכניקה, דרך הצורך בשמירה על פורמט אחיד כדי להתאים לעיתונים רבים ולדרישות תאגידי הקומיקס⁶, ועד אופי התכנים, שנדרשו להתאים לפרסום בעיתונים שונים ולהימכר בקרב קהל קוראים רחב ככל הניתן. תאגידי הקומיקס דרשו התאמה של התוכן לקהל הרחב. ולכן הם דרשו, שבניגוד לסטריפים החתרניים בראשיתו של הקומיקס, למשל 'הילד הצהוב', יהיו הקומיקסים "רכים" יותר. הם צנזרו תכנים ארוטיים ואלמות והרחיקו את הקומיקס מעיסוק בסוגיות דתיות ובביקורת אנטי-ממסדית. הקומיקס בתקופתם הוגבל מאוד בתעוזתו ובחדשנותו מהבחינה האמנותית-גרפית (בגלל האחדת הצורה שדרש הפרסום בעיתונים בפורמט שונה) ומהבחינה התוכנית (ההימנעות מעיסוק בנושאים רגישים או בוטים).

מלבד הקומיקס התעשייתי התפתח גם קומיקס עצמאי שהתפתח בצורה חופשית יותר והושפע, כרוב האמנויות, רק מיוצרי ומהאינטרקציה עם הקוראים. הקומיקס, מעצם היותו תרבות עממית בעיקרו, מושפע רבות מהאירועים ההיסטוריים ומתהליכים חברתיים בקרב קהל הקוראים והיוצרים.

הקומיקס המודרני במתכונתו הנוכחית, כקומיקס המתפרסם לעיתים על פני מספר עמודים, החל בארה"ב בתקופת השפל הגדול. והוא הושפע רבות מהקולנוע של שנות העשרים. בתחילתו בשנת 1933 הוא היה פשוט קומיקס בגודל דומה לזה שפורסם במוספי הקומיקס בסוף השבוע, אך הוא הודפס בפורמט קטן בחצי כך שהיו פריימים שנמשכו על פני מספר עמודים. חוברות נוספות קיבצו מספר סטריפים מעיתונים שונים לחוברת אחת. ב-1935 פורסמו לראשונה חוברות קומיקס עם חומרים מקוריים. חוברות הקומיקס אלו הושפעו מספרות המתח הבלשי דאז (פילק, 2017).

בשנת 1938 נוצר אחד מגיבורי הקומיקס המפורסמים ביותר: סופרמן. יוצריו היו שני נערים מקליולנד, ג'רי סיגל וג'ו שוסטר. מאז ועד ההתקפה היפנית על פרל הרבור בשנת 1941 התמלא שוק הקומיקס האמריקאי בגיבורי על כמו 'באטמן', איש הפלסטיק ועוד רבים, שנלחמו בפושעים וכמובן ניצחו אותם בקביעות.

⁶ בעשורים הראשונים של המאה ה-20, עם הפופולאריות הגוברת של הקומיקס, קמו בארה"ב תאגידי עסקיים שעסקו בהפצת סטריפי הקומיקס בארה"ב ומחוצה לה ובמכירתם לעיתונים.

בתקופת מלחמת העולם השנייה התווספו לרפרטואר גיבורי העל בקומיקס האמריקאי כמה גיבורים פטריוטים כמו 'הדגל', 'המגן', 'עלמת הניצחון' וגיבור שמככב עד היום בסרטים אמריקאים: קפטן אמריקה. הקומיקס הופץ במיליוני עותקים בקרב חיילי בנות הברית וזכה לפופולאריות רבה.

בתחילת המלחמה הקרה ולאחר שארצות הברית הטילה שתי פצצות אטום על יפן נכתבו בארה"ב וביפן קומיקסים רבים שעסקו באטום ובפצצות אטום. הנושא האטומי היה ועודנו נושא שנוי במחלוקת בציבור האמריקאי וככזה הוא העסיק מאד את הציבור האמריקאי. הקומיקסים בארה"ב עסקו בו מצדדים שונים. למשל 'קפטן מארוול' שבכ-500 סיפורים (!) שפורסמו אז, הוא התמודד עם מלחמה אטומית, עם פושעים הרוצים לגנוב את סודות האטום, עם שימוש באנרגיה אטומית ועוד. קומיקס המאננה ביפן המופצצת עסק אף הוא באטום אך כמובן מנקודת מבט שונה בתכלית מזו האמריקאית (בר-לב, 2012).

רומנים גרפיים

כבר בשנות ה-60 בתקופת הקומיקס המחתרתי, נוצר קומיקס לקהל יעד מבוגר ולא לילדים ונוער בלבד. אך רק יותר מאוחר כיוון זה התפתח לענף שלם וגדול של "קומיקס למבוגרים" ולא רק בחוברות קומיקס מחתרתיות. בשנות ה-80 התעצב הקומיקס כז'אנר בוגר יותר שפונה גם אל הקהל המבוגר יותר. הדמויות החלו להיות קודרות יותר, ובוגרות יותר. ובכלל, הקומיקס החל לעסוק גם בחיים עצמם ולא רק בגיבורי על ודמויות מושלמות. הקומיקס החדש עסק בבעיות השונות של החיים המודרניים. העלילות החלו לעסוק בנושאים רבים ומגוונים כגון: רומנים, אוטוביוגרפיות, ספרי מסע, ספרי זכרונות ועוד. לקומיקס החדש, כבר לא התאים השם "ספר קומי" והוא נקרא בשמות "רומן גרפי" ו"נובלה גרפית".

בין היוצרים בולטים שהובילו את הז'אנר החדש נמנים הכותבים אלן מור, ניל גיימן ופרנק מילר. הראשון שהגדיר את ספר קומיקס כרומן גרפי היה ויל אייזנר שהגדיר כך את ספרו "חוזה עם א-להים" שיצא בשנת 1978. לדבריו של אייזנר הגדרה זו נבעה משיקולים שיווקיים בלבד. אך המונח התפשט ומשתמשים בו עד היום (בר-לב, 2012).

הרומן הגרפי החל לתפוס תאוצה עם צאתם של שתי סדרות קומיקס למבוגרים בשנת 1986 על ידי חברת די סי קומיקס ('השומרים' ו'באטמן': חזרתו של האביר האפל') ועם צאתו של 'מאוס' של ארט שפיגלמן⁷.

הרומן הגרפי אינו שונה מאד מהקומיקס באופן מהותי. ההבדל המרכזי הוא הנושאים שבהם עוסק הרומן הגרפי. הרומן הגרפי משתמש במדיום שכשמו כן הוא - קומי ביסודו, לעיסוק בנושאים רציניים יותר. בכמה מקרים זכה השימוש ברומן גרפי לנושאים רגישים כמו השואה לביקורת (שפיגלמן ב'מאוס' למשל. ובעקבותיו גם מישל קישקה ב'הדור השני').

שני הבדלים משמעותיים נוספים הם קהל היעד והפורמט. הרומן הגרפי, בשונה מהקומיקס, פונה בעיקר אל הקהל הבוגר ופחות לילדים. הרומן הגרפי, יוצא בדרך כלל בספרים ולא בסטריפים יומיים או שבועיים בעיתונים ובכתבי עת.

מכיוון שאין קו הפרדה מובהק בין הקומיקס לרומן הגרפי חוקרים רבים מתייחסים אליהם כאל מדיום אחד בעל צורות פרסום שונות.

לסיכום

בפרק זה ראינו כי הקומיקס המודרני נולד משכלול של הקריקטורה והחל כמדיום שמטרתו מסחרית, להגדיל את תפוצת העיתונים. וברובו עסק בתכנים קומיים. בארה"ב אף הוקמה תעשייה מסחרית שלמה לייצור קומיקסים. בהמשך, עם התפתחותו של הקומיקס החלו יוצרים כארט שפיגלמן, ויל אייזנר ונוספים ליצור קומיקס רציני יותר שפונה אל קהל מבוגר יותר ועוסק בנושאים מורכבים ומגוונים וכך נולד המושג 'רומן גרפי'. מושג שהדעות חלוקות מה הוא כולל, וקומיקסים רבים עומדים על הקו הדק המצוייר בינו לבין קומיקס "רגיל".

כמדיום מסחרי ברובו, הקומיקס וצורתו הוגבלו והותאמו בידי דרישות התעשייה. הקומיקס שהתפתח עצמאית, מחוץ לעיתונים ולתאגידי הקומיקס, הוא זה שבעיקר פיתח ושכלל את הקומיקס. מבחינה תוכנית ומבחינה גרפית וצורנית.

⁷ שלימים היה לספר הקומיקס היחיד שזכה בפרס פוליצר.

בנוסף, ראינו כי הקומיקס כמדיום "עממי" (מופץ לרוב בעיתונים ואופיו קומי-קריקטורי) מושפע רבות מאירועים ותהפוכות היסטוריים. וככזה הוא משמש ככלי המשקף את חותמם של המאורעות באנשים ובתרבות ואף מתכתב עמם בדומה לאמנות פוליטית.

פרק ב - קומיקס ככלי מחאתי וככלי תעמולה

בפרק זה ברצוני לבחון שני היבטים של הקומיקס: הקומיקס ככלי מחאתי וככלי תעמולה. המשותף לשני ההיבטים האלו הוא היחס אל הקומיקס כמדיום רציני, כמדיום בעל השפעה. זהו פרק קצר, והוא סוקר בקצרה את היחס הממסדי והציבורי אל הקומיקס ככלי רציני ומשפיע. יחס זה נע בין חשדנות ורתיעה מכוחו של המדיום ועד שימוש פעיל בו לקידום מסרים ורעיונות.

ההכרה בכוחו של המדיום ובחופשיות שלו הביאה לשתי גישות שונות ביחס אליו: גישה אחת המנסה לצמצם ולסרס את השפעתו ואת החופש שכלי עממי כמוהו נותן. וגישה שנייה המגייסת אותו לצרכיה, ומשתמשת בו ככלי תעמולה וככלי חינוכי. לרוב ייושמו שתי הגישות במקביל; על הקומיקס הוטלו הגבלות וזה המותר גויס לצורכי הממסד.

הגישה המצמצמת הובילה בסופו של דבר ל"מרד" וכך התרחבו גבולות הז'אנר והוא התפתח לכיוונים שונים ומורכבים יותר.

בפרק זה אספר את סיפורו של "קוד הקומיקס" ההגבלה המפורסמת ביותר שהוטלה על הקומיקס ובסופו אסקור שימושים שונים שנעשו בו בגישה השנייה הרוותמת את הקומיקס לצרכיה.

מהלכים דומים ביחס אל הקומיקס ניתן למצוא גם בתעשיית הקומיקס היפני אך לשם הנוחות לא ארחיב על כך בפרק זה, אלא רק בפרק ד' ("מאנגה - קומיקס יפני, אמנות לאומית") העוסק בקומיקס היפני.

קוד הקומיקס

בשנת 1954 פרסם הפסיכיאטר ד"ר וורתם את ספרו "פיתוי התמים" שקבע כי לקומיקס השפעה שלילית על ילדים צעירים כיוון שמוחותיהם הרכים ניתנים לעיצוב בקלות. לפיו, הקומיקס הוא מזיק לנפשם ועלול לגרום להם נזקים פסיכולוגיים אדירים. לפי וורתם החשיפה לקומיקס, שתכניו לעיתים בוטים או אלימים עלולה לגדל דור של דגנרטים ופסיכופטים. מבין הז'אנרים השונים שהיו בקומיקס דאז, כגון, סיפורי מתח, בלשות, מד"ב, קומדיה ועוד, בלט בפופולאריות שלו קומיקס סיפורי האימה. את ז'אנר הקומיקס הזה תקף וורתם בחריפות ודרש צנזורה קשה בז'אנר ובכללי בקומיקס.

פרסום ספרו של וורתם המתריע על השפעותיו השליליות של הקומיקס על ילדים צעירים, הביא ל"מסע צלב" של הורים מודאגים נגד חברות הקומיקס. חברות הקומיקס שחששו להיכחדותם

בעקבות המחאה הסכימו לפשרה שבמסגרתה הוקמה רשות קוד הקומיקס. הרשות ניסחה קוד אתי מחמיר ולא מתפשר שדרש מהחברות צנזורה עצמית קשה על הקומיקסים בהוצאתם. החברות קיבלו על עצמן את הקוד, וכל חוברת קומיקס נבחנה טרם יציאתה לאור על ידי רשות קוד הקומיקס⁸ ולעיתים נפסלה ונגנזה. הקוד כלל דרישות מחמירות כגון:

- איסור על הצגת פשעים או פושעים באופן חיובי או כזה המעודד חוסר אמון ב"כוחות הטוב והסדר".
 - איסור להציג שוטרים, שופטים או פקידים ב"מוסדות מכובדים" בצורה שתעורר חוסר כבוד.
 - חובה ש"כוחות הטוב" ינצחו תמיד בעלילות הקומיקסים.
 - איסור על הצגת אלימות מפורשת, מזוכיזם וסאדיזם.
 - איסור מוחלט על הזכרת תקיפה מינית, אונס פיתוי או בכלל מין או ערום גלויים.
 - איסור על סיפורים הכוללים יצורי דמיון מפחידים. כגון שדים, ערפדים, אנשי זאב, זומבים או קניבלים⁹.
 - איסור על הזכרת סמים.
 - איסור על הזכרתן של המילים טרור, אימה ופשע, ללא הנחיות מיוחדות. (Nyberg, 1998)
- קבלתן של חברות הקומיקס את הקוד כמעט והביאה להעלמותה של תעשיית הקומיקס שנזנחה על ידי הקוראים שלא מצאו עניין בסגנון הסיפורים שהכתיב הקוד. סיפורים אלו התקשו להעביר סיפור אמיתי ומשכנע תחת ההגבלות שמנעו הצגה של קרבות, דם ומראות זוועה של מלחמה. סיפורי הקומיקס שנכתבו תחת מגבלת הקוד נטו להתאים לתפיסה של אמריקה הלבנה והנוצרית; "הטובים" ניצחו בה תמיד, ואמריקה כמובן תמיד צדקה (בר-לב, 2012).

קומיקס מחתרתי

בשנות ה-60 החלה להתפתח בארה"ב תרבות נגד לממסד ולתרבות השמרנית שגדלו בה ובכלל בקרב צעירי ארה"ב (שהולידה בין השאר את "ילדי הפרחים"). תוצר ישיר של תרבות זו היה הקומיקס המחתרתי שמרד בגלוי בחוקי קוד הקומיקס המגבילים. הקומיקס המחתרתי השתדל לרמוס כל טאבו אפשרי. הוא התבטא נגד השמרנות והגזענות שראה בממסד, התנגד למעורבות של ארה"ב

⁸ פיקוח דומה על תכני הקומיקס נוצר ביפן של שנות ה-90 בעקבות רצח ילדות צעירות על ידי קורא קומיקס. המשטרה היפנית פשטה על חנויות קומיקס, זימנה יוצרים לחקירה והחלה לפקח על תכני הקומיקס ביפן.

⁹ שאמנם הם לא יצורי דמיון אבל הם דיי מפחידים.

בארצות אחרות, עודד שימוש בסמים וערער על תפיסת המשפחה המסורתית (בין השאר בהטפה למתירנות מינית). הקומיקס המחתרתי עסק בנושאים חברתיים וקהל היעד שלו היה מבוגרים (בעיקר הצעירים, בשל אופיו המחתרתי ששיקף את תרבות הנגד שהובילו אבל לא רק) ולא ילדים.

הקומיקס המחתרתי יצא בדרכים שונות. היוצר רוברט קרמב למשל, עקף את קוד הקומיקס בכך שפרסם קומיקס ללא כוונה מסחרית. אחד מהספרים שהוציא בשיטה זו היה "החתול פריץ". החתול פריץ רמס בכל דרך אפשרית את הקוד והכניס תכנים מיניים בוטים וסמים בשפע. הקומיקס עורר זעם רב בציבור ובוועדת הקוד שידיה היו כבולות מפעולה כנגדו בגלל אי-המסחריות שלו. יותר מאוחר, בשנת 1972 הוא אף עוכד לסרט אנימציה "למבוגרים כלכד" וזכה להצלחה. יוצרים אחרים פשוט התעלמו מהקוד והוציאו ספרי קומיקס שלא נרתעו להציג תכנים בוטים, לא התנגדו לסמים ולפעמים תמכו בשימוש בהם. חלקם אף עודדו מתירנות מינית. חוברות הקומיקס המחתרתי הודפסו לרוב בשחור-לבן כשרק בכריכה צבעונית והן הופצו בחנויות טבק ובחנויות אספנות. תנועת הקומיקס המחתרתי דעכה באמצע שנות ה-70 אך היא ערערה באופן משמעותי את כוחו של קוד הקומיקס. בשל חופש היצירה שאפשר, יש היסטוריונים של הקומיקס הרואים בעליית הקומיקס המחתרתי הדבר היחיד שראוי לציון בתקופה זו¹⁰.

בשנות ה-70, בעקבות דעיכה מתמשכת של הקומיקס שנכפף לקוד, כמעט עד כיליון, החלו אט אט המוציאים לאור, שעד אז היו נאמנים לקוד הקומיקס להתנער מן הקוד. ההתנערות של המולי"ם מהקוד הואצה כשעורך מארוול סטן לי הוציא לאור שלושה חוברות ספיידרמן ללא אישור. החוברות עסקו בסמים ובהשפעתם השלילית. מכיוון שהקומיקס לא עודד שימוש בסמים ואף התנגד לו, החליטה רשות הקוד לאשר הצגה של ההשפעות הרעות של הסמים בקומיקס. זמן קצר לאחר מכן, בשנת 1972 חברת 'די-סי קומיקס' הוציאה אף היא חוברות קומיקס שהציגו סמים (בר-לב, 2012).

כוחו של המדיום

בראשיתו, ובמידה רבה עד היום, נתפס הקומיקס ככלי קליל המשמש לבידור בעיקר והשפעתו זניחה. הראשון לייחס להשפעתו של הקומיקס עוצמה מרובה, היה הפסיכיאטר ד"ר וורתם שייחס לקומיקס השפעות שליליות מרחיקות לכת על מוחם של ילדים צעירים. בעקבות כך החל פיקוח ממסדי על

¹⁰ כך טוען ג'ון ג'ון שטראוסבאו מעיתון הניו יורק טיימס. ART: 60's Comics: Gloomy, Seedy, and Superior, John Strausbaugh, December 14th 2003

תכני הקומיקס (שלא החזיק מעמד ולבסוף החלו להתנער ממנו החברות שקיבלו את מרותו, ראה לעיל). גם ביפן היה למשך זמן מסויים פיקוח ממשלתי על תכני הקומיקס מסיבות דומות.

כוחו של מדיום הקומיקס, כלי המעביר את הקורא חוויה טקסטואלית וחזותית כאחד (במיוחד בתקופה בה הקולנוע היה רק בראשית דרכו או בכלל לא), הביא להגבלתו בתקופות מסויימות וגרם לשימוש בו ככלי תעמולתי רב עוצמה באחרות.

ערב מלחמת העולם השנייה החלו להתפרסם קומיקסים רבים בעלי אופי פטריוטי-לאומי. גיבורי קומיקס רבים "גוייסו" לצבא על ידי יוצריהם ואף "השתתפו" במערכות השונות. הקומיקסים זכו לפופולאריות רבה והופצו במיליוני עותקים בקרב חיילי בנות הברית. גם ז'אנר גיבורי העל הצמיח כמה גיבורי על פטריוטים כגון 'הדגל', 'המגן', 'עלמת הניצחון', 'קפטן אמריקה' ועוד.

ביפן של מלחמת העולם השנייה הקומיקס היפני, מסיבות שונות, צומצם לכדי מגזין יחיד בשם "מאנגה" שהיה תחת פיקוח ממשלתי הדוק. במגזין פורסמו רק קומיקסים שתמכו במלחמה והציגו את אויבי יפן כמרושעים. כמו כן, הממשלה השתמשה באמני קומיקס ליצירת עלוני תעמולה לאוכלוסייה הנכבשת (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007)¹¹.

גם בישראל פורסמו מספר קומיקסים מגוייסים שעסקו במלחמות ישראל ובמבצעים צבאיים. רובם פורסמו בעיתוני הילדים. מטרת המפרסמים הייתה, מעבר להוספת תוכן פופולארי וצבעוני כקומיקס לעיתון, הייתה "להחיות בצורה מוחשית את פרשיות הגבורה שהביאו לעצמאותנו" כדבריו של עורך 'דבר לילדים' אוריאל אופק (אופק, 1967).

הקומיקס מדבר בכמה שפות, בטקסט ובתמונה. וככזה כוחו בהעברת ידע גדול יותר. לכן הקומיקס משמש ככלי עזר ללימוד וכחלק מספרי לימוד בבתי ספר רבים בעולם. בגרמניה למשל, נעשה שימוש בקומיקס במערכת החינוך מאז שנות ה-70 של המאה ה-20. בעיקר בלימודי שפות ובכיתות אמנות (דיטמאר, 2011).

¹¹ להרחבה נוספת ופירוט ראה בהמשך העבודה בפרק ד "מאנגה – קומיקס יפני, אמנות לאומית".

לסיכום

כוחו של הקומיקס נובע קודם כל מהיותו תרבות עממית. הקומיקס מגיע אל ההמון, הוא קל לקריאה (דבר המקל על מהגרים למשל), הוא קליל, מושך ופרוע. הקומיקס נוצר בתקופה שקדמה לקולנוע וככזה הוא ייחודי בחוויה הכפולה שהוא מציע; טקסט ותמונה במקביל.

ההכרה בכוחו של המדיום הביאה לרתיעה ממנו ואף להחרמתו ולהגבלתו בתקופות מסוימות, ההגבלות שהוטלו על הקומיקס בארה"ב של שנות ה-60 הביאו להולדת הקומיקס המחתרתי כחלק מתרבות הנגד דאז. תרבות הנגד בארה"ב של שנות ה-60 אימצה בשתי ידיים את המדיום ואת העממיות שלו דווקא בגלל הרתיעה הממסדית ממנו, וללא חשש השתמשה בו ככלי לביטוי רעיונות חברתיים ואחרים. אמני הקומיקס המחתרתי היו הראשונים להשתמש בקומיקס ככלי רציני. הקומיקס המחתרתי הוא בעצם הקומיקס האמנותי הראשון, מה שלימים יקרא "רומנים גרפיים".

ההכרה בכוחו של הקומיקס הביאה בהתחלה לסירוסו והגבלתו בידי הממסד והציבור הרחב. במהלך השנים לאט לאט פגו הרתיעה והחשש מכוחו של המדיום העממי והוא זכה, כשאר האמנויות, לחופש יצירתי מוחלט והחל לשמש גם ככלי חתרני, מחאתי ואמנותי ללא צנזורה או הגבלה כלשהי.

פרק ג - הפוליטיות של תעשיית גיבורי העל

הקדמה

בפרק הקודם ראינו איך השימוש בקומיקס נעשה למעבר לבידור וכך הקומיקס הפך כלי להבעה ולהעברת מסרים. הפרק הקודם עסק בקומיקס שמטרת יוצריו הייתה בראש ובראשונה, להעביר את המסר שרצו. ויהיה זה מחתרת, מחאתי, ממסדי או אמנותי. בפרק זה אעסוק בקומיקס שהוא קודם כל, נועד לבידור. כמו הרומנים הזולים שהשפיעו על יצירתו בארה"ב, כך גם פה אעסוק בקומיקס שהוא משעשע, מורכב, בעל רבדים שונים, אבל בסופו של דבר, קודם כל מוצר מסחרי. לא מניפסט, לא כלי תעמולה, ספר קריאה. רוב הקומיקס בעולם הוא קודם כל ספר קריאה או קריקטורות שמטרתו לבדר.

בפרק זה אבקש לעסוק בפן "סמוי" יותר של הקומיקס "הרגיל". הפן הפוליטי.

ספרי קומיקס רבים, ובעיקר אלו המפורסמים והפופולאריים, ובייחוד אלו שתפסו מקום מרכזי בתרבות בה נוצרו (אסטריקס בצרפת, טינטין בבלגיה, סופרמן בארה"ב ועוד), משקפים, האגביות או בכוונה, תהליכים פוליטיים ותרבותיים. קומיקסים מפורסמים שניתן למצוא בהם שיקוף של מסרים פוליטיים הם אסטריקס וטינטין האירופיים (בהקשר הקולונאליסטי), גיבורי העל האמריקאיים (ראה להלן), ואפילו "הילד הצהוב" שפורסם בסמטת הוגן (הגירה ומהגרים).

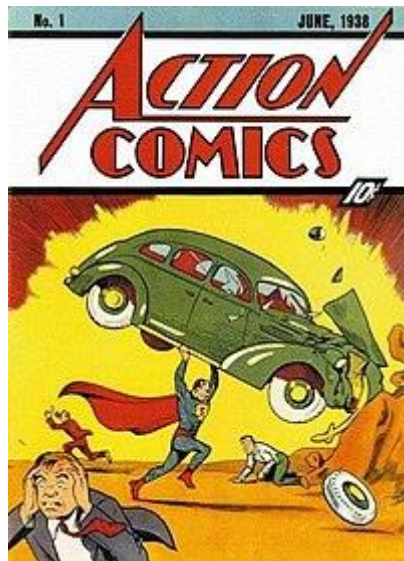
לצורך עבודה זו בחרתי להתמקד באחת מתעשיות הקומיקס הגדולות והמצליחות ביותר והמאד פוליטית - תעשיית קומיקס גיבורי העל. גיבורי העל הם דוגמא מובהקת לפוליטיות של הקומיקס. תעשיית גיבורי העל היא חלק בלתי נפרד מהתרבות האמריקאית ולאורך השנים היא שיקפה תהליכים ותהפוכות תרבותיות, חברתיות ופוליטיות רבות בחברה האמריקאית.

בפרק זה אעסוק בפירוט רק בתעשייה זו ובפוליטיות שלה. כדוגמא לאיך קומיקס משקף תפיסות פוליטיות ומשפיע על התרבות ועל החברה.

סופרמן כשיקוף החברה האמריקאית

הקומיקס המודרני החל להתפרסם לראשונה בעיתונים ובהמשך יצאו אף ספרי קומיקס. חלקם פשוט איגוד של קומיקסים שפורסמו בעיתונים וחלקם ספרים מקוריים.

בעקבות ההצלחה שזכו לה ספרי הקומיקס, נוצרה בארה"ב תעשיית קומיקס שלמה עם חברות כמו "מארוול" ו"די סי קומיקס". תעשייה זו הולידה את ז'אנר גיבורי העל שזכה להצלחה מסחרית עצומה בארה"ב ואף מחוצה לה, ולעיבודים קולנועיים.



גיליון מס' 1 של "אקשן קומיקס", בו הופיע לראשונה סופרמן.

הדעות חלוקות מיהו גיבור העל הראשון. יש הסוברים כי כבר הפאנטום (Phantom) שיצא לאור בשנת 1936, נחשב גיבור על, ויש הסוברים כי זהו סופרמן - שהרפתקאתו הראשונה פורסמה ב-1938 במגזין 'אקשן קומיקס' של חברת די קומיקס - שהיה הראשון בגיבורי העל (פילק, 2017).

בכל אופן, ללא ספק, סופרמן היה המוצלח שבגיבורי העל ושינה את תעשיית הקומיקס לבלי הכר, והוא השפיע רבות על הדרך בה עוצבו כל גיבורי העל אחריו.

סופרמן זכה להצלחה מעל המשוער, וכבר בהופעתו השביעית מכר חצי מיליון גיליונות ולא עבר זמן רב והוא הפך לאייקון תרבותי אמריקאי (Wright, 2003).

גיבורי העל היו המשך של גיבורי הספרות הזולה - בלשים ואנשי המערב הפרוע - שספרי הקומיקס עד אז דמו להם ונוצרו בסגנון דומה. גיבורים אלו גילמו את מיתוס הגיבור האמריקאי וסופרמן גילם אותו בצורה מושלמת. (פילק, 2017). סופרמן היה שייך ל"המונומיתוס האמריקאי" כהגדרתם של לורנס וג'ואט. לפיהם, לכל גיבורי העל מבנה נרטיבי דומה: קהילה חיה בשלווה, רוע חיצוני מאיים על השלווה הזו, גיבור חיצוני בעל כוחות מיוחדים נלחם ברוע החיצוני תוך ויתור על טובתו האישית, ומחזיר את הקהילה אל השלווה האידיאלית ששררה קודם. הגיבור נבדל מהקהילה, אך דמותו מייצגת את ערכי הקהילה בביטויים הטוב ביותר (Lawrence, 2002 & Jewett). סופרמן הוא גיבור כלל אמריקאי והוא מגלם את המונומיתוס האמריקאי בשלמותו¹². הוא משקף את הערכים של ארה"ב השמרנית דאז ("דרך החיים האמריקאית" מה שנקרא). אפילו תלבושת גיבור-העל שלו (חליפה כחולה, גלימה אדומה) רומזת לצבעי הדגל האמריקאי (פילק, 2017).

¹² בשנים האחרונות החלו להיווצר אלטרנטיבות לסופרמן האמריקאי: "Red Son" בה החללית של סופרמן מגיעה כמה שעות מאוחר יותר ולכן נוחתת בקולחוז האוקראינית ולא בקנזס שבארה"ב. סופרמן שם הוא בעצם ההפך מסופרמן הרגיל - הגיבור האמריקאי. שם הוא נלחם למען סטאלין וסוציאליזם כנשק של המפלגה הקומוניסטית, ואויבו הקלאסי של סופרמן - לקס לותר, הופך למדען אמריקאי...

ראוי לציין, כי הפיכתו של סופרמן למונומיתוס של גיבור העל האמריקאי החלה רק עם עזיבתם של יוצריו, ג'ו שוסטר וג'רי סיגל. שוסטר וסיגל היו צעירים יהודיים מקליוולנד, אוהיו, והיו בנים למשפחת מהגרים ענייה. בעקבות כך, בראשיתו, שיקף סופרמן דווקא את ערכיה של הפופולריות של קואליציית הניו דיל¹³ (פילק, 2017).

בשנים הראשונות היו מעשי הגבורה של סופרמן יומיומיים כגון הצלה מבעל מכה, התמודדות מול פוליטיקאי מושחת, מאבק מול פושעים קטנים. האנשים שהושיע היו אנשים פשוטים ורגילים. דבר זה התאים לרוח הניו דיל שראתה באדם הפשוט הנאבק במאבקים יומיומיים ורגילים את הגיבור האמיתי (Wright, 2003).

בגרסתו המקורית של סופרמן ניתן להבחין בתפיסות עולם נוספות התואמות לגישה הפופוליסטית¹⁴. גישתו המבקרת את מוסדות השלטון (במשפט של נער המואשם בשוד ובית המשפט גוזר עליו שנתיים מאסר, למורת רוחו של סופרמן), מעשי גבורה בהם הוא נלחם הפוליטיקאים מושחתים ובקושרים המנסים לפגוע בכלכלה על חשבון "האדם הפשוט" ועוד.

לאחר עזיבתם של שוסטר וסיגל, במהלך מלחמת העולם השנייה, וביתר שאת לאחריה בתקופת המלחמה הקרה, שונה גם אופיו של סופרמן, והוא הפך למייצגה של "דרך החיים האמריקאית" ולמונומיתוס לאומי, סופרמן החדש, בהתאם למודל של לורנס וג'ואט לעיל, הוא חיצוני לקהילה ולא חלק ממנה, ומעשי הגבורה שלו הם מלחמה ברוע החיצוני המאיים על הקהילה (בשונה מסופרמן של שוסטר וסיגל שהיה "גיבור העם", גיבור על שהוא בסופו של דבר אדם פשוט הנלחם בעוולות גם בתוך הקהילה - כמו בעל מכה - ומגן החלשים בקהילה) (פילק, 2017).

סופרמן החדש, של תקופת המלחמה הקרה, נוצר כך במכוון על ידי העורכים של די סי, הוא מייצג את ארה"ב כפי שתפסו אותה די סי וכפי שרצו לצייר אותה, סופרמן המושלם מכל הבחינות, פיזית,

אלטרנטיבה לאומית נוספת לסופרמן נוצרה באנגליה. כמו סופרמן הקומוניסטי, גם הוא נוחת באנגליה בעקבות שינוי בשעות. באנגליה סופרמן עובד ככתב ב"צהובון".

¹³ קואליציית הניו דיל הייתה קואליציה שהקים פרנקלין רוזוולט בשנות ה-30 בארה"ב. היא חיברה בין חוואים דרומיים עניים, פועלים תעשייתיים ואיגודים מקצועיים, מהגרים ואפרו אמריקאיים. הקואליציה עמדה כנגד מי שנתפסו כאליטה עשירה ומקושרת וייצגה את "האדם הפשוט". היא הנהיגה מספר רפורמות כלכליות שבין השאר קבעו איסור העסקת ילדים, שכר מינימום ושבוע עבודה של 40 שעות. ערכי הניו דיל העמידו במרכז את "האדם הפשוט" ונלחמו בשליטת "האליטה" של בעלי ההון.

¹⁴ גישת הניו דיל. הגישה הפופוליסטית היא מעין "דרך האמצע" בין הקפיטליסטים לסוציאליסטים ובין אמון בשלטון הדמוקרטי. הפופוליסטים האמינו בקפיטליזם אך סברו שצריך להימנע ממצב שבו הקפיטליזם נהיה "חזירי". הם האמינו בדמוקרטיה האמריקאית אך הביעו אי אמון תמידי בממסד ובפוליטיקאים שלשיתם פעלו נגד "העם" לטובת "לוביסטים" ובעלי הון.

נפשית, מוסרית, הוא מטאפורה לארה"ב מושלמת - בלי שסעים חברתיים, ללא הבדלי מעמדות ובטוחה לחלוטין בעצמה ובדרכה. בדומה לסופרמן ארה"ב עומדת מול רוע חיצוני (וככזה חסר סיבה חברתית או אחרת, אלא פשוט עובדה קיימת שלא ניתנת לשינוי וצריך פשוט להלחם מולו) - הקומוניזם או הנאציזם (פילק, 2017).

החברה האמריקאית בסופרמן של המלחמה הקרה היא חברה מדומיינת, לבנה (עד שנות השבעים לא מופיעות בכלל דמויות אפרו-אמריקאיות בסופרמן) עשירה, שלווה, ללא עוני, ללא מאבקים בין מעמדיים (המעמד הבינוני הוא היחיד שמופיע בקומיקס), אין מתחים מגדריים (פילק, 2017). וכמובן שהרוע חיצוני. כי הרי החברה "אוטופית" ללא קונפליקטים.

תפיסת העולם של די סי, של אמריקה מושלמת וללא מתחים וקונפליקטים, נופצה על ידי האירועים ההיסטוריים בשנות ה-60: רצח קנדי, המתחים הבין גזעיים, מלחמת וייטנאם הכושלת, כשלון נסיון ההפיכה האמריקאי בקובה (הפלישה למפרץ החזירים) וה"מלחמה בעוני" (פילק, 2017).

מארוול - יקום של גיבורים

בשנת 1939 החלו להופיע גיבורי על נוספים בהשראת סופרמן. בדי סי, במטרה לשחזר את ההצלחה, יצרו גיבור על נוסף - באטמן. במקביל, יצרה חברת הקומיקס "פוסט" את "קפטן מארוול". בנוסף באותה השנה, הקים מרטין גודמן את מה שלימים נהיה ל"מארוול קומיקס" - "טיימלי פאבליקשנס". וכבר בגיליון הראשון הופיעו גיבורי על חדשים: "הלפיד האנושי" ו"נמור". עם פרוץ מלחמת העולם השנייה יצרו העורך הראשי דאז של "טיימלי", ג'ו סיימון, והמאייר ג'ק קירבי, את "קפטן אמריקה" ובהמשך "גייסו" אותו למאבק בנאצים (לפני כניסת ארה"ב למלחמה) והביעו בכך את תמיכתם בכניסה של ארה"ב למלחמה (פילק, 2017). קפטן אמריקה הוא ביטוי משמעותי לפוליטיות של הקומיקס; דרך גיבור בדיוני לחלוטין ובעזרת סמליות (קפטן אמריקה), ביטאו סיימון וקירבי את דעתם לגבי תפקידה של ארה"ב במלחמה בנאצים.

בסוף שנות ה-40 ובתחילת שנות ה-50 דעך העניין בגיבורי העל. הדעיכה קרתה משלושה סיבות עיקריות:

- הצורך בפנטזיה חלופית למציאות ירד בעקבות המצב הכלכלי הטוב בארה"ב וסיומה של מלחמת העולם השנייה.

- התחרות על הקוראים מול הקולנוע והטלוויזיה שהחלו לפעול.

- חוקי קוד הקומיקס שהגבילו את תכני הז'אנר¹⁵ (פילק, 2017).

בשנת 1961 שינתה "אטלס קומיקס" (היא "טיימלי" לשעבר) את שמה ל"מארוול קומיקס" והוציאה את הגיליון הראשון של "ארבעת המופלאים" שנכתב על ידי סטן לי ואווייר על ידי ג'ק קריבי ופתחה בכך את "תור הכסף" של הקומיקס ובישרה את חזרתה של הפופולאריות של גיבורי העל בציבור. בהמשך, יצרו במארוול את ספיידרמן (וגיבורי על נוספים) ויצרו את "היקום של מארוול" שהיווה מתחרה ל"ליגת הצדק של אמריקה" - הכותרת שדי סי איגדו תחתיה את גיבורי העל שלהם (סופרמן, באטמן, וונדרוומן ועוד) (פילק, 2017).

גיבורי על פוליטיים

גיבורי העל של מארוול היו מ"זן חדש". בשונה מגיבורי העל של די סי, שבדומה לסופרמן של די סי, היו מושלמים ולא נזקקו לעזרה. גיבורי העל של די סי תמיד בטוחים בעצמם ובדרכם וללא הומור עצמי. גיבורי מארוול לעומת זאת היו "אנושיים" יותר ובעלי חולשות שונות (חלקם מראם החיצוני דוחה, חלקם נדחו על ידי החברה, ולחלקם מומים שונים). החולשות של גיבורי מארוול לא היו שוליות והיוו חלק מרכזי בדמותם ובהיותם, כתוצאה מהיותם חולשות מלבד היותם כוחות מיוחדים (חולשותיהם של גיבורי מארוול היו קשורות פעמים רבות למה שהפך אותם לגיבורים) (Mills, 2014).

הקומיקס שיצר סטן לי, כותב הקומיקסים של מארוול, ביטא במידה רבה את רוח הניו דיל והמפלגה הדמוקרטית (בשונה מגיבורי העל של די-סי שביטאו את הרוח הרפובליקנית), בדומה ליוצריו של סופרמן - שוסטר וסיגל. ביטוי זה של תפיסותיו של לי ניתן לראות במקומות רבים: מהתהליכים הנפשיים והמוסריים שעוברות הדמויות ובהן משתקפות תפיסותיו של יוצרן¹⁶ ועד אמירות מפורשות ביחס לאירועים המתרחשים בעולמנו אנו¹⁷.

¹⁵ ראה לעיל בתחילת הפרק ב"קוד הקומיקס והקומיקס המחתרתי".
¹⁶ למשל פיטר פארקר - ספיידרמן, ההופך ללא אנוכי, אכפתי ואחראי לזולתו על אף כוחו הרב, כשיקוף לתפיסת ה"קפיטליזם עם רגישות חברתית".
¹⁷ למשל, איירון-מן הנלחם ביריבו הרוסי טיטניום-מן. והדוגמאות עוד רבות.

שיקוף דומה ניתן לראות גם בגיבורי די-סי, והוא בא לידי ביטוי במלוא עוזו בימי מחלוקות שקרעו את ארה"ב ביחס לתפקידה כמעצמה עולמית והיחס לכוח העצום שבידיה ומתבטא באמירות של הדמויות ובהתנהגותן¹⁸

בזמן המלחמה הקרה ניתן לראות התייחסויות מפורשות למאבק בסובייטים בדמות נבלי-על סובייטים וסיוע של הגיבורים בסיכול מזימותיהם והגנה על ארה"ב מפני בריה"מ.

לי עצמו הבהיר שמטרתו היא ליצור בידור ולא להעביר מסרים אידאולוגיים. עם זאת, הוא אמר כי בעיניו "מארוול היא יותר מאוסף מגזינים [...] כל מרוולית הוא שווה בין שווים, כשכולנו יחד שותפים בכיף ובחולשות". גישתו זו של לי היא גישת הניו דיל המאמינה בקפיטליזם אך בכוח עם אחריות חברתית (פילק, 2017, עמ' 70).

האידאולוגיה הסמויה¹⁹ שעמדה בבסיס חוברות גיבורי העל לא הושפעה רק "מלמעלה" – מהמערכת, אלא גם "מלמטה" – מהקוראים, מהשיח הציבורי.

בשנות ה-60 השתדלו מארוול להתאים את עצמם לשינוי שעבר על הציבור האמריקאי שקבים ממנו התנגדו בתוקף למלחמה בווייטנאם. לאט לאט, ככל שגברה המחאה הציבורית נגד המשך המלחמה, החלו גיבורי מארוול להביע אף הם הסתייגות והתנגדות למלחמה. בעקבות שינוי הלך הרוח הציבורי, שינתה מארוול גיבורים שהיו עד כה דמויות "ממסדיות" לכאלו המביעות ביקורת לעיתים על הצבא והממשל (פילק, 2017). השינוי נבע בעיקר מהיותו של קומיקס גיבורי העל מוצר מסחרי, שמטרתו העליונה היא למכור כמה שיותר ולהתחבב על הקהל.

גיבורי העל האמריקאיים, "ליגת הצדק" ו"היקום של מארוול", כמוצר תוכן עממי והמוני, נהיו מעין מיתולוגיה מודרנית של התרבות האמריקאית. מיתולוגיה שנוצרה בהשפעות שונות; הצורך המסחרי, השינויים בפוליטיקה ובתפיסת העולם של האמריקאיים והגבלות ממסדיות (קוד הקומיקס).

תקצר היריעה, אך במהלך השנים עברו גיבורי העל עוד תהפוכות ושינויי תפיסה ואישיות רבים. הם נעשו אפלים יותר, התמודדו עם עולם בו גיבורי העל לא מוערצים אלא נרדפים ועוד. שינויים אלו

¹⁸ "הלוואי ויגיע יום בו לא יהיה צורך בכך [...] אך עד שהיום הזה יגיע, עלינו להיות אסירי תודה שאירון-מן קיים ואפשר לעשות בו שימוש למען החרות" אומר נשיא ארה"ב באירון-מן, למשל. מצוטט אצל (Costello, 2009).

¹⁹ סמויה באופן יחסי. בעיקר בפן הכלכלי, בשונה מהמאבק והעוינות כלפי הסובייטים שנכתבו במפורש.

נבעו גם משינויים חברתיים ומתפיסת העולם שהפכה יותר "מפוכחת" והחברה הפסיקה להאמין ב"גיבורי-על-מושלמים-ללא-רבב" שיבואו להציל אותה.

השינוי המרכזי שעברו גיבורי העל הוא העיסוק ביחסי חברה-גיבורי על ולא בגיבורי על כמונומיתוס לאומי.

כיום אייקון גיבורי העל, שהפך לסמל מובהק לתרבות האמריקאית, פופולארי מתמיד וגיבורי העל מככבים בסרטים רבים וחדשים היוצאים כל הזמן.

סופרמן איש הפלדה - ניתוח

בחלק ההיסטורי של הפרק, לעיל, הובאו דוגמאות רבות לפוליטיות של הקומיקס ולתפיסות העולם המשתקפות מהגרסאות השונות. בחלק זה ברצוני להתמקד באחד מהעיבודים המרכזיים שנעשה לסופרמן - עיבודו של ג'ון ברוך- ולבחון בו בצורה ממוקדת יותר את המוטיבים הפוליטיים שהזכרתי לעיל.

הערה קצרה על אופי הניתוח: הכלים שאשתמש בהם לניתוח זה הם בעיקרם כלים מעולם האמנות החזותית²⁰. האם סופרמן, המסחרי ושנועד לצרכי בידור נכנס תחת כנפי המושג "אמנות"? לדעתי לא, כי כוונת יוצריו אינה אמנותית (וכך גם אופיו). אך השימוש בכלים אמנותיים אינו בא להכריע בשאלה זו, ותפקידו, בדומה לכלים ספרותיים, לסייע בניתוח ובהבנת היצירה שלפנינו. ספרי הקומיקס, כידוע, אינם רק טקסט, ומקומו של הציור בהם מרכזי לא פחות משל המלל, ולכן נצרך השימוש בכלים של אמנות חזותי בכדי לנתח את התפיסות העומדות בבסיסו.

במהלך השנים עברה דמותו של סופרמן (ושל גיבורי על נוספים) שינויים רבים. העלילה עברה עיבודים שונים ודמויות משנה, נבלי-על וגיבורים, הוסרו, התוספו או שונו. עד היום מתפרסמים עיבודים חדשים.

אחד ממעבדיו הידועים של סופרמן היה ג'ון ברוך, ששכתב את סיפור ההתחלה של סופרמן וכתב לו עלילות חדשות. כפי שראינו לעיל, השינויים שנעשו בסופרמן במהלך השנים הם ביטוי לשוני תפיסותהן של הכותבים.

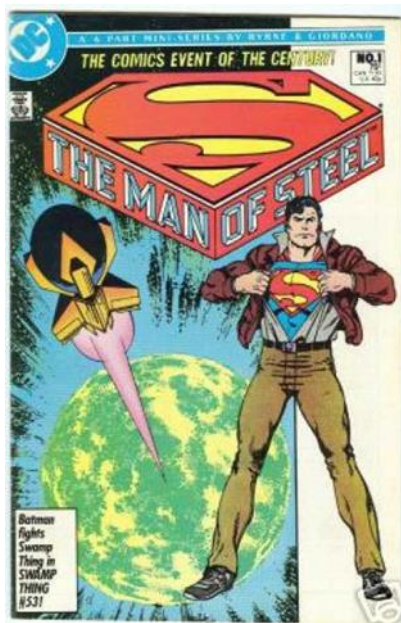
²⁰ אע"פ שניכר ההבדל בין קומיקס זה לבין קומיקס כ"מאוס" מבחינת השימוש במרכיבים חזותיים. במאוס יש שימוש רחב בכלים חזותיים להעברת המסר ופה יש מעט והתוכן המילולי תופס מקום מרכזי יותר (כפי שניתן לראות להלן בניתוח, שחלק גדול ממנו אינו מתמקד במרכיבים החזותיים של הקומיקס).

בניתוח זה, בין השאר, אציין שינויים אלו.

"סופרמן איש הפלדה" כרך א.

כתב: ג'ון ברון. צייר: דיק ג'ורדאנו. צבע: טום זוקו.
ראה אור בשנים 1986-1987 (מהדורה עברית).
מאנגלית: עמוס ערן.

טכניקה: ציור בעט והדפסת צבע.



כריכת החוברת במהדורה האנגלית. כריכת המהדורה העברית בעמוד הסמוך.

תיאור היצירה: חוברת קומיקס באורך של 24 עמודים. בכל עמוד 1-3 סטריפים בגודל משתנה. חוברת זו היא הראשונה בסדרה ועוסקת בסיפור ההתחלה של סופרמן.

החוברת היא עיבוד של ג'ון ברון ודיק ג'ורדאנו לסיפור ההתחלה של סופרמן שיצרו במקור ג'רי סיגל וג'ו שוסטר. החוברת מחולקת לארבעה חלקים:

פרק ראשון - הסוד, המתאר את קלארק קנט (הוא סופרמן הוא קאל-אל) המגלה את מוצאו ומחליט להשתמש בכוחו בחשאי כדי לעזור לאנשים.

פרק שני - החשיפה, המתאר את הופעתו הראשונה של קלארק קנט-סופרמן בציבור (ובה הוא מציל מעבורת חלל מהתרסקות).

אחרית דבר - סופר-גיבור, מתאר את החלטתו של קלארק ליצור לעצמו דמות "סופרמן", אותה יעטה בפעולות גבורה בכדי להסתיר את זהותו.

פתח הדברים: מתוך השער הירוק, מתאר את רגעיו האחרונים של כוכב הלכת קריפטון בו נולד סופרמן ואת החלטתו של אביו לשולחו לכדור הארץ כדי להצילו.



מרכיבים חזותיים:

סגנון – ריאליסטי. בקומיקס גיבורי העל, אין "קסם", מדובר במדע בדיוני ולא בפנטזיה. כל הכוחות של גיבורי העל מוסברים פחות או יותר. כך שסופרמן הוא פשוט חייזר שבמעבר לכדור הארץ התברך בכוחות על טבעיים. "הכוכב האחר" אפשר חופש פעולה ליוצרו של סופרמן ובמהלך הסדרה מופיעות מתכות בעלות כוחות מסתוריים שמקורם בקריפטון, "הכוכב האחר". סגנון הציור הריאליסטי מבטא אף הוא את הגישה המציאותית שבה נכתב סופרמן. סופרמן הוא לא טבעי, אבל יוצרו מציגים אשליה של עולם הדומה לשלנו ובו יכל סופרמן להיות באותה המידה. גישה זו מקרבת את הקורא אל הסיפור, כי הסיפור בעצם עוסק בו ובעולמו, ולא באיזה עולם מרוחק (אמנם ישנה הזרה בשמות הערים והמקומות [מטרופוליס, גותהם ועוד] אך ברור כי מדובר בארצות הברית של אמריקה).

מדיום – המדיום הוא קומיקס, דבר המשפיע רבות על אופיו של הסיפור. הקומיקס באותה התקופה (ובמידה רבה עד היום), הוא מדיום של תרבות המונים ומוצר מסחרי. ולכן, בדומה לעיתון, הוא מנסה להתאים עצמו לקהל קוראיו ולדעותיהם. סופרמן יוצא בארה"ב, וככזה הנראטיב שלו אמריקאי והוא משקף את התפיסות הרווחות בהמון.

תוצאה נוספת של השימוש בקומיקס, היא צורת הצביעה. הצביעה בסופרמן בסיסית ולא מתוחכמת, מכורח רמת הדפוס הצבעוני באותה התקופה (סופרמן יצא בשנת 1986).

עיצוב הדף – גודלן של המשבצות בקומיקס משתנה תדיר. לעיתים, משבצת אחת מתפרסת על פני עמוד שלם. המשחק בגודלן של המשבצות מאפשר הדגשה של רגעים מסויימים על ידי הגדלתם. כמו בעמוד האחרון המציג את סופרמן במדיו (ראה נספח 4). בקומיקס זה, ובכלל בקומיקס גיבורי על, משתמשים פעמים רבות בהגדלת משבצות כדי להציג בפירוט את גיבורי העל ומעשי הגבורה ההרואיים שלהם.

צבע – הצבעים בסופרמן עזים ומונוכרומיים לרוב (בעיקר בגלל שיטת הדפסת הצבע של הדפוס דאז). הצבעוניות של הקומיקס הופכת אותו מלא חיים, כמו סרט.

סמליות – צבעי חליפתו של סופרמן הם אדום וכחול²¹, צבעים המרמזים לדגל ארה"ב. סופרמן הוא גיבור אמריקאי ופטריוט. כפי שאומר לו אביו בשעה שהוא מגלה את כוחותיו: "אתה אזרח אמריקני – וזה אומר שיש לך אחריות".

אור וצל – בסופרמן מעט הצללות וגם הן רק בעט השחור, כי הצביעה המודפסת דאז לא אפשרה משחק רב מדי עם הצבע.

בהשוואה לגרסאות הקודמות

בשנת 1985 יצאה סדרת הקומיקס "המשבר בעולמות האינסופיים" בה רבים מהיקומים המקבילים של גיבורי העל הושמדו. בעקבות הסדרה שוכתבו מחדש סיפוריהם של גיבורי על רבים וביניהם סופרמן ששוכתב על ידי ג'ון ברון. שכתוב שזכה להצלחה רבה.

בגרסתו של ברון יש דברים רבים ששונים מהגרסאות שקדמו לו:

- (א) ברון שינה את אופיו של הכוכב קריפטון ממנו בא סופרמן. בגרסאות הקודמות הכוכב היה מעין עולם פלאי וקסום, בעוד אצל ברון הוא מתואר ככוכב סטרילי וקר.
- (ב) במקור, סופרמן אומץ מבית יתומים. בגרסתו של ברון אביו הוא זה שמצא את החללית בה הגיע מקריפטון והוריו גדלוהו מכיל ינקות.
- (ג) כוחותיו של סופרמן של ברון מוגבלים וחזקים פחות מאשר בגרסאות הקודמות.
- (ד) במקור, קלארק קנט יוצר לעצמו את דמות "סופרבו" ורק בשלב מאוחר יותר את דמות "סופרמן". בגרסתו של ברון דמותו של סופרבו מעולם לא נוצרה ודמותו הראשונה והיחידה של קלארק קנט היא סופרמן.
- (ה) ²²אויבו המיתולוגי של סופרמן, לקס לות'ור שונה בגרסתו של ברון למולטי מיליונר ופילנטרופ מרושע.
- (ו) במקור, סופרמן ובאטמן היו חברים, ואילו אצל ברון הם אמנם לא אויבים, אך החיכוכים ביניהם רבים והם לא ממש מסתדרים.

²¹ לא רק פה, בכל העיבודים (אולי מלבד ספוקלציות "מה היה אילו" של סופרמן רוסי או אנגלי [ראה הערה 12]).

²² סעיפים ד' וה' מתייחסים לכרכי ההמשך ולא רק לכרך הנוכחי.

השינויים שעשה ברון באופי ובעלילה של סופרמן שרדו למשך כשני עשורים²³ לאחר שהפסיק לכתוב חוברות קומיקס של סופרמן.

מאפיינים פוליטיים

סופרמן משקף במידה רבה את תפיסותיו הכלכליות של יוצרו – ג'ון ברון.

העיר הגדולה, מטרופוליס, בה פועל סופרמן מתוארת כמקום פחות ערכי לעומת העיירה "סמלוויל" בה גדל סופרמן. ולכן את הערים המסמלות את הקפיטליזם הדורסני (בניגוד לגישה המאמינה בקפיטליזם עם אחריות חברתית) לעומת העיירות המסמלות את האדם הפשוט. כך משתקף בסצנת הופעתו הראשונה של סופרמן בציבור (ראה נספח 6) שלאחריה הקהל מתנפל עליו ועל הכתבת שלצידו, לויס ליין. סופרמן מזועזע מהתנהגות הקהל ולאחר מכן הוא אומר לאביו כך: "הם הציפו אותי! כמו חיות פרא, כמו תולעים. שורטים, מושכים. צורחים אלי. ולכולם היו דרישות! כולם רצו ממני משהו, לעשות, להגיד, למכור!! זה היה כאילו שההופעה הפומבית הראשונה שלי שחררה בכל אחד מהם את החלק הכי גרוע, קנאה, תאוות בצע".

"אז טסתי משם והלאה. רחוק רחוק. ישבתי על ראש הר בטיבט, מזועזע לגמרי, מזעם. מפחד! הם לקחו את כל מה שלימדתם אותי וקרעו אותו לגזרים".

"כולם רצו ממני משהו, לעשות, להגיד, למכור!! ... שחררה בכל אחד מהם את החלק הכי גרוע, קנאה, תאוות בצע." – ביקורת על הקפיטליזם הדורסני של העיר הגדולה.

"הם לקחו את כל מה שלימדתם אותי וקרעו אותו לגזרים" – הניגוד לעיירה שבה גדל סופרמן לעומת העיר הגדולה עם האנשים תאבי הבצע.

מאפיין נוסף, המופיע בחוברת ההמשך, הוא זהותו של נבל העל מולו נלחם סופרמן – מקס לות'ור. מקס לות'ור הוא מולטי מיליונר מרושע שמשתמש בכוחו ובהשפעתו להלחם בסופרמן. בחירתו של ברון שהרע יהיה העשיר מבטאת את היחס העויין והחשדני שלו כלפי בעלי ההון ומפנה אצבע מאשימה כלפיהם.

²³ בחוברות שכתבו כותבים אחרים לאחר מכן.

פרק ד - מאנגה - קומיקס יפני, אמנות לאומית

המרחק הגיאוגרפי והתרבותי העצום שבין המערב לארץ השמש העולה הביא להתפתחות של תרבות קומיקס שלמה שצמחה בנפרד מהקומיקס המערבי. אף על פי שהושפעה ממנו והשפיעה עליו לאורך השנים.

תעשיית הקומיקס היפני היא מהגדולות בעולם אם לא הגדולה ביותר ותפוצת המאנגה ביפן כמעט בלתי נתפסת (כתשעה מיליון גיליונות בשבוע!²⁴). קומיקס המאנגה פופולארי בארצות רבות והוא אף עובד לסרטי אנימציה הנקראים 'אנימה קומיקסו' וידועים כ'אנימה'.

ראשית המאנגה

בדומה לקומיקס המערבי, גם לקומיקס ביפן קדמו סיפורים מאויירים המשלבים טקסט. ביפן אלו היו מגילות מאויירות - האמאקימונו (emakimono). מגילות אלו החלו כבר בתקופת נארה בהיסטוריה של יפן (710-794)²⁵ כחיקוי למגילות סיניות דומות והיו תוצאה של חדירת הבודהיזם למדינה. כבר אז, בדומה לקומיקס, דמויות האנשים והחיות צוירו באופן קריקטורי (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

מעניין לראות, שבעוד בסיפורים המאויירים שקדמו לקומיקס במערב הטקסט זכה לככורה, ביפן מאמצע המאה ה-12 הפך הציור לעיקר והטקסט לטפל. יותר מכך, בתקופת אדו (1603 - 1868)²⁶ פורסמו ספרי איורים שנעשו בטכניקת תגליפי עץ ולא כללו טקסט בכלל. הם נקראו "ספרי התבוננות". ראוי לציון פרסום הסיפור המאוייר בהמשכים 'מגילת החיות העליונות' ששילב טקסט עם ציור, על ידי הכהן והצייר הבודהיסטי טובה סוג'ו ופרץ דרך לפרסום מגילות נוספות רבות באותו הסגנון. במאה ה-17 התפתחה טכניקת ההדפסה היפנית בעזרת לוחות עץ וחבורות הסיפורים

²⁴ כך לדברי אורי ברטל, החוקר עיצוב ותרבות חזותית עכשווית ביפן (האומה המצויירת, 2014, עמ' 43).

²⁵ תקופת נארה (奈良時代) הייתה תקופה בהיסטוריה של יפן אשר החלה בערך בשנת 710 והסתיימה ב-794. הקיסרית גֶנְגִי (元明天皇) קבעה את בירת הייג'ו קיו (平城京 היום נארה) ומלכד 5 שנים (740-745), שבהן הכירה עברה באופן זמני, הייתה נארה הבירה של התרבות היפנית. בשנת 784 הקיסר קאמו (桓武天皇) העביר את הבירה לעיר נאגאוקה, לפני שעברה להיאן (平安京), או קיוטו (京都), כעשור לאחר מכן, בשנת 794. [מתוך ויקיפדיה האנציקלופדיה החופשית]

²⁶ תקופת אדו המכונה גם תקופת טוקוגאווה, היא תקופה בהיסטוריה של יפן שהחלה בשנת 1603 והסתיימה בשנת 1868 ביצוע הרסטורציה של מיג'י והפיכתה של יפן למדינה מודרנית. בתקופה זו שלטה ביפן שוגונות טוקוגאווה שפירתה הייתה אדו (טוקיו של ימינו) ומכאן גם שמה של התקופה. התקופה החלה עם כינונה של השוגונות על ידי טוקוגאווה איאסו, וסיומה, תחת שלטונו של השוגון יושינובו טוקוגאווה, מסמלת את תחילת העת המודרנית בהיסטוריה של יפן. [מתוך ויקיפדיה האנציקלופדיה החופשית]

המאויירים בליווי טקסט הפכו פופולאריים ונפוצים הציבור הרחב (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

בחשיבות שניתנה לאיור לעומת הטקסט, דומות המגילות היפניות וספרי ההתבוננות לקומיקס; שבו הטקסט והציור מהווים חלקים בלתי נפרדים שקריאת הסיפור בהעדרו של אחד מהם היא בלתי אפשרית.

הקומיקס היפני -המאנגה- שואב מהיסטורית הסיפור היפני המאוייר שקדמה לו ונבנה על הפופולאריות שלו בציבור. אך מראהו ומאפייניו החזותיים נבנו על בסיס הקומיקס המערבי (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

עם הפתחותה התרבותית של יפן באמצע המאה ה-19 למערב, הגיעה לראשונה ליפן הקריקטורה המערבית, אמו הורתו של הקומיקס המערבי. שני יוצרים מערביים - צ'רלס וורגמן הבריטי וז'ורז' ביגוט הצרפתי,²⁷ שהשתקעו ביפן מסיבות שונות החלו להוציא לאור ביפן מגזיני קריקטורה סאטיריים ופוליטיים. אלו האחרונים סיבכו לעיתים את יוצריהם עם השלטונות היפנים שלא התלהבו מהביקורת. הם זכו להערצה על ידי המאויירים היפנים שלא היו רגילים להביע ביקורת על השלטון (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

בעקבות מגזיני הקריקטורות שיצרו האמנים המערביים החלו היפנים להוציא אף הם מגזינים דומים. באותה העת הגיעה ליפן טכניקת הדפוס המערבי והגדילה מאוד את תפוצתם של המגזינים הקריקטוריים (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

בסוף המאה ה-19 נמאס קצת ליפנים והם חיפשו מקור השראה חדש. המקור היה הקומיקס האמריקאי. שבאותה עת התפרסם בעיקר במתכונת של סיפורים בהמשכים בעיתונים. היפנים החלו לאמץ אף הם את הקונספט של סיפורי קומיקס בהמשכים המפורסמים בעיתון. ופורסמו מספר סדרות קומיקס כאלו. הסדרות היו בחלקן לילדים ובחלקן לקוראים מבוגרים. סגנון הציור הריאליסטי של הקומיקס האמריקאי השפיע על הקומיקס היפני רבות. בעיקר בצורה, מספר רצועות של ריבועי סטריפים בכל עמוד.

בשנות ה-20 בעקבות ביקור של קבוצת יוצרי קומיקס וקריקטוריסטים יפנים בארה"ב, החלו להתפרסם בעיתונים היפנים סדרות קומיקס אמריקאיות מתורגמות. הסדרות המתורגמות זכו

²⁷ שניהם אמנים אירופאים. בהמשך הושפע הקומיקס היפני בעיקר מהקומיקס האמריקאי וזו ההשפעה הידועה יותר. אך בראשיתו הושפע דווקא מזה האירופי.

להצלחה ולפופולאריות רבה ונוצרו להם חיקויים יפניים רבים (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

בשנות ה-20 עלתה גם הפופולאריות של הקומיקס לילדים. דבר שהביא להוצאת חוברות קומיקס שאיגדו פרקי קומיקס שפורסמו בעיתונים (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

קומיקס אנטי ממסדי וקומיקס מגויס

באותה תקופה (שנות ה-20), החלו אמני קומיקס יפנים שהתנגדו לשלטון לפרסם קומיקסים שהתנגדו לו ולעגו לעיתים לקומיקס הרגיל "הממסדי" יותר. השלטון היפני זעם ואיים על האמנים במעצר ועל המגזינים שפרסמו את הקומיקסים - בסגירה. מהלכי השלטון מנעו פרסום נוסף של קומיקסים אנטי ממסדיים והאמנים שציירו אותם, עברו בלית ברירה לצייר רק סדרות קומיקס לילדים (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

עם תחילתה של כניסת יפן למלחמת העולם השנייה, יפן נעשתה לאומנית יותר וגם אמנות הקומיקס התגייסה לתמיכה בצבא ובשלטון. כולל אמנים שקודם לכן התנגדו לו. בשנת 1940 פירקה הממשלה היפנית את מרבית ארגוני הקריקטוריסטים העצמאיים והקימה ארגון גג יחיד לקריקטוריסטים בפיקוח ממשלתי. הארגון הוציא מגזין קומיקס בשם 'מאנגה'. בזמן מלחמת העולם השנייה היה 'מאנגה' למגזין הקומיקס היחיד שהודפס ביפן. בעיקר בשל מצוקת הנייר עקב המלחמה. השלטונות הקפידו שהקומיקסים יעסקו רק בסדרות "לכל המשפחה" ללא מסרים חתרניים או בקומיקס לאומי-פטריוטי שהציגו את אויבי יפן במלחמה כ"רעים" וכמרושעים. חלק מהאמנים גויסו כדי לצייר עלוני תעמולה לאוכלוסייה הנכבשת על ידי הצבא היפני (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

לאחר מלחמת העולם, ביפן המובסת של אחרי המלחמה עלה הביקוש והצורך בבידור זול. בעקבות כך החלו להסתובב ברחבי יפן אמני מאנגה שהציגו ציורי מאנגה גדולים שיצרו רצף עלילתי בדומה לריבועי קומיקס. כמה שנים לאחר מכן יצאו עבודות אלו כספרים (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

מלבד אמני המאנגה שיצרו "מופעי תמונות" ברחובות החלה ביפן תעשייה של ספרי מאנגה לילדים שצוירו בדיו אדומה וזכו לפופולאריות רבה. בין האמנים שיצרו אז בסגנון זה היה אוסאמו טזוקה הנחשב כיום ל"חלוץ מדיום המאנגה המודרנית" (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007, עמ' 6).



1דמות בעלת מאפייני מאנגה קלאסיים. חלק משער חוברת המאנגה: The Legend of Zelda: Twilight "Princess Vol (לתמונות נוספות ראה נספח 1)

מאפייני המאנגה

אחד מהדברים המרכזיים שמבדילים בין המאנגה לקומיקס המערבי זה אופיו הגרפי הייחודי. ולכן, כדי להבין במה שונה המאנגה, והביטוי האמנותי דרכו,

מקומיקס רגיל (קרי: שאר הקומיקס המערבי), צריך לנסות ולהבחין מהם מאפייניו הדומים והשונים ביחס לקומיקס המערבי.

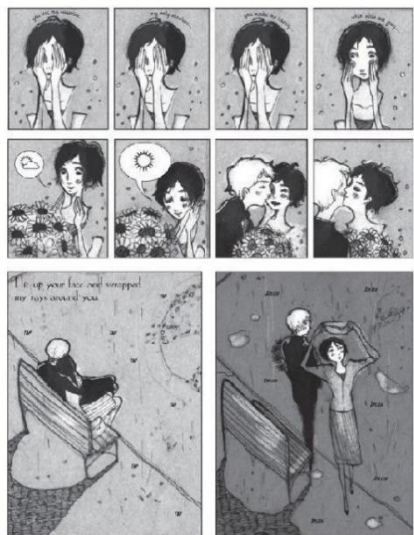
בראשיתו היה הקומיקס היפני דומה למקבילו המערבי מבחינה גרפית, אך ניכרו בו מאפיינים של האזור היפני המסורתי. בהמשך התעצבה המאנגה כקומיקס בעל מאפיינים גרפיים ייחודיים כעיניים גדולות המביעות רגש. המאנגה משתמשת רבות במוסכמות גרפיות כדי לתאר הבעת רגשות או מצב פיזי. כך שאובדן הכרה = שני איקסים במקום העיניים, וסימנים דומים. בנוסף למילים המביעות צלילים כ"זבנג" "בום" ועוד, שקיימים בקומיקס המערבי, תנועות הדמויות במאנגה מלוות אף הם במילים. גם כאלו שאינם משמיעות צליל במציאות. כך שחיוך מלווה ב"ניקו ניקו", שקט ב"שין", נצנוץ ב"פיקה פיקה" ועוד סימנים רבים.

סגנון הציור במאנגה הוא מינימליסטי - הציורים פשוטים לרוב והדמויות מצוירות בקו מהיר וללא הצללה. מאפיין בולט של המאנגה הוא הניגוד בין הדמויות השטוחות והפשוטות לרוב, לבין הרקעים המפורטים, המורכבים ובעלי עומק ופרספקטיבה בהם הן נמצאות (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

ביפן מסורת ארוכת שנים של ציורי דיו וקליגרפיה. הקומיקס היפני ממשיך מסורת זו ורובו בשחור לבן. סיבה נוספת להיותו שחור-לבן לרוב היא כלכלית: הקומיקס היפני נוטה להיות ארוך מאד ולהתפרש על פני מאות ואלפי עמודים. הדפסה בצבע הייתה עולה הון ומונעת ממנו תפוצה רחבה (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

המבנה הצורני במאנגה, בדומה לקומיקס מערבי, הוא חופשי וגודלן של ריבועי הסטריפ משתנה לפי הצורך. הציור אינו מוגבל בהכרח לגבולות הריבוע ולעיתים יוצא מהם. חלוקת המשכצות במאנגה

חופשית לחלוטין ומשבצות נחתכות לחצאים, באלכסון, באופן לא סימטרי, ללא שום הגבלה. לעיתים תנועה אחת מצויירת על פני מספר משבצות (ראה תמונה בעמוד הבא) וכך נוצר אפקט "קולנועי" של תנועה (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).



2 תנועה המצויירת על פני מספר משבצות.

תופעה נוספת שקיימת בקומיקס המערבי ונפוצה במאנחה, היא התייחסות של הדמויות לעולם הקומיקס שבו הם נמצאות. מריבוע קומיקס שנשבר בעקבות עיטוש חזק של אחת הדמויות, עד לדמויות במאנחה Rough שאוספות בועות קומיקס ש"נפלו".

תופעה ייחודית לקומיקס היפני היא השימוש הרב בעמודים "שקטים" – עמודים שלמים ללא טקסט. קומיקס יפני ממוצע מכיל עמודים רבים ללא טקסט.

השפה היפנית היא ברמה מסויימת מערך של סימנים חזותיים והרבה פעמים צורתו של הסימן (לכל סימן בשפה היפנית משמעות עצמאית) ומשמעותו זהים. מאפיין זה של השפה היפנית יוצר טשטוש מובנה בין ה"טקסט" לאיורים בקומיקס היפני ומבנה השפה היפנית משפיע רבות על מבנה המאנחה וצורת הציור (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).



3 דמבו הפיל המעופף. דמות שיצר דיסני ובעלת עיניים גדולות. אוסמו טזוקה הושפע מסגנון העיניים של דיסני ועד היום העיניים במאנחה גדולות בהשפעתו של דיסני.

מקורם של המאפיינים הייחודיים של המאנחה מקורם לרוב בתרבות האיור היפנית אך לא רק.

למשל העיניים הגדולות שכל כך מאפיינות את המאנחה, מקורן הוא בהשפעה של סרטי וולט דיסני האמריקאי על האמן היפני אוסמו טזוקה (גרינברג, אברמובסקי, & אהרונסון, 2007).

המאנחה בתרבות היפנית

המאנחה החלה רק לפני כ-70 שנה אך היום היא חלק דומיננטי בתרבות היפנית; בקולנוע, בפרסומות, במשחקי המחשב ובאמנות. סגנון המאנחה הייחודי זכה לפופולאריות ותפוצה עצומה ביפן וברחבי העולם.

בעקבות תעשיית קומיקס המאנחה התפתחה תעשיית סרטי אנימציה ("אנימה") בסגנון איור דומה. רבים מסרטי האנימה הם עיבודים לספרי קומיקס מאנחה ולעיתים להפך; קומיקס כעיבוד של סרט אנימה. רבים מסרטי האנימה זכו להצלחה בינלאומית.

תעשיית המאנחה ביפן מפותחת מאד (20%-30% מהספרים שנמכרים ביפן הם ספרי מאנחה²⁸) והמאנחה משווקת במגזינים המותאמים לגילאים מסויימים ואפילו למין מסויים כך שקריאת המאנחה ביפן אינה מוגבלת לגילאים או מגדרים מסויימים והמאנחה נקראת בכל שדרות האוכלוסייה.

הנושאים בהם עוסקת המאנחה רבים ומגוונים: מדע בדיוני, ביקורת חברתית, רומנים היסטוריים, עתידניות, מתח, הרפתקאות ועוד. המאנחה משמשת אפילו בפרסומות ובעלוני מידע ("פרוספקטים") (אורי ברטל אצל קולסקי, 2014).

תעשיית מאנחה ואנימה בולטת היא "הנטאי" – פורנוגרפיה מאויירת. תעשיית פורנו הנטאי מגוונת ומיועדת לנשיות וסטיות מיניות שונות. צריכת הנטאי ביפן היא דבר מקובל ולגיטימי וילדים נחשפים אליה (אף שבאופן פורמלי חנויות הנטאי הן לגילאים 18 ומעלה בלבד).

ביפן חנויות רבות המיועדות לממכר מאנחה ואחוזים גבוהים מהיפנים קוראים מאנחה וצופים באנימה מדי יום.

לסיכום

בפרק זה ראינו כי המאנחה היפנית אימצה את הצורה והמבנה של הקומיקס המערבי אך היא שונה ממנו באופן מהותי בדברים רבים ומבוססת על מסורת יפנית ארוכה של קליגרפיה, סיפור באיורים ואיור קריקטורי. הקומיקס היפני הפך לחלק דומיננטי בתרבות החזותית היפנית ובכלל בתרבות היפנית ולמוצר הנצרך מידי יום על ידי מליוני יפנים בחברות מאנחה או בגרסה הקולנועית – אנימה. בדומה לקומיקס במערב, גם הקומיקס היפני הוגבל על ידי הממסד מסיבות שונות (חשש מהשפעתו השלילית בעקבות מקרה רצח²⁹ ועקב ביקורת שהובעה בו נגד השלטון) וגם הוא שימש ככלי תעמולה.

הקומיקס היפני לא מוגבל לתחום מסויים, הוא משמש לאמנות, לביקורת חברתית, לבידור, לפרסומות ועוד. הגיוון של הקומיקס היפני היה מראשיתו ולא החל בעקבות אירוע מסויים. ככל

28 כך לדברי אורי מרקוביץ, חבר מייסד באמא"י (ארגון מאנחה ואנימה ישראל) (האומה המצויירת, 2014, עמ' 46)
29 ראה הערה 8.

שהקומיקס היפני נעשה חלק אינטגרלי בתרבות יפן, הוא התפשט אל תחומי חיים נוספים כאמנות, משחקי מחשב, פרסומות ותחומים נוספים.

הציור והתוכן בקומיקס היפני שונים באופן מהותי מאלו המערביים (אע"פ שהם מושפעים מהם רבות) והם מהווים ביטוי של תרבות הציור היפנית והתרבות היפנית בכלל.

פרק ה - מאוס: סיפורו של ניצול

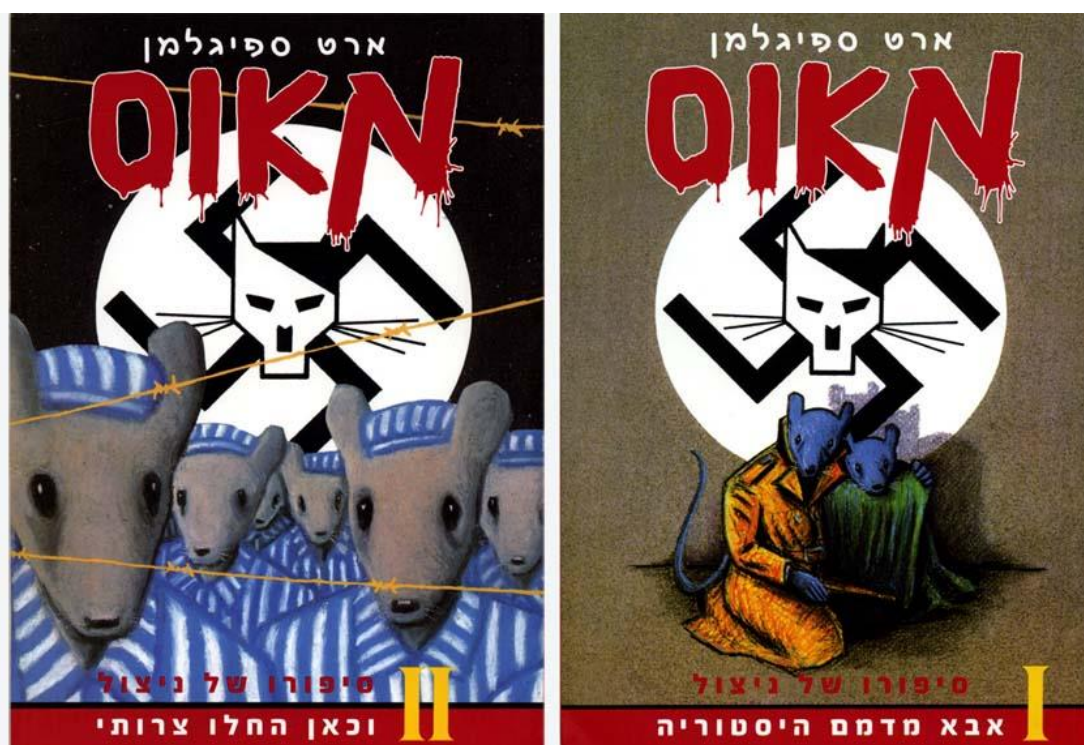
הקדמה

בשנות ה-60 החל הקומיקס המחתרתי ליצור קומיקס שיועדו לקהל מבוגר יותר. בשנות ה-80 התרחב הז'אנר והחלו לצאת הרומנים הגרפיים הראשונים 'חוזה עם א-להים' של אייזנר וספרים נוספים של יוצרים כמו אלן מור (V for Vendetta, Watchmen), ניל גיימן (סאנדמן) ועוד. הרומנים הגרפיים התייחדו משאר הקומיקס בעיקר בשל הנושאים שבהם עסקו, שהיו מגוונים ולא דווקא קומיים.

מלידתו ועד היום נתפס הקומיקס כז'אנר קומי וקליל. הרומנים הגרפיים ערערו על הקביעה הזו ויש בהם כאלו שאף מתחו זאת לקצה (ולעיתים ספגו בשל כך ביקורת ציבורית). הרומן הגרפי הראשון שעסק בטרומה ונושא רגיש במיוחד היה 'מאוס: סיפורו של ניצול' (1980-1991) של ארט שפיגלמן.

בשנת 1978 החל שפיגלמן לראיין את אביו (ואלדק שפיגלמן) בכוונה ליצור ספר קומיקס על זיכרונותיו של אביו מהשואה. במשך השנים פורסם הספר בהמשכים במקומות שונים ובשנת 1986, ארבע שנים אחרי מות אביו, יצא חלקו הראשון: "מאוס - סיפורו של ניצול, אבא מדמם היסטוריה". "מאוס" משך פרסום ועניין חסרי תקדים לעבודת קומיקס, כולל תצוגה במוזיאון לאמנות מודרנית בניו יורק ופרס פוליצר מיוחד בשנת 1992 (פרס הפוליצר היחיד שניתן לספר קומיקס!). "מאוס" זכה לשבחים רבים הן על הסיפור האנושי המורכב שסיפר והן על שימוש הנוקב והחד של שפיגלמן במאפיינים חזותיים שונים בסיפור והשימוש האמיץ במדיום הקומיקס.

'מאוס' מתייחד בכך שהוא בוחר לעסוק דווקא בשואה בעזרת כלי של תרבות פופולארית ו"נמוכה" - קומיקס. בנוסף, 'מאוס' הוא מהרומנים הגרפיים הידועים ביותר שיצאו. משני הסיבות הללו בחרתי להתבונן בו בכדי לנסות ולחדד מהן הנקודות שבהן שונה השימוש בקומיקס לאמנות על פני שימוש בכלים אמנותיים אחרים, לבדוק כיצד השימוש במדיום הזה משפיע על אופיו של הביטוי האמנותי ומה הוא אומר על מהי תרבות "גבוהה" ומהי תרבות "נמוכה".



"מאוס: סיפורו של ניצול" (באנגלית: Maus: A Survivor's Tale)

חלק 1: אבא מדמם היסטוריה, חלק 2: וכאן החלו צרותי .

מאנגלית: יהודה ויזן, הוצאת מנגד, 2010

ראה אור בשנים 1980-1991

כתב וצייר: ארט שפיגלמן (Art Spiegelman).

טכניקה: דיו שחור על נייר.

תיאור היצירה: רומן גרפי בשני כרכים, כל אחד כ-150 עמודים. כמות הסטריפים ומספר המשבצות בעמוד אינם קבועים ונעים בין 4-1 סטריפים לעמוד ובין 10-1 משבצות לעמוד. הקומיקס כולו, מלבד הכריכה, מצויר בשחור לבן בלבד. העלילה מורכבת מסיפור מסגרת על תהליך היצירה של הספר ובתוכו סיפורו הצלתו של אביו של שפיגלמן מהשואה. סיפור המסגרת של יצירת הספר עוסק גם ביחסיהם של האב והבן כדורות ראשון ושני לשואה, באישיותו של אביו וביחסיו עם אשתו השנייה מאלה (שאינה אמו של ארט). הדמויות בספר דמויות אדם אך ראשיהם חיותיים. כך שהיהודים עכברים (ומכאן שמו של הספר), הפולנים חזירים, הגרמנים חתולים, האמריקאים כלבים, הצרפתים צפרדעים, הצוענים עש, השוודים איילים, הבריטים דגים, הרוסים דובים ושני ילדים של הורים מעורבים ממוצא יהודי וממוצא גרמני מצוירים כעכברים עם פסי חתול. בסצנה יחידה בתחילת

הספר השני מוצג הפרצוף החייתי כמסכה בלבד. יוצא דופן נוסף, בדמויות האנושיות לחלוטין ובכלל בסגנון השונה משאר הספר, הוא קומיקס אחר של שפיגלמן "אסיר על כוכב לכת הגיהנום: מקרה בהיסטוריה"³⁰ שנקרא על ידי דמויות בקומיקס 'מאוס' ומופיע במלואו בתוך הספר. אורכו של הקומיקס כ-4 עמודים (עמ' 103-100 בכרך הראשון. ראה דוגמא בנספח 3) והוא מתאר את מותה של אמו והאבל המשפחתי לאחר מכן.

חלקו השני של הספר מתפקד כיותר מ"המשך" לעלילת הראשון והוא עומד בפני עצמו. כיוון שהספר השני יצא מאוחר יותר, יש בתוכו התייחסות ליציאתו של הספר הראשון קודם לכן ולתגובות שעורר. בניתוח זה אתייחס לשני הספרים כמקשה אחת.

מרכיבים חזותיים:

מדיום - קומיקס. לבחירתו של שפיגלמן במדיום הקומיקס הקליל ליצירה העוסקת בנושא "כבד" ורציני כמו השואה, משמעות רבה.

מאוס שינה את כל התפיסה הציבורית ביחס לקומיקס. עד למאוס נתפס הקומיקס כמדיום המוני שאינו מסוגל לשמש ככלי אמנותי מן המניין. תעוזתו של שפיגלמן לעשות את הבלתי אפשרי - קומיקס על השואה, שהוא קומיקס לכל דבר ועניין, ואין בו זילות השואה, פתחה פתח ליוצרים רבים להשתמש במדיום לפירוק נושאים כבדים וטעונים.

אחד היתרונות של היות מאוס קומיקס, הוא הפנייה שלו כקומיקס, מדיום שנתפס כ"קליל" יחסית, אל קהל רחב יותר. וכך גדלים הסיכויים שיחשפו אליו גם אנשים שפחות מעוניינים בקריאת ספרים העוסקים בשואה.

יתרון נוסף למדיום הקומיקס ששפיגלמן משתמש בו, הוא הדמיון לקולנוע והנגזרת מכך - יכולת ל"פלאשבקים" כמו זיכרון הילדות של שפיגלמן שפותח את הספר.

השימוש בקומיקס אפשר לשפיגלמן לבנות עלילה המורכבת מכמה רבדים, חזותיים וטקסטואליים. השימוש בראשי חיות, סגנון הציור, הבעות הפנים, פלאשבקים ללא מילים ועוד ועוד. הדבר היה קשה יותר ולעיתים בלתי אפשרי בכתיבת ספר בלבד. הבחירה של שפיגלמן לספר את הסיפור בשתי

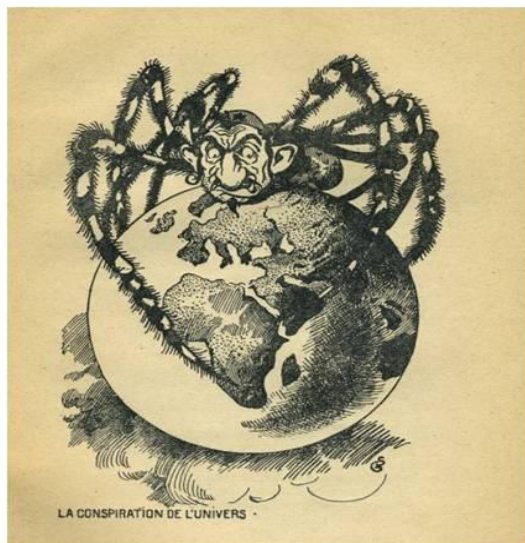
³⁰ "אסיר על כוכב לכת הגיהנום: מקרה בהיסטוריה" פורסם לראשונה בשנת 1973 בכתב העת Short order commix no. 1.

שפות, מילים וציורים, מרחיבה את החופש היצירתי שלו ואת אופיו של הסיפור, ומדברת אל נפש הקורא בכמה רבדים, גלויים ונסתרים.

עיצוב הדף - ריבועי קומיקס. האמן בוחר לאורך כל הספר כיצד לעצב את הדף, עם ריבועי קומיקס שונים, בגודל משתנה, עם מסגרת וללא מסגרת. הדבר מאפשר לו לעסוק בפירוט רב בסצנות מסוימות וליצור תחושה של גודל וקוטן יחסיים בקלות. כך למשל בסצנת הגופות (ראה להלן). לפעמים שפיגלמן מצייר ללא מסגרת ויוצר בכל תחושה של מבט מבחוץ על היצירה. כך בסצנה בה



4'יהודים המצויירים כעכברים המאוס. למטה: קריקטורה אנטישמית המציגה את היהודים באופן חייטי.



LA CONSPIRATION DE L'UNIVERS -

הוא מתלבט כיצד לצייר את אשתו (ראה נספח 2) ומחוץ לריבועי הקומיקס נראה ספר הסקיצות שלו בו הוא יוצר את מאוס.

סמליות - הסגנון של מאוס, הוא כמעט ריאליסטי ונכנס לפרטים, ברקע ובדמויות. גופן של הדמויות אנושי ורק ראשן אינו ריאליסטי³¹, ראשי הדמויות במאוס מסמלים את מוצאן האתני בסמליות שהיא

לעיתים סטראוטיפית, כמעט "אנטישמית" (פולנים חזירים, צרפתים צפרדעים ועוד), ולעיתים היא מספרת סיפור אחר. כמו מפת היררכיית העוינות החייתית הידועה כלבים-חתולים-עכברים שמתרגמת במאוס לאמריקאיים-גרמנים-יהודים³². רמז נוסף לסיבת ציורם של היהודים כעכברים במאוס ניתן למצוא בציטוט שבחר שפיגלמן להציב בפתח הספר: "היהודים הם ללא ספק גזע, אך הם אינם אנושיים" [אדולף

היטלר]. השימוש בחלוקה גזעית לחיות שונות מתכתב עם התעמולה הנאצית שהציגה את היהודים כחיות וכלא אנושיים. שפיגלמן אינו משתמש בייצוג החייתי כדי לומר אמירה על אופייה של הקבוצה

³¹ בדומה לראשי החיות של האלים במיתולוגיה המצרית.

³² מעניין לראות התייחסויות של שפיגלמן עצמו בכרך השני לציור החייתי; ההתלבטות שלו כיצד לצייר את אשתו הגיורת הצרפתייה שמצוירת בספר (אגב, במהלך ההתלבטות ניתן כבר לראות מה החליט ארט, שאשתו שדנה איתו על כך מצוירת כעכברה). ראה נספח 2.

התייחסות נוספת יש כששפיגלמן מספר כי לפסיכיאטר היהודי שלו יש כלבים וחתולים, ותוהה באירוניה: "אני יכול להזכיר את זה? או שזה יהרוס לי לגמרי את המטאפורה?".

האתנית ועל ידי ההתייחסות שלו אל כל פרט בנפרד (כך שבסיפור יש "רעים" ו"טובים" לעיתים מאותו העם, כגון הפולנים) למרות וללא קשר לחלוקה החייתית, הוא מראה כיצד כל פרט ייחודי ושונה בניגוד לתפיסה הנאצית המייחסת לגזעו של האדם השפעה מוחלטת על אופייו ותכונותיו.

השימוש בעכברים כגיבורים הראשיים מתכתב גם עם האידאולוגיה הנאצית שראתה במיקי מאוס גורם שלילי (וגם נהגה להשוות את היהודים לעכברים כחלק מהתעמולה הנאצית), בין השאר בשל היותו עכבר – חיה נחותה שאינה מתאימה לתפקיד "הגיבור". וכך נכתב במאמר מערכת בעיתון הנאצי "פרומרניה" בשנת 1930:

"מיקי מאוס הוא האידאל המסכן ביותר שהתגלה... רגשות בריאים יורו לכל צעיר עצמאי במחשבותיו ולכל נוער מכובד, כי נושא הטפילים המלוכלך, גדול נשאי החידקים בממלכת החי, לא יכול לשמש כאידאל בעלי החיים... לעזאזל עם הברוטאליות היהודית! לעזאזל עם מיקי מאוס! לבשו את צלב הקרס!".

בנוסף, השימוש בדמויות שמצויירות כחיות יוצר ריחוק מסויים (הזרה) שמאפשר לקורא לקרוא ביתר קלות את הסיפור המורכב והנורא שבספר.

במאוס דימויים אייקונים רבים:

"העכבר היהודי" המתכתב עם התעמולה נאצית כפי שראינו לעיל.

שבילים המצויירים כצלב קרס (כרך א, עמ' 125) במהלך תלאות משפחתו של אביו בבריחתם מהנאצים ומדמים את המצב אליו נקלעו, שבו לאן שלא ילכו, בהכל כבר שולט "צלב הקרס" – השלטון הנאצי.

ערמת גופות יהודים עליה דורכים העיתונאים ואנשי השיווק שבאים לראיין אותו על מאוס (על הכרך הראשון. הסצנה היא בכרך השני עמ' 45-47 ראה תמונה למעלה) או "למסחר" את מאוס ("מאוס.

קראתם את הספר, עכשיו קנו את האפודה!". דימוי זה הוא ביקורת חריפה של שפיגלמן על זילות



סגנת הגופות

השוואה ו"מסחורה" ומבטא את בלבולו ותחושתו הקשה של שפיגלמן לאחר יציאת הכרך הראשון שזכה להצלחה עצומה.

בסצנה זו דימוי חזותי נוסף, ארט המוקף בשאלות העיתונאים ואנשי השיווק נבוך מול הסיטואציה ולאט

לאט דמותו קטנה עד הפיכתו לילד שמתחיל לבכות וכך נעלמים כולם.

צבע - מאוס מצוייר כולו, פרט לכריכה, בשחור-לבן. בעקבות היות רובן המוחלט של תצלומים וקטעי וידאו מתקופת השואה בשחור-לבן, הפך השחור-לבן מאפיין שואתי. ככל הנראה לכך מכוון שפיגלמן במונוכרמיות השחור-לבנה של מאוס. ציור קומיקס בצבעי שחור-לבן היה גם אופייני לקומיקס המחתרתי ששפיגלמן היה מהאמנים הבולטים בו.

קו והצללה - בקומיקס, מדיום שהתפתח מהקריקטורה, מקובל כמעט תמיד לצייר קו מובחן. הקו במאוס עבה וגס, קצת כמו בסקיצות ראשוניות (אעפ שהציורים במאוס גמורים ומוקפדים מאד). ההצללה קווית ומשטחים ממולאים או בקווים או בכתם שחור. במאוס אין שימוש בכתמים מלבד כאלו בשחור לוקאלי אחיד³³. הסיבה לכך היא בעיקרה טכנית; הטכניקה שבחר שפיגלמן, שימוש בעט שחור בלבד (ללא כלים או צבעים נוספים), אינה מאפשרת כתמים או הצללות שאינן קוויות. הקוויות השחורה משווה לציורים סגנון של רישומי סקיצה (והעדר הצבע מעצים את התחושה הזו) ויוצרת תחושה של מעין יומן אישי.

צורות - פשוטות, סכמטיות וכמעט גאומטריות. הצורות הסכמטיות יוצרות תחושת ריחוק מהמציאות.

33 יוצא דופן יחיד הוא האיור המלווה את תוכני העניינים שנעשו בטכניקה אחרת המאפשרת כתמים.

קומפוזיציה - הקומפוזיציה מאוד דחוסה, הדמויות נמצאות בתוך חלל עמוס - או בחדר עם חפצים או מסביב לאנשים - מה שגורם לתחושה לא נעימה, ונותן אופי כבד יותר לסצנות ולתחושת מועקה לעיתים.

כמו כן הקומפוזיציה גם פתוחה - הדמויות חתוכות (בעיקר ברגלים), ניתן לדמיין את המשך הסיטואציה בה הם נמצאים. נראה שהסיבה לכך היא הסגנון ה"קולנועי" של הקומיקס, שמתמקד ומתרחק ומשנה זוויות צילום כמו בסרט. השימוש בכלי הזה מאפשר להדגיש פרטים ומוטיבים מסויימים בקלות.

אור וצל - במאוס הצללות ומשחקי אור וצל מעטים. הדמויות שטוחות לחלוטין. סגנון הציור הזה נותן מקום רב לצורה ולסמליות כי הוא כמעט ולא מתעסק ביצירת תלת ממדיות, דבר המבליט את נצורה והסמלים שבציור.



פרספקטיבה - האמן יוצר תפיסת חלל עמוקה בעזרת בניית החדר מאחורי הדמויות וכן בעזרת הסתרה של הדמויות. האמן יוצר כמה רבדים בציור ובכך מוסיף נרטיב לציור אך דבר זה גורם גם להשטחה ולעומס על היצירה, כנראה הוא מספר על העומס הנפשי שהוא עצמו מרגיש כדור שני לשואה. הטקסט כדימוי

- חלק בלתי נפרד באיורים, אלה כמו בכל קומיקס הוא שילוב הטקסט ביצירה. הטקסט בקומיקס משמש לפעמים גם כחלק מהציור עצמו וגודלו וצורתו העלי משמעות. דוגמא לכך ניתן לראות בקומיקס "אסיר מכוכב גיהנום" שמופיע בתוך מאוס (ראה תמונה). הריבוע המציג את המחשבות המייסרות את ארט לאחר התאבדותה של אמו אניה. הטקסט לא כתוב במשבצת

או בבוועה נפרדת והוא ממש חלק מהתמונה עצמה, חלק מהמחשבות. הוא מודגש וגדול מהטקסט בשאר היצירה וניצב בין התמונות ולא וכחלק ממשי מהציור, וכך המחשבות והתמונות בראשו של ארט מוצגים לקורא כאחד בבת אחת.

מאוס בהשוואה לקומיקס "רגיל"

מאוס הוא רומן גרפי מהידועים ביותר. הוא מפורצי הדרך ביחס לשימוש בקומיקס ככלי אמנותי. בפרק זה בחנתי את המרכיבים החזותיים בהם השתמש שפיגלמן במאוס. מרכיבים אלו, סמליות, צבע, אור וצל, קומפוזיציה, הטקסט כדימוי ועוד, אפשריים בכל קומיקס. הדברים היחידים בהם מובדל ושונה מאוס מקומיקס אחר, הם הנושא, התוכן, וכוונת היוצר, ובמידה רבה גם תהליך היצירה הפחות אופייני בקומיקס רגיל (ראיון וסיפור של התהליך עצמו במקביל לסיפורו של אביו). ממאוס אנחנו רואים כי אין מאפיינים חזותיים ייחודיים לקומיקס אמנותי וההבדל הוא רק תוכני או תלוי בכוונת היוצר והתהליך היצירה. זו אחת הסיבות שקשה, עד בלתי אפשרי, לצייר קו גבול בין קומיקס "סתם" לקומיקס אמנותי והקריטריון הכמעט יחיד זה איך התפרסמה היצירה וכיצד היא נתפסת.

פרק ו - קומיקס באמנות: כופ ארט

כופ ארט: חיקוי ושינוי

אמנות הפופ ("פופ-ארט"³⁴) היא אמנות השואבת מהתרבות הפופולארית שהחלה ופעלה בסוף שנות ה-50 ולאורך שנות ה-60 של המאה העשרים.

הפופ-ארט ביקר את האמנות הרגילה על ידי ששבר את המסגרות של הכלים שהיו מקובלים עד אז ליצירת אמנות. אמנות הפופ-ארט התאימה את עצמה לסביבתה והשתמשה בדימויים מהתרבות הפופולארית וההמונית (LaChapelle, 1990) (Lippard, 1970). מקוקה-קולה ופרסומות, ועד קומיקס וגיבורי קולנוע.

אמנות הפופ הסיטה את הדגש מן התוצר האמנותי המוגמר, ה"אוריגינל", אל היצירה המשוועת, המהווה מעין תזכורת או חיקוי ליצירה המקורית. גישה זו של הפופ-ארט באה כנגד התפיסות ששלטו אז באמנות ודברו על בשבח האותנטיות והחד-פעמיות של היצירה. הפופ-ארט טשטש את הגבולות בין תרבות "גבוהה" ואליטיסטית לתרבות המונית "נמוכה" (Storey, 1997).

הפופ-ארט הפך את הבנאלי, היומיומי -פרסומות, תרבות עממית- לדבר שראוי להציג בגלריות של מוזיאונים נחשבים ברחבי העולם. (Storey, 1997). בדומה לזרמים שקדמו לו כגון הדאדא, הפופ-ארט מבקש להחיות את האמנות המאובנת ש"מתה" במוזיאונים (גורביץ & ערב, 2012)

אמני הפופ-ארט הרבו להשתמש בדימויים מעולם הקומיקס ומגיבוריו. לעיתים מתוך חיבה אל הקומיקס ואל התרבות הפופולארית ולעיתים כביקורת עליה ועל תרבות הצריכה התעשייתית והקפיטליזם. יצירות פופ-ארט רבות משתמשות בטכניקות המדמות שעתוק והכפלה כחלק מהביקורות על התעשייתיות של הכל.

הפופ-ארט התאפיין בשימוש בדברים שלא נחשבו קודם כאמנות. כך שככל שזה זול יותר - זה טוב יותר מבחינת אמני הפופ ארט (הדס, 1996).

הפופ-ארט היה הפעם הראשונה בה הוצג קומיקס בגלריות ובמוזיאונים (כאופן מסויים), אך הוא לא שינה את התפיסה לגבי הקומיקס כאמנות כיוון שהפופ ארט לא יצר קומיקס, הוא העתיק דימויים

³⁴ אגב, מקורו של השם "פופ-ארט" בטעות ובמקור הוא דיבר על תרבות הפופ עצמה ולא על אמנות המשתמשת בדימויים מהתרבות הפופולארית. אך השם תפס במהירות והיום כבר לא משתמשים בו במובנו המקורי.

ותמונות מקומיקסים, הגדיל אותם, ערך ושינה ואז הם הוצגו כיצירות. כמו שהפופ-ארט לא הפך את הפרסומות, את קוקה קולה ואת מרלין מונרו, לאמנות בפני עצמן, כך גם הקומיקס נשאר קומיקס עממי ותו לא. הפופ-ארט השתמש בדימויים וייצוגים של תרבות פופולארית, אך היה זרם אמנותי (פורץ דרך ושנוי במחלוקת אמנם, אבל הוא בכל זאת "שיחק" במגרש של עולם האמנות והמוזיאונים) ולא תרבות פופולארית ועממית בפני עצמו.

מה שכן, הפופ-ארט טשטש את ההבדלים בין תרבות "גבוהה" ל"נמוכה" הכך שהציג דימויים של תרבות פופולארית כמוזיאונים והחל בכך שינוי בתפיסה של "מהי אמנות?" ומהי "תרבות גבוהה". דבר שהביא לאחר מכן להכרה במקומו של הקומיקס בעולם האמנות ככלי אמנותי לגיטימי.



נקודות "בנדי" ביצירה של ליכטנשטיין "M Maybe"

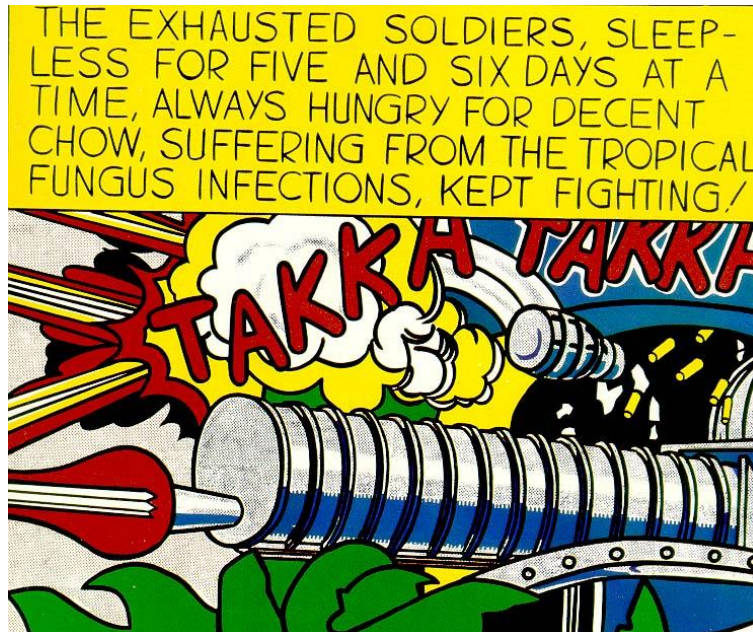
אחד מאמני הפופ-ארט הבולטים שהרבה להשתמש בדימויים מעולם הקומיקס היה רוי ליכטנשטיין. יצירותיו של ליכטנשטיין שילבו קומיקס ואלמנטים שונים של קומיקס. בשעתוק ערוך מקומיקס ובהכנסת אלמנטים תעשייתיים ואחרים שנמצאים בקומיקס. עבודותיו בתקופת הפופ-ארט התאפיינו בשימוש בצבעים בסיסיים כאדום וכחול, שימוש בקווים שחורים עבים, שימוש בנקודות "בנדי" (נקודות ששימשו למילוי משטחים בקומיקס). אלמנטים "קומיקסיים" אלו

הוגדלו ביצירותיו של ליכטנשטיין לממדים גדולים בהרבה מגודלם המקורי³⁵. יצירותיו מתאפיינות בשעתוק ערוך. שעתוק עם שינויים כגון הגדלה ואף שינויים בציר עצמו. לדברי ליכטנשטיין, הוא לא מנסה לצייר את המציאות, אלא להעביר אותה "באופן מלאכותי ככל האפשר" (אאוריקה: מבית סטיפס, 2018).

ליכטנשטיין הוקסם מתכניהם הרגשניים של הקומיקס אך בעבודותיו בחר להשמיט את הביטוי הרגשי מהיצירות על ידי השמטת פרטים וציור בסגנון מכני. הציור של ליכטנשטיין נראה יותר תמציתי, יותר מופשט ויותר כבד ממקור ההשראה שלו – הקומיקס.

³⁵ למשל נקודות הבנדי שבקומיקס נראות כרקע נראות יותר כנקודות ביצירות המוגדלות של ליכטנשטיין.

בכדי לעמוד על ההבדלים בין הפופ-ארט לקומיקס הרגיל (ובעצם "מה קרה" בפופ-ארט שהפך את הקומיקס לאמנות), אתבונן באחת מיצירות הפופ-ארט המרכזיות והידועות הכוללת קומיקס; יצירתו של רוי ליכטנשטיין, "טקה טקה". בחרתי בה בגלל היותה מהיצירות המוכרות ביותר של ליכטנשטיין ובגלל עיסוקה במלחמה, נושא שחוזר רבות בעבודותיו של ליכטנשטיין.



"טקה טקה", 1962

אמן: רוי ליכטנשטיין.

טכניקה: צבע מגנה על בד.

ממדים: 173×143 ס"מ.

מיקום: מוזיאון לודוויג, קלן.

תיאור היצירה: במרכז

התמונה, בצבעי כחול לבן,

קנה מכונת ירייה שיורה.

מתחתיו ענפים או עלים

ירוקים. מעליו כדורי רובה צהובים מעופפים באוויר וכיתוב גדול באדום "Takka Takka" המבטא את צליל הירי, על רקע עננות עשן והבזקים בצבעי צהוב לבן ואדום. הרקע הנותר אפרפר עד לבן.

בחלקה העליון של היצירה ריבוע צהוב המכיל את הטקסט הבא (תרגום מאנגלית): "החיילים המותשים, מחוסרי שינה מזה חמישה או שישה ימים, תמיד רעבים לנגיסה הגונה, סובלים מדלקות של פטריות טרופיות, המשיכו להילחם".

מרכיבים חזותיים:

השמטה – יצירותיו של ליכטנשטיין (ומספר אמני פופ נוספים) הן פעמים רבות עיבוד של קומיקסים שונים. בעקבות כך נוצר להן מרכיב חזותי ייחודי – "השמטה" או "השוואה", מה שלא הוכנס או מה ששונה.

לכן כדי להבין את היצירות הצורה שלמה יותר מומלץ להתבונן במקור ממנו שאב ליכטנשטיין את ההשראה ולהשוות.

"טקה טקה" מבוססת על משבצת מקומיקס העוסק בנחתים האמריקאים הנלחמים בגוודלקנל.



משבצת הקומיקס עליה ביסס ליכטנשטיין את "טקה טקה".

ליכטנשטיין השמיט ושינה מספר אלמנטים. בטקסט של ליכטנשטיין כתוב "החיילים המותשים, מחוסרי שינה מזה חמישה או שישה ימים, תמיד רעבים לנגיסה הגונה, סובלים מדלקות של פטריות טרופיות, המשיכו להילחם" - ללא שם המקום בו מתרחש הקרב.

השמטה זו של ליכטנשטיין הופכת את המלחמה המתוארת ל"מלחמה" בכללי, כמושג, ולא למלחמתם של

האמריקאים בגוודלקנל דווקא, למלחמה אוניברסלית. בהשמטה זו ליכטנשטיין הופך את יצירתו לכזו המדברת על המלחמה עצמה, לאו דווקא על אחת מסויימת. הפיכתה של המלחמה ללא מזוהה מקלה על הקורא להזדהות ומחדדת ומרחיבה את הביקורת שמבטא ליכטנשטיין.

דבר נוסף שהשמיט ליכטנשטיין הוא ידו הרועדת של שמופיעה במשבצת הקומיקס המקורית. השמטה זו אינה מקרית ומטרתה ליצור תחושה שהנשק פועל באופן אוטומטי, ללא מגע יד אדם. העדרו של האנושי מהפריים (לא רואים לא את היורה ולא את קורבנותיו) מדגישה את האגרסיביות של הסצנה. הנשק יורה כמו מתוך אינרציה, המלחמה מתרחשת באופן מכני, דבר המעצים את תחושת האבסורד.

גודל - מוגדל בהרבה. ליכטנשטיין מגדיל את ריבועי הקומיקס הקטנים לממדי ענק. ההגדלה מציבה את הסצנה בריבוע הקומיקס במרכז ולא כעוד משבצת בספר שלם וכך הוא יכול להתמקד בפרטים ובניואנסים. בפורמט הגדול ניתן לראות ביתר ברור את מאפייני ההדפסה התעשייתיים של הקומיקס, כגון נקודות כרקע. ההגדלה גם הופכת פתאום את המשבצת בקומיקס (שאמנם מאוירת פעמים רבות בפירוט רב, אבל בכל זאת "אובדת" בין המוני המשבצות שאיתה ולא זוכה ליחס עצמי) ליצירת אמנות בפני עצמה.

צבע - הצבעים פשוטים ומונוכרומיים: אדום, צהוב, כחול וירוק בוהקים. ההצגה של המלחמה ומכונת הירייה בצבעים כאלו ובאופן קומיקסי כה בולט משווה להם ממד של משחק ילדים בו המכונת הירייה היא לא יותר מצעצוע. דבר זה עומד בניגוד חד לטקסט הקשה המתאר את סבלם של החיילים האנונימיים (אנונימיים בכוונה תחילה, ראה לעיל).

הצגת המלחמה כמשחק לצד הטקסט המתאר את סבלם של החיילים (שגם הם מושמטים מהתמונה), בצירוף של ענני עשן והתפוצצות מוגזמים, גורמת לצופה לחוש בצורה חדה את חוסר הטעם והאבסורדיות שבמלחמה (הכל כמו משחק אבל החיילים סובלים)³⁶.

קו וצביעה – הקו מכני ונקי, הצביעה מדמה טכניקת צביעה תעשייתית של הדפס נקודות ושל משטחי צבע אחידים. כמו בפרסומות. המכניות והתעשייתיות של הציור משמשים לשני תפקידים:

1. העצמה של הצעצועיות של מכונת היריה ושל המכניות שלה בכדי להדגיש עוד את חוסר התוחלת שבמלחמה.

2. ביקורת על התרבות החזותית והתעשייתית בארה"ב. כפי שאמר ליכטנשטיין בעצמו: "המטרה הקטנה של ציורי המלחמה שלי היא לשים את התוקפנות הצבאית באור אבסורדי. הדעה האישית שלי היא שמדיניות החוץ שלנו הייתה מפחידה להפליא, אבל זה לא מה שעבודתי [מבטאת] ואני לא רוצה לנצל את העמדה הפופולרית הזו, העבודה שלי היא יותר על ההגדרה האמריקאית שלנו לדימויים ותקשורת חזותית"³⁷.

קומפוזיציה – פתוחה ועמוסה. ה"פריים" עמוס והרקע כמעט ולא נראה. פיצוצים ממלאים את הכל, חוץ מהמלחמה דבר לא נראה בפריים.

הקומפוזיציה חתוכה במילים המבטאות צליל (טקה טקה) כדי ליצור תחושה שהצליל ממשיך מעבר לבד היצירה. מוטיב זה (של חיתוך מילות הצליל) חוזר בעבודות נוספות של ליכטנשטיין.

הטקסט כדימוי – המילים טקה טקה מצויירות כחלק מהציור ובכך הם מתפרשות גם באופן חזותי וצבען מוסיף לאווירה הכללית של התמונה.

מדיום – ליכטנשטיין בוחר בקומיקס, מדיום המסמל את התרבות הפופולארית ובכך הוא מפנה ביקורת גם אל התרבות הפופולארית.

בנוסף, הקומיקס הוא מדיום תעשייתי, והשימוש בו יוצר תחושת תעשייתיות ליצירה (הלא תעשייתית).

³⁶ ציור זה צויר בתקופת מלחמת ויטנאם אליה התנגדו אמריקאים רבים שסברו שהיא מיותרת ולא מתפקידה של ארה"ב. ליכטנשטיין טוען שאינו מעורב פוליטית אך סביר מאד שלרוח ההתנגדות בארה"ב למלחמה השפעה רבה על בחירתו להעביר מסר כזה ביצירה.

³⁷ תרגום של ציטוט מתוך אתר האינטרנט EXAMPLE ESSAYS.
<https://www.exampleessays.com/viewpaper/96149.html>

כופ ארט וקומיקס

במבט ראשון נראה כי הפופ ארט הוא קומיקס אך הוא איננו כזה. ראשית כל, הפופ-ארט עוסק בחיקוי ולא מייצר קומיקס חדש, יצירות הפופ-ארט המשתמשות בקומיקס מבוססות על קומיקסים, הן לא יוצרות קומיקס, הן רק מאמצות את הסגנון. מצד שני, חיקוי או לא, הפופ-ארט מקיים את אחד מהמאפיינים הבסיסיים של הקומיקס: הטקסט והציור הם חלקים בלתי נפרדים מהיצירה. הסיבה המכריעה לדעתי לטובת הפופ-ארט-הוא-לא-קומיקס, היא העדר הרצף הסיפורי ביצירות הפופ-ארט. הפופ-ארט יותר קרוב לקריקטורה מאשר לקומיקס, למרות סגנונו ה"קומיקסי" המובהק. ואשר לשאלה, מה בפופ-ארט הופך את הקומיקס לאמנות, התשובה היא שהקומיקס בו נותר רק קומיקס, כמו שבקבוקי הקוקה-קולה המופיעים אף הם ביצירות פופ-ארט נותרו קוקה-קולה.

סיכום ומסקנת המחקר

במבוא לעבודה זו, שאלתי על הקומיקס האמנותי שאלה המורכבת משני חלקים. שני החלקים משיקים לעיתים כפי שנראה במסקנת המחקר. השאלה הייתה האם הקומיקס האמנותי התפתח בזרם אמנותי עצמאי חדשני, או שמא כנספח לזרמים אחרים באמנות חזותית? מה הם המרכיבים ההופכים את הקומיקס (האמנותי) לאמנות?

חלקה הראשון של השאלה עוסק בהתפתחות ההיסטורית של הקומיקס האמנותי. חלקה השני עוסק באופיו ובמהותו של הקומיקס האמנותי.

בפרק הראשון, מקומיקס קומי לרומן הגרפי, ראינו כי הקומיקס האמנותי - הרומנים הגרפיים, התפתח כהמשך של הקומיקס שקדם לו ולא כחלק מעולם האמנות. בנוסף, בהתחלה לא ממש הוכר הקומיקס כאמצעי אמנותי לגיטימי, דבר שמעיד על התפתחותו הנפרדת מהזרמים המקובלים של האמנות החזותית.

התפתח בנפרד בכלל ככלי קומי וההשפעות האמנותיות באו מעט אחרי והוא תרבות עממית ו"נמוכה" ולכן הוא נפרד מהחזותית בהתפתחות. אבל בכלל, בשלב זה עוד לא ממש התייחסו אליו כאל "אמנות" עד הפופ-ארט (אבל אולי כבר מקודם הוא כזה). גם כשהקומיקס החל להתפתח גם כאמנות, גם אז, לא ממש היה אפשרי לצייר קו גבול ברור בין קומיקס אמנותי ל"סתם" קומיקס.

בפרק השני, קומיקס ככלי מחאתי וככלי תעמולה, ראינו את השינויים ביחס לקומיקס שהובילו להולדת הקומיקס המתחרתי שעסק בנושאים חברתיים - ראשית הקומיקס האמנותי. בפרק זה ראינו את תחילת הרחבת התחומים בהם עוסק הקומיקס, ככלי תעמולה, ככלי מחאה, וככלי אמנותי ואת המתח התמידי בין יוצריו לממסד.

בפרק השלישי, הפוליטיות של תעשיית גיבורי העל, ראינו, דרך תעשיית גיבורי העל, קומיקס שאמנם מטרתו הראשונה היא בידור, אבל הוא עדיין כלי משמעותי המשקף תפיסות פוליטיות בדומה לאמנות פוליטית. הקומיקס הפוליטי דומה לאמנות פוליטית, אך אינו אמנותי, הוא מראה לנו כמה הקו המבדיל בין קומיקס אמנותי לקומיקס קלאסי (אין קלאסי מקומיקס גיבורי העל) עדין.

בפרק הרביעי, מאנגה - קומיקס יפני, אמנות לאומית, ראינו את הקומיקס היפני - מאנגה. המאנגה היפנית מפותחת מאד וכבר מראשיתה עוסקת בכל תחומי החיים. הקומיקס האמנותי ביפן, התפתח ביחד עם הקומיקס הרגיל, ללא ההפרדה שהייתה בקומיקס המערבי. מעניין לראות שגם על הקומיקס ביפן הוטלו במהלך השנים הגבלות שונות בדומה למקבילו המערבי וגם הוא שימש ככלי מחאה נגד הממסד.

בפרק החמישי, מאוס: סיפורו של ניצול, ניתחתי את הרומן הגרפי הידוע ביותר: "מאוס" של ארט שפיגלמן העוסק בשואה. מאוס הוא פורץ דרך בתחומו והוא זה ששינה את התפיסה היחס לקומיקס ככלי אמנותי. בניתוח ראינו כי אין מאפיינים חזותיים ייחודיים לקומיקס אמנותי והדברים שמבדילים את מאוס מקומיקס רגיל הם הנושא, התוכן, וכוונת היוצר, ובמידה רבה גם תהליך היצירה הפחות אופייני בקומיקס רגיל. זו אחת הסיבות שקשה, עד בלתי אפשרי, לצייר קו גבול בין קומיקס "סתם" לקומיקס אמנותי והקריטריון הכמעט יחיד זה איך התפרסמה היצירה וכיצד היא נתפסת.

בפרק השישי, קומיקס באמנות: פופ-ארט, ראינו את הפעם הראשונה בה הופיע הקומיקס בעולם האמנות, בפרק זה ראינו שאמנם הפופ-ארט משתמש לעיתים בקומיקס אבל יצירות הפופ-ארט אינם קומיקס והקומיקס מופיע בהן רק כדימוי של תרבות המונים. הקומיקס בפופ-ארט הוא חלק מעולם האמנות אבל הוא לא באמת קומיקס, הוא שימוש בקומיקס כדימוי ולא קומיקס של ממש.

הסיבה לתשובה לחלקה השני של השאלה, שמאפייניו החזותיים של הקומיקס האמנותי אינם שונים מאלו של הקומיקס הרגיל, קשורה במידה רבה לתשובה לחלקה הראשון של השאלה, שהקומיקס והקומיקס האמנותי התפתחו במנותק מהאמנות החזותית.

כיום הקומיקס מוכר ככלי אמנותי לגיטימי וברחבי העולם מתפרסמים רומנים גרפיים רבים, מתקיימות תערוכות רבות על קומיקס ומחקר אקדמי נרחב. גם מבחינת חופש היצירה, מצבו של הקומיקס מצויין, וכיום אין הגבלות בארצות המפותחות על קומיקס לסוגיו.

מסקנת המחקר

מהמחקר שערכתי, נראה כי הקומיקס האמנותי, לא רק במערב, התפתח כחלק מהקומיקס הרגיל ובנפרד מהאמנות החזותית. מניתוח היצירות בעבודה נראה כי הקומיקס האמנותי קרוב מאד לקומיקס הקלאסי והקו המבדיל ביניהם עדין ולא החלטי והשאלה היא בעיקר מה נתפס כאמנות או נוצר מראש ככוונה כזאת. מהניתוח של "טקה טקה" עולה כי הפופ-ארט, שלכאורה הוא דוגמא לקומיקס שהתפתח כחלק מעולם האמנות, הוא לא קומיקס ולכן אינו רלוונטי לשאלה על אופיו של הקומיקס האמנותי.

תודות

זהו. סיימתי. סוף סוף!

שנה שעברה הגשתי הצעת חקר. מאז ועד היום בזכותם של אנשים רבים, עלה בידי ב"ה לכתוב את העבודה הזו. פעמים רבות חשבתי לוותר ולנסות אולי בשנה אחרת, אך בזכותו של שוקי זקבך, רכז עבודות הגמר בישיבה שלא הניח לי להתייאש מהצעת החקר המסובכת שלי ובזכות ההתעקשות שלו הכרחתי את עצמי לשבת מול העבודה ולסדר לעצמי בראש על מה אני כותב, ולכתוב. כבר השנה.

תהליך העבודה היה בסדר גודל אחר מכל עבודה אחרת שעשיתי בעבר, הוא היה חדש בשבילי, מכתיבת ההפניות האקדמיות ועד האתגר שבניסוח של פרקים שלמים ובניתוח של עשרות עמודי קומיקס כיצירת אמנות אחת.

במהלך העבודה, השתנו הכותרות והנושאים בהם עסקו הפרקים, ללא הרף, עם כל מידע חדש. ביליתי שעות ארוכות בספרייה הלאומית בניסיון להגדיר לעצמי כיצד לכתוב את העבודה. כאן המקום להודות לספרייה הלאומית ולצוותה, על הגישה החופשית שהיא מאפשרת לספרים, עבודות, מאמרים, כתבי עת וחוברות קומיקס עתיקות. לולא היא לא הייתה נכתבת העבודה הזו.

לולא דחיפתם, עזרתם ותמיכתם של אנשי צוות רבים מהישיבה העבודה הזאת לא הייתה נכתבת. בראש ובראשונה תודה למנחה ולמורה שלי לאמנות נעמה פז, על הסיוע הרב בתהליך הכתיבה ומציאת המקורות, על התמיכה והעידוד, על שעות רבות של תיקונים ומחשבה ועל שהסכימה להיות המנחה שלי בעבודה הזו. תודה!

תודה לשוקי זקבך, רכז העבודות, על הסיוע, על ההגהות והתיקונים ועל שפתח בפני את עולם עבודות הגמר. ועל הכל.

תודה לבורא עולם שנתן לי חיים ויכולת ליצור ולהתקדם.

העבודה הזו נכתבה במידה רבה בזכותם של האנשים הרבים שעשו הכל כדי שאוכל לסיימה, תודה לאלי סטניסלבסקי ולר"מ שלי הרב צביקי נוימן שבזכותם היה לי הזמן והפנאי לעשות את העבודה הזאת ושבזכותם הצלחתי לעבור את התקופה הזו, להורי שהתעניינו והיו מקום לחזור אליו אחרי ימי כתיבה, לאחותי שלומציון שהשאילה לי מחשב נייד שסייע לי לאורך העבודה, לחברים שהתעניינו ושאלו ותמכו, לספריית הישיבה על שהכירה לי את "מאוס" ובעקבות כך נכתבה העבודה

הזו, לכל מי שסייע במישרין ובעקיפין ולכל מי שבקשו לקרוא את (או לרפרף על) העבודה
לכשתסתיים, מקווה שהגעתם לפה בשלום.

תודה לכולכם,

ישי שרקי

יום ראשון י' אדר תשע"ח

ביבליוגרפיה:

ספרים:

- גורביץ, ד', & ערב, ד'. (2012). *אנציקלופדיה של הרעיונות: תרבות, מחשבה, תקשורת*. תל-אביב: כבל.
- גרינברג, ר', אברמובסקי, ע', & אהרונסון, מ'. (2007). *מאנגה: שער לעולם הקומיקס היפני*. רמת גן: המוזיאון לאמנות המזרח הרחוק ע"ש יחיאל נהרי.
- הדס, נ'. (1996). *עיונים באמנות המאה העשרים*. חולון: המרכז לחינוך טכנולוגי חולון.
- פילק, ד'. (2017). *הפוליטיות של הקומיקס: מסופרמן ועד טינטין*. תל אביב: רסלינג.
- Benton, M. (1992). *Superhero Comics of the Golden Age*. Taiylor-Texas: Dallas Publishing.
- Jewett, R & Lawrence, J. (2002). *The Myth of the American Superhero*. Grand Rapids: Eerdmans 2002.
- LaChapelle, D. (1990). *Hotel Lachapelle*. New York and Boston: Bulfinch.
- Lippard, L' R. (1970). *Pop-Art*. London: Thames and Hudson.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: William Morrow.
- Miller, A. (2004). *Reading Band Dessinee*. Chicago: Chicago University Press.
- Mills, A. (2014). *American Theology, Superhero Comics and Cinema: The Marvel of Stan Lee and the Revolution of a Genre*. London: Routledge.
- Nyberg, A. (1998). *Seal of approval: The History of the Comics Code*. Jackson: University of Mississippi Press.
- Roger, M' S. (1993). *Adult comics: an introduction*. London and New York: Routledge.
- Roger, M' S. (2001). *Comics' comix & Graphic Novels: A History of comic Art*. New York: Phaidon Press.
- Storey, J. (1997). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Pearson Education: Prentice Hall.
- Szasz, F. M. (1945-80). & Issei Takechi: "Atomic heroes and atomic monsters: American and Japanese cartoonists confront the onset of the nuclear age. lear.
- Wright, B. (2003). *Comic-book Nation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

עבודות אקדמיות:

- בר-לב, ע'. (2012). *מבעד למראה: הרומן הגרפי בראי הקולנוע האמריקאי לאחר ה-11 בספטמבר 2001*. תל אביב: אוניברסיטת תל אביב.

כתבי עת:

- אופק, א'. (1967). *דרך בורמה. דבר לילדים*.

מאנה

נספח 2:



נספח 3:

נזכרתי בפעם האחרונה שראיתי אותה...



...אך רוב הזמן נשארת ליכד עם מחשבות...

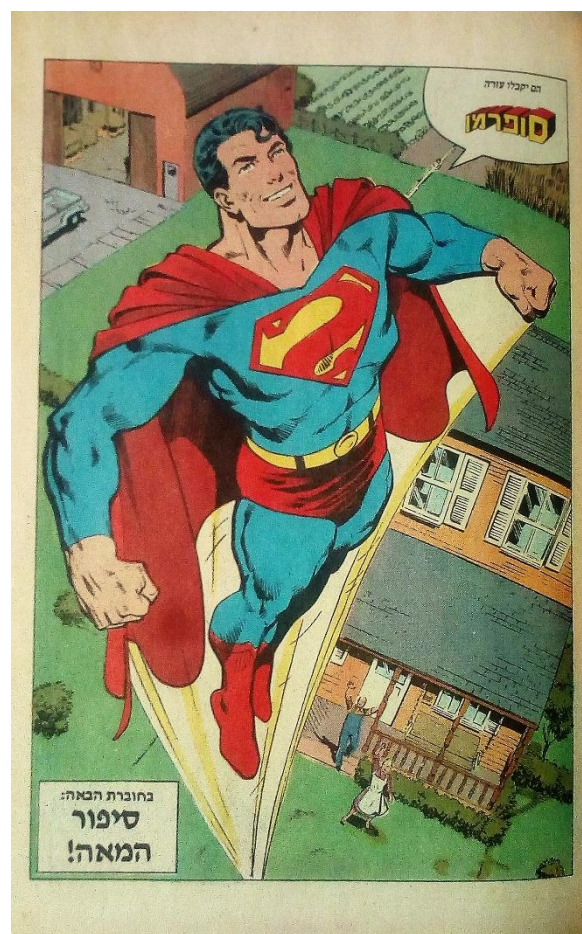
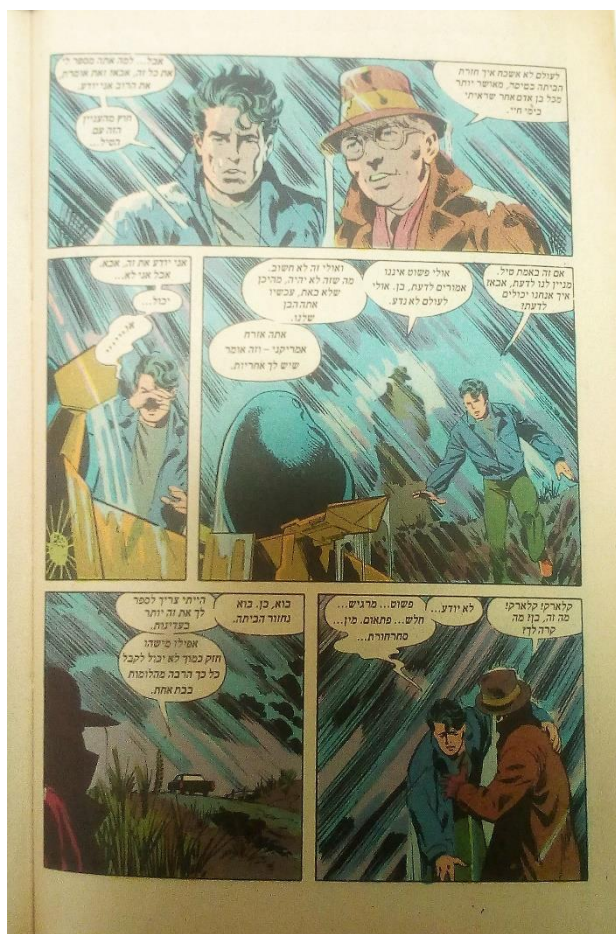


את השבוע הבא העברנו באבל... כל חבריו של אבי התייחסו אלי בעינות מחולה בטחמה...



נספח 5:

נספח 4:



נספח 6:

