

## Πρεβεζάνικα Χρονικά

Αρ. 25

ΠΡΕΒΕΖΑΝΙΚΑ ΧΡΟΝΙΑ, 25 (1991)



### Αφιέρωμα στα κόμικς

Γιώργος Μπαζίνας, Μιχάλης Μερακλής, Σταΐθης Σταυρόπουλος

Copyright © 2024, Γιώργος Μπαζίνας, Μιχάλης Μερακλής, Σταΐθης Σταυρόπουλος



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Μπαζίνας Γ., Μερακλής Μ., & Σταυρόπουλος Σ. (2024). Αφιέρωμα στα κόμικς. *Πρεβεζάνικα Χρονικά*, (25), 2–22. ανακτήθηκε από <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/prevchr/article/view/36857>

W P. SAM  
ALL THREE





## Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης

Από την εκδήλωση των «Πρεβεζάνικων Χρονικών» για τα κόμικς, που έγινε στις 26-1-91 στη Θεοφάνειο αίθουσα τέχνης στην Πρέβεζα με ομιλητές:

τον καθηγητή Λαογραφίας Παν/μίου Αθηνών **Μ.Γ.Μερακλή,**

τον εκδότη του περιοδικού «Παρα-πέντε» **Γ.Μπαζίνα,** και

το σκιτσογράφο **Στάθη.**

## Γ. Μπαζίνας

Τα πράγματα που θα πούμε, αναγκαστικά, θα είναι αποσπασματικά και δεν θα μπορέσουν να φωτίσουν, πιστεύω, το θέμα "κόμικς" γιατί είναι πραγματικά πολύ σημαντικό. Είναι σημαντικό από την άποψη, ότι είναι ένα εκφραστικό μέσο πάρα πολύ σημαντικό, είναι μια τέχνη, αν θέλετε να την ονομάσουμε έτσι, και αναγκαστικά στο λίγο χρόνο που έχουμε εδώ θα πούμε μερικά πράγματα. Απλώς, αυτά τα μερικά πράγματα, θα προσπαθήσουν, όσο είναι δυνατόν, να βοηθήσουν να κατανοήσουμε καλύτερα αυτό το μέσο.

Ένας ορισμός, που έχει γίνει ευρύτατα αποδεκτός, σαν σημείο αναφοράς παλιότερα, περιγράφει το κόμικς σαν μια καλλιτεχνική φόρμα, όπου παίζουν ρόλο, αναγκαστικά, οι εξής παράγοντες: μια ιστορία, που η αφήγησή της γίνεται μέσω μιας αλληλουχίας εικόνων, ένα σύνολο ηρώων, που ο χαρακτήρας τους εξελίσσεται μέσα σ' αυτή την αλληλουχία και ο διάλογος-κείμενο, που περιλαμβάνεται μέσα στις εικόνες. Αυτός είναι ο πιο πρωτόγονος κι απλοϊκός τρόπος να ορίσει κανείς το κόμικς και στάθηκε για πολλά χρόνια ένα χρήσιμο σημείο αναφοράς, αλλά που με κανένα τρόπο δεν μπορεί να περιγράψει την εξέλιξη του κόμικς και τις διαδοχικές μορφές που έλαβε.

Με τον ίδιο τρόπο που σήμερα δε χρειάζεται να ορίσει κανείς, π είναι κινηματογράφος, π είναι λογοτεχνία, π είναι ποίηση, έτσι και το κόμικς, δε χρειάζεται πια ορισμούς, αλλά κατανάλωση, δηλ. ανάγνωση.

Αν το προσεγγίσει κανείς χωρίς προκαταλήψεις, που έχουν εκφράσει ορισμένοι, κατά κανόνα ημιμαθείς, είναι σίγουρο πως ο δεκτικός αναγνώστης, θα συναντήσει μια πηγή αισθητικής χαράς, με φρεσκάδα και εξαιρετική γεύση. Αρκεί ο αναγνώστης να μην ανήκει στην κατηγορία των ανθρώπων, που κρίνουν ένα μυθιστόρημα από τις δύο πρώτες παραγράφους, ή να θεωρεί πως του αρκεί η πρώτη σκηνή ενός θεατρικού έργου, για να του κάνει κριτική ανάλυση. Ο μόνος τρόπος για να κατανοήσει το κόμικς κανείς, είναι να διαβάσει κόμικς και όχι να συζητήσει για κόμικς, όπως θα κάνουμε εμείς αυτή τη στιγμή. Η συζήτηση απλώς θα βοηθήσει στο να δώσει περισσότερα ερεθίσματα, για να γίνει πιο γόνιμη επαφή, μ' αυτό το εξαιρετικά εκφραστικό μέσο που πολλοί ονόμασαν ένατη τέχνη και που σίγουρα έχει μπει αποφασιστικά πια στη ζωή μας.

## Πώς γεννήθηκε το κόμικς

Απλώς θα ειπωθούν μερικά πολύ επιγραμματικά σημεία, για να καταλάβουμε γιατί βρισκόμαστε αυτή τη στιγμή εδώ, γιατί υπάρχει το κόμικς, από πού ξεκίνησε. Άμα το δει κανείς εκ των υστέρων, η γέννηση και η επακόλουθη εξέλιξη του κόμικς στις Η.Π.Α., δείχνει τόσο αναπόφευκτες, όσο και θεαματικές. Στο τέλος του 19ου αιώνα πάντως, τίποτα δεν προμήνυε την αμερικάνικη εισβολή σ' ένα τομέα, όπου οι πρωτοπόροι ήταν μέχρι τότε αποκλειστικά ευρωπαίοι. Μην σας παραξενέψει το όνομα, αλλά ήταν ο Λεονάρντο ντα Βίντσι, που πρώτος προσπάθησε συνειδητά με τα βιβλία και τα σκίτσα του να δημιουργήσει μια καινούργια γλώσσα, που να διατηρεί τα γνωστά μορφολογικά στοιχεία του γραπού λόγου και να υλοποιεί το περιεχόμενο της με οπικά στοιχεία.

Ο Λεονάρντο ντα Βίντσι συνέλαβε το σύστημά του, όχι για να λύσει κάποιο αισθητικό πρόβλημα, αλλά ένα φιλοσοφικό δίλημμα. Οι καλλιτέχνες και οι στοχαστές της Αναγέννησης συνειδητοποιούσαν, ότι η πρωταρχικότητα του γραπού λόγου φέρνει στον άνθρωπο την αποξένωση από τους ομοίους του. Αυτό το πάντρεμα εικόνας και λόγου, φυσικά δεν ήταν εύκολο. Χρειάστηκε πολύς χρόνος, χρειάστηκαν πολλοί ευφυείς και ανήσυχοι άνθρωποι να προσθέσουν τις δικές τους επινοήσεις κι όταν ιστορικά υπήρξαν οι κατάλληλες συνθήκες και η τεχνολογική υποδομή, χρειάστηκαν δύο αδιάστατοι εκδότες, που σ' αναζήτηση περισσότερων αναγνωστών, έδωσαν την οικονομική δυνατότητα να γεννηθεί η καινούργια τέχνη. Γύρω στα 1880, ένας αριθμός από ημερήσιες αμερικανικές εφημερίδες άρχισαν να βγαίνουν και την Κυριακή. Πρώτος ο Τζόζεφ Πούλιτσερ ανακάλυψε τη χρησιμότητα του ένθετου, του χρώματος και των κόμικς. Ο συνδυασμός αυτός των νεωτερισμών, οδήγησε στο ιστορικό "γέλοου-κιτ" του Ρίτσαρντ Αουτγουλιτ το Φεβρουάριο του 1896. Το "γέλοου-κιτ" δεν ήταν ακόμη κόμικς με τη σημερινή έννοια, αλλά η δημιουργία του είχε θεμελιώδη σημασία, γιατί σημείωνε τη γέννηση του κόμικς σαν αυτόνομου μέσου. Στις σελίδες του Γουόρντ στις εφημερίδες του Πούλιτσερ βρίσκονται τα χαρακτηριστικά της καινούργιας φόρμας. Αφηγηματική συνέχεια, περιοδικά εμφανιζόμενοι ήρωες, διάλογος που παρεμβάλλεται στις εικόνες. Αλλά ήταν ο Χίρσι, που σαν ανταγωνιστής του Πούλιτσερ, οδήγησε το κόμικς ακόμη παραπέρα. Αδιάστακτος

αλλά ευφυής, αφού έκλεψε τους καλύτερους σχεδιαστές του Πούλιτζερ, λάνσαρε το 1927 ένα καινούργιο χιουμοριστικό ένθετο, το "Αμερικαν Χιούμοριστ" και κάτω από το άγρυπνο μάτι του, με στόχο βέβαια τις πωλήσεις, δημιούργησε ασυνείδητα μια καινούργια γλώσσα, που μαζί με το σινεμά, έδειξε ένα καινούργιο τρόπο να κοιτάς την πραγματικότητα γύρω σου. Αυτά είναι τα οξύμωρα σημεία της ιστορίας. Δύο αδίστακτοι καπιταλιστές στάθηκαν αφορμή να αναπτυχθεί ένας καινούργιος τρόπος έκφρασης με εκρηκτικές δυνατότητες, ένα νέο είδος που ωστόσο χρησιμοποιήθηκε με ποικίλους τρόπους.

### Το κόμικς σήμερα

Το κόμικς έχει ορισμένες ιδιαιτερότητες, που πρέπει να σεβαστεί ο μελετητής στην κριτική του προσέγγιση. Εδώ θα επισημάνουμε μόνο ορισμένες. Το κατ'εξοχήν χαρακτηριστικό του κόμικς είναι η συγκώνευση λόγου και εικόνας. Η καλλιτεχνική έκφραση στο κόμικς είναι το αποτέλεσμα αυτής της ιδιότυπης σχέσης λόγου και εικόνας, είναι συγκώνευση κι όχι ανηπαράθεση των στοιχείων που την αποτελούν. Όταν το κείμενο (πλοκή-καταστάσεις-διάλογος) είναι καλής ποιότητας, στηρίζει ένα σκίτσο μέτριο, ακόμη και κακό. Και αντίστροφα, ένα καλοφραγμένο σχέδιο μπορεί μόνο του να ανηπαθαμίσει της αδυναμίες του κειμένου. Όταν τόσο το κείμενο όσο και το σκίτσο είναι εξαιρετα, το αποτέλεσμα είναι αριστουργηματικό. Όταν το αποτέλεσμα είναι μέτριο, δικαιώνει όλες τις κακές κριτικές που έχουν δεχθεί τα κόμικς. Και δυστυχώς, όπως σε όλα τα είδη καλλιτεχνικής έκφρασης, τα αρνητικά αποτελέσματα είναι απείρως περισσότερα από τα θετικά. Όπως συνέβη και με τον κινηματογράφο, η μεγάλη επιτυχία του κόμικς σα μέσο επικοινωνίας οδήγησε μερικές φορές στην υποτίμησή του σαν εκφραστικού μέσου.

Ανημετώπιστηκε απλώς σαν κοινωνικό φαινόμενο που πρέπει να αναλυθεί. Βλέποντάς το απ' αυτή την οπτική γωνιά, του αρνήθηκαν εκ των προτέρων τη δυνατότητα να κουβαλάει αισθητικές αξίες, θεωρώντας το σαν αποτέλεσμα τεχνικής. Αυτό έγινε από ανθρώπους, που αγνοούσαν τη δυναμική της διαδικασίας στη δημιουργία ενός κόμικς. Στην πραγματικότητα, το κόμικς είναι ένα μέσο πολύ πιο εκφραστικό απ' τον κινηματογράφο, την τηλεόραση, ή άλλες σύγχρονες μορφές τέχνης. Οι καλλιτέχνες δεν είναι πάντα

μόνοι, αλλά κατά κανόνα είναι έκφραση προσωπική. Τα κύρια υλικά του δημιουργού κόμικς είναι το χαρτί, το μολύβι, το μελάνι, το πινέλο και το χρώμα. Δεν προϋποθέτει την παρέμβαση της απρόσωπης τεχνικής, παρά μόνο στο τελευταίο στάδιο, δηλ. στην αναπαραγωγή του για να φτάσει στο μεγαλύτερο δυνατό κοινό. Από τη στιγμή που το κόμικς, οποιοδήποτε κι αν είναι αυτό, γίνεται κατ'αρχήν οπτικά αντιληπτό, το είδος εντάχθηκε στην κατηγορία των γραφικών τεχνών, όπως οι εικονογραφήσεις ή οι γελοιογραφίες. Φυσικά, υπάρχει μια άμεση σχέση ανάμεσα στο "στριπ" και στη γελοιογραφία, όπως ανάμεσα σε μια ιστορία κόμικς και μια εικονογράφηση. Οι διαφορές ωστόσο, θα 'πρεπε να είναι εμφανείς. Η γελοιογραφία και η εικονογράφηση τονίζουν μόνο ένα σημείο, ή το αποφασιστικότερο μέρος της αφήγησης, ενώ στο κόμικς υπάρχει αφηγηματική ροή και συνέχεια. Τα καλλιτεχνικά προβλήματα, που αντιμετωπίζει ο δημιουργός κόμικς, δεν συμπίπτουν με το πρόβλημα του παραδοσιακά εικαστικού καλλιτέχνη. Όπως τα προβλήματα του κινηματογράφου, δεν είναι ίδια με τα προβλήματα του φωτογράφου. Η εικόνα του κόμικς δε φαίνεται μ' ένα συγκεκριμένο σημείο στο χρόνο, αλλά συμμετέχει στη χρονική ροή της αφήγησης. Είναι μια εικόνα χρονικά διάχυτη, που η προβολή της στο χώρο, όπως προχωράμε από καρέ σε καρέ, είναι ο καθρέφτης μιας προβολής στο χρόνο, μέλλοντα ή παρελθόντα. Ο δημιουργός κόμικς είναι ζωγράφος και συγγραφέας μαζί και μόνο αυτό μπορεί να δείξει το καλλιτεχνικό βάρος που επωμίζεται, αλλά και τις δυνατότητες του εκφραστικού μέσου που κατέχει. Δυστυχώς ή ευτυχώς, είναι απεριόριστα τα επιμέρους θέματα, στα οποία θα μπορούσε να αναφερθεί κανείς, μιλώντας για τα κόμικς. Κι ακόμη περισσότερο, ίσως αυτό το κείμενο που γράφτηκε να μιλάει ήδη για κάποια πράγματα, θεωρώντας ότι υπάρχουν κάποια δεδομένα που θα 'πρεπε να ξέρουμε, ενώ στην πραγματικότητα δεν είναι εύκολο να τα ξέρουμε. Πιστεύω ότι αυτό που μπορεί να βοηθήσει να γίνουν πιο κατανοητά, είτε αυτά που γράφτηκαν, είτε να λυθούν οποιεσδήποτε απορίες γύρω από τα κόμικς ή να εκφραστούν αντιρρήσεις και να τις συζητήσουμε, θα είναι μέσα από μια συζήτηση που θα μπορούσε να γίνει μετά.

## Β.Αυδίκος

Ευχαριστώ το Γιώργο Μπαζίνα ο οποίος έδωσε ένα περίγραμμα της ιστορικής εξέλιξης, αλλά και των στοιχεί-

ων που συγκροτούν το κόμικς και σειρά έχει τώρα ο Στάθης. Ο Στάθης έχει και ουρά, είναι και Σταυρόπουλος δηλ. Αλλά όμως είναι γνωστός ως Στάθης. Ως Στάθης ο σκιτσογράφος, ο οποίος καταφέρνει μέσα από τα σκίτσα του, να σχολιάζει τόσο δυνατά τις καταστάσεις πολιτικές, κοινωνικές, που δε χρειάζεται νομίζω πολλές φορές να διαβάζει και τις πυκνές αναλύσεις. Εγώ να τον ευχαριστήσω σήμερα από δώ, δημοσίως, γιατί κατάφερε να μου λύσει πολλά προβλήματα και κυρίως να μου χαρίσει γέλιο και ξεγνοισιά μέσα από τα σκίτσα του. Ο λόγος στο Στάθη λοιπόν.....

## Στάθης

Να σας καλησπερίσω κατ' αρχήν. Εγώ δεν έχω ένα κείμενο γραμμένο και το λέω αυτό εκ των προτέρων, γιατί έτσι κι αλλιώς θα πω πάρα πολύ λίγα πράγματα, με την ελπίδα ότι θα μπορέσουμε να συζητήσουμε στη συνέχεια. Γιατί πιστεύω ότι με τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις που ενδεχομένως θα γίνουν, θα μπορέσουμε να ξεκαθαρίσουμε ή να πούμε καλύτερα κάποια πράγματα, που αν ήταν ετοιμασμένα απλώς για ένα σχεδιαστή όπως είμαι εγώ, θα δίναμε το περίγραμμα, αλλά ίσως όχι την ουσία, έτσι όπως εγώ την αισθάνομαι. Μέσες άκρες, το θέμα των κόμικς σας έχει αγγίξει, σας είναι γνωστό, είτε επειδή υπήρξατε παιδιά, είτε επειδή έχετε παιδιά. Και το λέω αυτό, γιατί ο πρώτος που έρχεται σε σχέση και σε επαφή με τα κόμικς είναι ο νέος άνθρωπος. Αν θα κρατήσει αυτή τη σχέση κι αυτή την επαφή, όταν θα μεγαλώσει, εξαρτάται από δύο παράγοντες. Από το τι κόμικς διάβασε, όταν ήταν μικρός, κι από τη γενικότερη κουλτούρα τελικώς άρχισε να προσλαμβάνει μεγαλώνοντας. Όταν μιλάμε για τα κόμικς, εγώ πάντα αισθάνομαι, - παρ' όλο που δε θα το 'θελα καθόλου -, την ανάγκη ότι πρέπει να απολογηθώ για κάνα δυο πράγματα, που τα αφορούν, και να δικαιολογήσω δυο τρία πράγματα, που επίσης τα αφορούν. Γιατί διαισθάνομαι ότι πάντα υπάρχει μια προκατάληψη για τα κόμικς. Μια προκατάληψη, που βέβαια είναι δικαιολογημένη, γιατί ο κύριος όγκος της παραγωγής, - και δε χρησιμοποιώ τυχαία τη λέξη παραγωγή, διότι είναι βιομηχανικό είδος -, που είναι κρεμασμένος στα περίπερα, με τον οποίο και έρχεται κανείς σε επαφή, είναι κακός στην ποιότητά του. Αυτό δημιουργεί μια προκατάληψη που μας κάνει βέβαια να ξεχνάμε ότι με τον ίδιο τρόπο που υπάρχει κακό κόμικς, υπάρχει κακό σινεμά, κακό θέατρο και κακή λογοτεχνία. Μας δίνει την εντύπωση, ότι γενικά είναι μια τέχνη που δεν την έχουμε και

περί πολλού και παρ' όλο που ζει τόσο πολύ καιρό, ακόμη αγωνίζονται μερικοί να της αναγνωρίσουν τον τίτλο της ένατης τέχνης. Επίσης, σ' αυτή την προκατάληψη βοηθάει και το θέμα της ίδιας μας της γλώσσας, με την έννοια ότι, αν υπήρχε μια άλλη λέξη όπως εικονογράφημα ή εικονογραφήγημα, όπως έχει ακουστεί τελευταία, η προσέγγιση θα ήταν ευκολότερη στο είδος.

Τα κόμικς προέρχονται από την ελληνική λέξη "κωμικός" Βέβαια είναι αδέξια λέξη και στα αγγλικά, διότι τελικά δεν αποδίδει αυτό που τα κόμικς είναι στο σύνολό τους. Αποδίδει αυτό που στην αρχή οι "εύθυμες σελίδες" - οι σελίδες ελεύθερου χρόνου των αμερικάνικων εφημερίδων, - μπορούσαν να αποδώσουν έχοντας κόμικς. Αυτό αφορά μόνο τη γέννησή τους. Στη συνέχεια, τα κόμικς μεγαλώσανε, τα θέματα τους διευρύνθηκαν και η λέξη, ούτε στα αγγλικά, αποδίδει τα κόμικς σαν περιεχόμενο. Είναι απλώς μια λέξη-σημείο. Όμως, στην ελληνική γλώσσα έρχεται η λέξη αυτή να ενισχύσει την προκατάληψη, ότι δεν είναι ελληνική, παρ' όλο που έχει ελληνική ρίζα.

Τώρα για να μπούμε περισσότερο στην ουσία, τα κόμικς έχουνε μια ιδιόμορφη γλώσσα, η οποία έχει να κάνει και με τις άλλες τέχνες, αλλά ταυτόχρονα και την αυτονομία της, όπως όλες οι τέχνες. Η γλώσσα της τελικά έχει την αυτονομία της από τις άλλες.

Τα κόμικς, με την έννοια που τα δεχόμαστε σήμερα, ξεκίνησαν σίγουρα την εποχή της βιομηχανικής μαζικής παραγωγής πληροφόρησης μέσα απ' τις εφημερίδες. Όμως, δε μπορούμε να αγνοήσουμε ότι τα κόμικς προϋπήρξαν. Πρώτα ψάχνοντας και ύστερα βλέποντας τα καρέ των κόμικς, δηλ. τις εικόνες με τη ζωγραφιά και το λόγο, θα έλεγε κανείς ότι τα κόμικς είναι ένα είδος αρχέτυπης γλώσσας που ανάγει στο ιδεόγραμμα, στην εποχή δηλ. που υπήρχε ένα σημείο που εξέφραζε ένα νόημα και ταυτόχρονα αυτό το σημείο είχε κοντινή καταγωγή στη ζωγραφική. Δηλαδή το αρχικό "άλφα" που προερχόταν από ένα ταύρο και που παρούσιαζε τελικά ένα ταύρο.

Στο καρέ του κόμικς έχουμε μια ιδιότυπη σχέση του λόγου και της εικόνας. Αυτό και μόνο το χαρακτηρίζει και το ξεχωρίζει από οποιαδήποτε άλλη τέχνη. Απ' την άλλη μεριά, ιστορικά αν το δούμε, δε θα σταματήσουμε αναζητώντας τα κόμικς στις αρχές του περασμένου αιώνα, πολύ περισσότερο του 20ου, αλλά θα μπούμε πολύ μακριά στην ιστορία και θα δούμε κόμικς, πέρα απ' τις τρομερές μινια-

τούρες που υπήρχαν στο Μεσαίωνα και μάλιστα εύθυμες και σαπρικές σε πάρα πολλά χειρόγραφα, τα οποία ασχολούνταν με θέματα πάρα πολύ σοβαρά, γιατί ίσως θα ξέρετε ότι στο Μεσαίωνα το θέμα της σάπρας και του γέλιου ήταν σχεδόν απαγορευμένο. Δεν ήταν σοβαρό για έναν άνθρωπο να γελάει και μάλιστα δημόσια. Οι σχολαστικοί θεωρούσαν το γέλιο σχεδόν αμαρτία. Παρά πολλοί άνθρωποι που είχαν μια ευρύτερη και θα έλεγα και ελληνική μόρφωση, ανάμεσα στους οποίους ήταν οι μελετητές των αρχαίων στα μοναστήρια, όπου μπορούσαν να διαβάσουν τον Αριστοτέλη και διάφορα έργα, απέκτησαν τη διάθεση να σαπρίσουν αυτά τα ίδια κείμενα. Αυτό το πράγμα το έκαναν με μικρογραφίες, όπου κάποιος που τις κοίταζε, απλά έβλεπε έναν επίσκοπο για παράδειγμα. Αν όμως αναποδογύριζε την εικόνα, ή την κοίταζε πιο προσεκτικά, θα έβλεπε μια γίδα κρυμμένη μέσα στα άμφια του επισκόπου. Μ' αυτό τον τρόπο, προσπάθησαν εικονοκλαστικά, κατά τον μανιακό τρόπο που οι άνθρωποι θέλουν να είναι ευτυχώς εικονοκλάστες, να σαπρίσουν διάφορα πράγματα. Μέσα σ' αυτές τις μικρογραφίες, υπάρχουν ολόκληρες ιστορίες, που, αν σήμερα τις αποσωδικοποιήσουμε, θα έχουμε ένα κόμικς. Με τον ίδιο τρόπο, στην αρχαία Αίγυπτο ή σε ελληνικά αγγεία βλέπουμε ολόκληρες ιστορίες να εκτυλίσσονται εικόνα προς εικόνα με τη δομή και τον τρόπο που τα σημερινά κόμικς εξελίσσονται, πολλά δε απ' αυτά έχουν και λόγο. Ειδικά στο Βυζάντιο, συναντάμε πάρα πολλές φορές το κλασικό κόμικς, που βλέπουμε σήμερα. Με τη διαφορά ότι δεν υπάρχουν τα μπαλονάκια, οι φούσκες, όπως υπάρχουνε στον Αστερίξ, στο Λούκυ Λούκ.

Θέλω να πω ότι υπάρχει και η εικόνα και ο λόγος, ακριβώς με τον τρόπο που υπάρχει και σήμερα, απλώς είναι γραμμένο διαφορετικά. Έχουμε πάρα πολλές μορφές κόμικς: Είναι τα κόμικς της μιας σελίδας, πολιτικά, που προσπαθούν να αναλύσουν θέματα της τρέχουσας πολιτικής. Είναι κόμικς πολλών σελίδων, που έχουν περιπέτειες και που κανείς μπορεί να τα διαβάσει, όπως βλέπει μια καλή περιπέτεια στο σινεμά. Υπάρχουν κόμικς που είναι μεγάλα και που έχουν σαφείς πολιτικές και κοινωνικές αναφορές. Υπάρχουν κόμικς, στα οποία οι πληροφορίες που συνδυάζουν το στόρυ της ιστορίας του σεναρίου, της αφήγησης, είναι ακριβείς και ελεγμένες, όπως είναι στον Τεν Τεν.

Υπάρχουν πάρα πολλές αρετές στα κόμικς. Εκείνο που μπορεί κανείς να πει είναι ότι μπορούμε να τα ξεχωρίσουμε

σε δυο κατηγορίες μ' ένα μεταίχμιο μεταξύ τους: Τα κόμικς για ενηλίκους και τα κόμικς για παιδιά. Όσον αφορά την πρώτη κατηγορία, εμπεριέχουν και λογοτεχνικές αρετές κι αυτό φαίνεται από τον Χιούγκο Πρατ με τον Κόρτιο Μαλιτζέ, τον Ι.Καλαϊντζή, ο οποίος τον τελευταίο καιρό έβγαλε, μαζί με το "Παρά πέντε", το "Μαύρο είδωλο της Αφροδίτης". Είναι καταπληκτικό κόμικς, όπου οι αναφορές που κάνει στον ελληνικό πολιτισμό, στη διαχρονικότητά του και στους χαρακτήρες των Ελλήνων και των Ρωμαίων είναι τόσο σύνθετες που πραγματικά χρειάζονται, αφού το διαβάσει κανείς, να κουβεντιάσει γι' αυτό το πράγμα, όπως καμιά φορά, όταν βγαίνουμε απ' το σινεμά, κουβεντάζουμε για την ταινία που είδαμε. Θα τελειώσω μ' ένα τελευταίο σημείο, που εμένα με γοήτευε από μικρό παιδί και που το είχα μέσα στην ψυχή μου, αλλά δεν μπορούσα να το πω με λόγια. Όταν το κατάλαβα και τ'ο'πα στον εαυτό μου πρώτα με λόγια, κατάλαβα γιατί τα κόμικς εξασκούν τέτοια γοητεία. Τα κόμικς είναι μια ιστορία σε εικόνες, η οποία είναι πάντα ανακλήσιμη. Θέλω να πω ότι, όταν διαβάζεις ένα κόμικς και σ' αρέσει κάτι σ' αυτό, μπορεί να το ξαναγγίξεις και να το ξαναδιαβάσεις, όπως κάνεις μ' ένα βιβλίο.

Ούτε και με το βιβλίο μπορείς να κάνεις ακριβώς το ίδιο πράγμα, γιατί η σελίδα ή το πράγμα που σε ερέθισε και σε έκανε να σκεφτείς ή να φανταστείς, περνώντας ο χρόνος, αλλάζει μαζί με τον τρόπο που θυμάσαι. Με το κόμικς, αυτό το πράγμα που έχεις δει, η κίνηση που έχεις εντοπίσει, η ποίηση που ενδεχομένως έχεις βρεί είναι αιωνίως νέα. Μ' έναν ιδιόμορφο τρόπο, άνθρωποι που υπήρξαν συντηρητικοί στην παραγωγή των κόμικς, όπως ο Ερζέ, - έκανε 54 χρόνια να φορέσει κανονικά παντελόνια, φορούσε παντελόνια του γκόλφ, - παρ' όλο που οι ιστορίες του ήταν συντηρητικές, αγαπήθηκαν πολύ και διαβάζονται ακόμη. Η στιγμή που διαβάζεις τα κόμικς είναι πάντα μια στιγμή που μπορείς να την ξαναέχεις, γιατί δεν αλλάζουν τα καρεδάκια του.

## **B. Αυδίκος**

Ευχαριστώ και τον Στάθη. Θα κλείσει της εισηγήσεις ο κ. Μιχάλης Μερακλής, ο οποίος είναι καθηγητής Λαογραφίας στο Πανεπιστήμιο της Αθήνας και βέβαια να μου επιτρέψει να πω, ότι για πάρα πολλούς από μας τους φιλόλογους υπήρξε και είναι και δάσκαλος.

## **M.Μερακλής**

Πράγματι έχω μια αμηχανία, η να πρωτοπώ για ένα

θέμα που φαίνεται απλό αλλά δεν είναι. Ακούσατε τους δύο προλαλήσαντες. Ας ξεκινήσουμε από αυτούς. Και οι δύο συνηγορούν υπέρ των κόμικς. Ο ένας απολύτως, ο άλλος λέγοντας, ότι υπάρχουν και καλά και κακά κόμικς, όπως υπάρχει καλός-κακός κινηματογράφος, καλή-κακή λογοτεχνία.

Μπορεί να σας ξάφνιασε αυτή η τοποθέτηση, γιατί η τρέχουσα άποψη για τα κόμικς είναι καταδικαστική.

Θα τοποθετήσω το ζήτημα σε κάποιο θεωρητικό επίπεδο. Ίσως αυτή η θεωρητική τοποθέτηση να απαλλάξει τα κόμικς από την κατηγορία που τα βαρύνει.

Εντυπωσιάστηκα αυτές τις μέρες διαβάζοντας σε μιά εφημερίδα για τη σταδιοδρομία και τη βιοθεωρία του Αμερικανού Τέρνερ, του ιδιοκτήτη του CNN. Κάποια στιγμή συλλογίστηκα: «Μα, αυτός είναι σαν ένας ήρωας - ή δημιουργός - των κόμικς!» Το μυστικό της επιτυχίας του υπήρξε απλό. Προσφέρει την είδηση, τα γεγονότα, ανεπεξέργαστα, επίπεδα, χωρίς προεκτάσεις, χωρίς να φωτίζει το βάθος τους, «αρκούμενος, όπως γράφει η εφημερίδα, στον εντυπωσιασμό που μετατρέπεται πολύ ευκολότερα σε εμπόρευμα». Ακόμα: «Ο αυτοδημιούργητος μεγιστάνας του αμερικανικού Νότιου έχει ύφος υπεροπικό, έχει ιδέες απλοϊκές κι έχει γούστο από ρηκό, έως αγοραίο. Κι όταν επικρίνεται για όλα αυτά, απαντάει: - Το γούστο μου μετράει, ή το ότι έκανα τον κόσμο να μοιάζει σαν μικρό χωριό; Το ύφος μου μετράει, ή ότι το CNN καλύπτει για την ώρα 92 χώρες;»

Υπάρχει, νομίζω, εδώ μια βαθύτερη συγγένεια με τη "φιλοσοφία" των κόμικς, που η υπεραπλούστευση των μηνυμάτων τους δρά, μπορούμε να πούμε ίσως, αποβλακωτικά επάνω στο κοινό. Τα κόμικς παρουσιάζουν κάποτε και κριτική της κοινωνίας, αλλά και η κριτική είναι υπεραπλουστευμένη, εύκολα αποπροσανατολίζει.

Αλλά ας δούμε το θέμα, τουλάχιστον, των κόμικς πιο προσεκτικά. Τίθεται το ζήτημα: Είναι, τα κόμικς, μέσο αποβλάκωσης, επινοήθηκε το είδος για να αποβλακώνει τον άνθρωπο, - χρησιμοποιώ μια έκφραση ακραία, - ή είναι συνέπεια ενός ήδη "αποβλακωμένου" κόσμου; Στην πρώτη περίπτωση, το κόμικς είναι από πρόθεση βλαπτικό. Και αυτή είναι η άποψη που ακούγεται συχνά στο τόπο μας και αλλού. Υποστηρίζεται, - όχι μόνο ως τρέχουσα άποψη, αλλά και ως επίσημη γνώμη φορέων κ.λπ., - ότι τα κόμικς είναι ένα κανάλι, μέσα από το οποίο περνάει η κυρίαρχη

ιδεολογία, για να κρατάει τις μάζες στην αποβλάκωση, στην απλοϊκή σκέψη. Δεν είναι έτσι. Τα κόμικς, και θα συμφωνήσω εδώ με τους φίλους που προηγήθηκαν, είναι και αυτά μια μορφή τέχνης, στην οποία αντανakλάται η ήδη υπάρχουσα πραγματικότητα. Και αυτό, πρώτον: τα απαλλάσει από την πρόθεση να βλάψουν, αφού είναι ήδη προϊόντα μιας "βεβλαμένης" κοινωνίας. Δεύτερον, υποδηλώνει ότι, ως μια έκφραση τέχνης, τα κόμικς μπορούν (σε πολλές περιπτώσεις και το έχουν πραγματοποιήσει) να αντισταθούν, να ανηδράσουν στις καθορίζουσες συνθήκες, να υπερβούν τον από έξω καθορισμό.

Είμαστε, αγαπτιοί φίλοι, στην εποχή των κόμικς, αφού είμαστε στην εποχή της εικόνας. Πάντως η εικόνα των κόμικς δεν είναι άξια καταδίκης. Τα κόμικς έχουν δώσει πολλά δείγματα εικαστικής ευαισθησίας. Έχει αναπτυχθεί μια θαυμάσια "γραφιστική" τέχνη εξαιτίας και χάριν των κόμικς. Βέβαια, το ότι είμαστε στην εποχή της εικόνας, σημαίνει, ότι είμαστε στην εποχή, όπου υποχωρεί ή χειμάζεται ο λόγος. Δέχομαι, όπως είπα, σε ικανό βαθμό την αισθητική της εικόνας των κόμικς. Δεν μιλώ ανάλογα για το λόγο των κόμικς. Δεν θα γίνω ο συνήγορος αυτού του λόγου. Κατά κανόνα είναι κακός ή και αφασικός.

Τελειώνω επανερχόμενος στο περιεχόμενό τους. Για να επαναλάβω, ότι, κατά τη γνώμη μου, δεν υπηρετούν εκ προθέσεως κάποιον αλλοτριωτικό, στρεφόμενο εναντίον του ανθρώπου, σκοπό. Τα κόμικς είναι, κατά κάποιον τρόπο, αυθόρμητα δημιουργήματα μιας ζήτησης, για την οποία συνέτρεξαν και προϋπήρξαν άλλοι λόγοι, έξω από αυτά. Από το σημείο αυτό και πέρα αρχίζει η περιπέτεια που χαρακτηρίζει τα καλλιτεχνικά έργα, - αφού και τα κόμικς θέλησα να τα τοποθετήσω μέσα στο ευρύ εκείνο πλαίσιο πολιτισμικών επιφαινομένων, που συνθέτουν τον κόσμο της τέχνης. Υπάρχει καλή και κακή τέχνη, τέχνη συμβιβασμένη ή μη, τέχνη που υπηρετεί κερδοσκοπικούς ή άλλους σκοπούς, τέχνη που ανηδρά και ανησυχείται σε τέτοιες σκοπιμότητες. Τα κόμικς μπορούν να κινηθούν μέσα στα όρια που θέτουν αυτές οι πιθανότητες.

Αυτά, και μακάρι να υπάρξει εκ μέρους σας αντίδραση, ώστε να συνεχίσουμε ...

## Π. Δράκου

Πιστεύοντας ότι τα κόμικς δημιουργούν πρότυπα και διαμορφώνουν συνειδήσεις, πώς ελέγχεται αυτό;

## Μ. Μερακλής

Είναι αυτή, ακριβώς, η πάγια θέση. Εσείς τη θέτετε ως ερώτηση, συνήθως τίθεται ως βεβαιότητα. Δηλαδή: τα κόμικς επιβάλλουν πρότυπα, τα οποία διαμορφώνουν μια κοινωνική συνείδηση, αρνητική κοινωνική συνείδηση. Νομίζω ότι μπορώ να απαντήσω, ότι δεν είναι έτσι. Τα κόμικς δεν διαμορφώνουν, είναι τα ίδια, όπως είπα, κάτι διαμορφωμένο, που οφείλεται στην υπάρχουσα "κουλτούρα"

Τα κόμικς, εξάλλου, υπάρχουν για να διασκεδάζουν. Αυτός είναι ο ρόλος τους, διασκεδαστικός. Με τα κόμικς, πολλοί, κερδίζουν στιγμές κάποιας φυγής από τις φροντίδες, τους περισπασμούς, την πλήξη της ζωής, όπως λ.χ. και με τον κινηματογράφο, όπως και με ένα βιβλίο, με ένα Bell. Ας διαβάσετε Bell, αν σας αρέσουν. Ας μην τα φοβόσαστε. Αρκεί να διαβάσει κανείς. Η απογοήτευσή μου, ταξιδεύοντας με λεωφορείο στα Γιάννενα, όπου είχα συνταξιδιώτες και φοιτητές, ήταν πως αυτοί δεν διάβάζαν τίποτα. Χαιρόμουν στις σπάνιες περιπτώσεις, όπου τους έβλεπα να διαβάζουν. Οτιδήποτε. Και κόμικς; Και κόμικς. Βέβαια πολύ πιο κανονικό είναι να διαβάζουν κόμικς τα παιδιά. Τα οποία άλλωστε αφορά και η ερώτησή σας. Κανένα πρότυπο, λοιπόν, των κόμικς δεν τα επηρεάζει. Δεν έχουν τέτοια δύναμη επηρεασμού τα κόμικς. Τέτοια δύναμη δεν απέκτησαν, δυστυχώς, ούτε μεγάλες μορφές και είδη τέχνης.

Βεβαίως υπάρχουν συχνά στα κόμικς, για να το πω έτσι, τα έκτυπα των προτύπων. Αλλά, θα το ξαναπώ, ο υπεράνθρωπος ή το ιμπεριαλιστικό κράτος, που θέλει να κυριαρχήσει παγκοσμίως, δεν υπάρχει εκεί πρωτογενώς. Το κράτος αυτό δεν υπάρχει, γιατί το προπαγανδίζουν τα κόμικς. Υπάρχει σ' αυτά ως μίμηση της πραγματικότητας, ως η αντανάκλασή της.

Αλλά η μίμηση αυτή είναι, σε τελευταία ανάλυση, διασκεδαστική: ο αναγνώστης δεν την παίρνει, έτσι κι αλλιώς, στα σοβαρά. (Και επιτέλους, δεν μιλούν όλα τα κόμικς για τον σούπερμαν!)

Προηγουμένως μίλησα για μια ομοιότητα που έχει το CNN (και ο ιδιοκτήτης του) με τα κόμικς. Αλλά δεν θα πρέπει να μας διαφύγει και η διαφορά: όταν καθόμαστε να δούμε τις ειδήσεις του CNN, θέλουμε να πληροφορηθούμε. Όταν ανοίγει κάποιος και διαβάζει το κόμικς, θέλει να διασκεδάσει. Έτσι μπορούμε να ασκούμε κριτική σε κάποιον που μεταβάλλει την πληροφόρηση σε κόμικς και, συγχρόνως, να δηλώνουμε φίλοι τους, φίλοι των κόμικς ...

## Γ.Μπαζίνας

Από τη δική μου μεριά θα ήθελα να σου απαντήσω, ότι αν είχαν πραγματικά αυτή τη δυνατότητα, θα ήταν ένα τρομακτικό όπλο στα χέρια αυτού που θα 'θελε να τα χρησιμοποιήσει και θα το είχε χρησιμοποιήσει ήδη. Το ερώτημα αυτό θα ήταν λογικό να μπαίνει, αν θα έμπαινε και για τις άλλες τέχνες. Δηλαδή ο κινηματογράφος διαμορφώνει κοινωνική συνείδηση, το θέατρο διαμορφώνει; Πιστεύω ότι πρέπει να κάνουμε ερωτήσεις με ίσους όρους και για τα κόμικς, όπως και τις άλλες τέχνες, αν μπορούν να διαμορφώνουν κοινωνική συνείδηση. Δεν μπορούν, φυσικά. Εάν το είχε καταφέρει οποιαδήποτε τέχνη, θα το είχαν ανακοινώσει ήδη. Απλώς, συνεισφέρουν κι αυτά στη διαμόρφωση, όπως συνεισφέρει η κουλτούρα γενικά στη διαμόρφωση μιας κοινωνικής συνείδησης. Μόνα τους όμως, δεν μπορούν να κάνουν απολύτως τίποτε και έχει αποδειχθεί ότι σαν προπαγανδιστικό όπλο ήτανε ανεπαρκές. Προσπάθησαν να το χρησιμοποιήσουν με τη στενή έννοια της προπαγάνδας. Ήταν ανεπαρκές, όπως τελικά ανεπαρκείς φάνηκαν και όλες οι άλλες χρήσεις που προσπάθησαν να κάνουν οι διάφορες μορφές τέχνης.

## Στάθης

Θα πω κι εγώ δυο πράγματα, μάλιστα θα μιλήσω για συγκεκριμένους ήρωες για να δώσω τα παραδείγματα αυτά. Εγώ έχω μια ελαφρά απόχρωση στην άποψή μου απ' τις απόψεις που ακούστηκαν πριν. Πιστεύω ότι υπάρχει ένα υποβόσκον πρότυπο. Με την έννοια, ότι μπορεί να είναι πρότυπο για έναν άνθρωπο ο Αλέν Ντελόν. Τι γίνεται όμως τότε; Έχουμε να κάνουμε με έναν άνθρωπο, για τον οποίο δε φταίνει τα πρότυπά του, αλλά φταίει ο ίδιος. Θέλω να πω δηλαδή, ότι με το ίδιο τρόπο που στα λαϊκά περιοδικά υπάρχουν φωτογραφίες ηθοποιών και βιογραφήματα ηθοποιών και διάφορα τέτοια, αν μπορούμε να πούμε ότι αυτά είναι πρότυπα για κάποιους ανθρώπους, με τον ίδιο τρόπο θα μπορέσουμε να αναρωτηθούμε αν τα κόμικς έχουν την πιθανότητα να είναι πρότυπα για κάποιον. Δεχόμενος δηλ. αυτό το πράγμα, το ανπιστρέφω ταυτόχρονα και λέω ότι δεν είναι πρότυπα, δεν είναι καν υποβόσκοντα πρότυπα.

Η γενικότερη κουλτούρα που ο άνθρωπος μεγαλώνοντας αποκτά, τον κάνει να δει κριτικά αυτά που βλέπει. Κατά συνέπεια, δεν μπορεί να έχει σαν πρότυπο τον Τεν Τεν. Απ' την άλλη μεριά, ακόμα κι αν υπήρχε η πρόθεση να γίνει πρότυπο ο Τεν Τεν, αν όχι τόσο στον Ερζέ, το δημι-

ουργό του, όσο σ' αυτούς που τον εμπορεύτηκαν, εδώ έχουμε να παρατηρήσουμε ένα φαινόμενο, το οποίο θα πρέπει ίσως να το σημειώσετε: Ο ίδιος ο Τεν Τεν είναι ένας τύπος, ο οποίος είναι δημοσιογράφος χωρίς καν να είναι δημοσιογράφος. Είναι ένας γλυκανάλατος ήρωας ενός δημιουργού, ο οποίος απολογείται για τον ιμπεριαλισμό, για την ευρωπαϊκή επεκτατική κοινωνία και τον στηρίζει και ταυτόχρονα οι περιπέτειές του, λόγω της κομψότητας που έχουν, της πληθώρας πληροφοριών, της γλυκύτητας του λόγου και άλλων παραγόντων, είναι αγαπιτότατος στους προοδευτικούς ανθρώπους. Υπάρχουν άνθρωποι που γίνονται 30 χρονών και επιστρέφουν στον Τεν Τεν, επειδή ακριβώς, όταν στα νιάτα τους τον συνάντησαν, η γεύση που τους άφησε, δεν ήταν καθόλου ανηδραστική. Θέλω να πω δηλαδή, ότι και ως πρότυπο να τον έπαιρνε κανείς τον Τεν Τεν, θα του έβγαине πρότυπο διαφορετικό από αυτό που ο δημιουργός του σχεδίασε.

Απ' την άλλη μεριά, βέβαια, τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά, όπως σ' αυτό το παράδειγμα που έδωσα. Θα πάρω άλλο ένα παράδειγμα, τον Μπάτμαν. Ο Μπάτμαν, ο γνωστός "Νυχτερίδας", είναι ένας ήρωας σκοτεινός, του ημίφωτος, σπάνιο πράγμα στα Κόμικς. Δεν είναι ένας ήρωας ούτε καλός ούτε κακός. Είναι ένας ήρωας, που ακροβατεί. Ενώ είναι ταγμένος να υπηρετεί το νόμο και την τάξη, η ψυχή του ρέπει σ' αυτό που ο ίδιος διώκει. Πάρτε και δέστε τι έγινε με τον Μπάτμαν. Κάνανε μια ταινία, υπήρξε μια ολόκληρη μανία, η μπατμανία για 2 χρόνια και αλλοίωσαν ακόμα και τον ήρωα. Εγώ πιστεύω ότι η μπατμανία αυτή δεν μπορεί να αφήσει κανένα χνάρι στην ψυχή του ανθρώπου. Και μάλιστα στο επίπεδο του προτύπου.

Υπάρχουν βέβαια πράγματα που μπορεί να πει κανείς για το μηχανισμό παραγωγής τέτοιων πραγμάτων και εδώ θα πρέπει να σταθούμε πιο προσεκτικά στο μηχανισμό του Ντίσνεϋ. Εκεί, τα πράγματα μπερδεύονται. Ανάμεσα στους ήρωες του Ντίσνεϋ - το Μίκυ Μάους, το Ντόναλντ Ντακ, υπάρχουν σχέσεις μόνο χρηματιστικές, δηλ. η σχέση του Ντόναλντ με το Σκρούτζ είναι σ' αυτό το επίπεδο. Δεν υπάρχουν σχέσεις άντρα και γυναίκας, οι σχέσεις της οικογένειας περιορίζονται σε δεύτερου βαθμού συγγενείς, θείος και ανηψάκια. Είναι τυχαία όλα αυτά τα πράγματα; Εγώ πιστεύω πως όχι.

Απ' την άλλη μεριά υπάρχει ο Αστερίξ. Ο ήρωας αυτός

είναι - θα μου επιτρέψετε τη λέξη - ένας αντιστασίας. Αντιστέκεται πάντα. Με κέφι, με χιούμορ. Μ' όλα αυτά που είπα, θέλω να πώ ότι το θέμα των προτύπων δεν μπορεί να το δει κανείς σε ενιαία βάση, υπάρχουν πάρα πολλά επίπεδα. Γι' αυτό ρώτησα, όταν άκουσα τη λέξη στην ερώτηση "πώς ελέγχεται" Νομίζω ότι δεν τίθεται καν θέμα ελέγχου, όπως δεν τίθεται θέμα ελέγχου σε καμιά τέχνη. Είναι θέμα γενικότερης και συνολικότερης κουλτούρας, που έχει ο κάθε άνθρωπος, μεγαλώνοντας και ωριμάζοντας.

**Π.Βερυκοκάκης**

Απόψε θα περάσουμε από το οπτικό πρίσμα της συζήτησης τα κόμικς όπως είναι ή θα αλλάξουμε το διαυγές του οπτικού πρίσματος και θα το κάνουμε πολιτικό; Δηλαδή θα δούμε τα κόμικς απ' την πολιτική τους οπτική διάθλαση;

**Στάθης**

Είναι αναπόφευκτο το δεύτερο σκέλος του ερωτήματός σας, δηλ. εάν προσέξετε και αν παρατηρήσετε η πολιτική υπάρχει παντού. Το θέμα είναι πώς είναι διατυπωμένη αυτή η πολιτική, αν είναι έμμεσα ή άμεσα. Δεν υπάρχει η παραμικρή μορφή τέχνης, κατά τη γνώμη μου, που να μην έχει κοινωνική διάσταση. Απλώς, το θέμα θα ήτανε η εκδοχή πολιτική έχουνε, κι αν θα πρέπει κανείς να συζητάει γι' αυτό. Το ότι υπάρχει στα κόμικς η πολιτική, είναι δεδομένο. Δεν μπορεί κάποιος να τα αναλύσει και να τα προσεγγίσει ανεξάρτητα απ' τη δική του πολιτική θέση, χωρίς να λάβει υπόψη του την πολιτική που συναντάει αναπόσπαστα μέσα σ' αυτά. Ο Κόρτιο Μαλτέζε, ένας απ' τους ήρωες του Χιούγκο Πρατ, είναι κατ' αρχήν ένας μοναχικός άνθρωπος. Οι περιπέτειές του όμως σ' έναν κόσμο ταραγμένο από πολιτικές αναστατώσεις, ο ρομαντισμός του ο ίδιος, οι καταστάσεις με τους ανθρώπους με τις προσωπικότητες, η στάση του η προσωπική, έχουν να κάνουν με την πολιτική του. Κατά συνέπεια, αν γίνανε πολιτικές αναφορές, είναι επειδή είναι δύσκολο να αναγνώσουμε τα κόμικς χωρίς να δούμε την πολιτική που έχουν.

**Π.Βερυκοκάκης**

Δηλαδή τα κόμικς, αν τους αφαιρέσουμε την ανάλυση τη δικιά μας, παύουν να έχουν οντότητα;

**Στάθης**

Αντίθετα, καθόμαστε και τα αναλύουμε, ακριβώς γιατί έχουν οντότητα.

**Π.Βερυκοκάκης**

Μπράβο. Η γνώση μου είναι απ' τα βιβλία που κυκλο-

φόρησαν την εποχή του Ντίκενς κι όταν έκανε τις διαλέξεις του στην Αμερική που ήταν βέβαια ο κατ' εξοχήν διηγηματογράφος, δραματικός, συναισθηματικός και καλούνταν να δώσει διαλέξεις.

Εκείνο που μου έκανε εντύπωση από μερικά τέτοια βιβλία, είναι ότι υπήρχε κάθε 4-5 σελίδες και μια εικονογράφηση. Αυτό το πράγμα δεν υπάρχει σήμερα. Τα χρόνια εκείνα, το κοινό ήθελε να βλέπει και μερικές εικόνες, όχι διότι ήταν ανόητοι άνθρωποι, ούτε διότι δεν μπορούσαν να διαβάσουν το κείμενο, ούτε ότι δεν μπορούσαν να κάνουν παραστάσεις διαβάζοντας το κείμενο. Ήθελαν κάτι να τους καθοδηγεί. Μήπως ήταν κι αυτό μια γέφυρα προς τα κόμικς; Δηλαδή μήπως τα κόμικς αποτελούν απαίτηση των απλών ανθρώπων να γελάσουν πιο εύκολα ή πιο σύντομα απ' το να διαβάσουν ένα κείμενο ενός περίφημου σαπρικού συγγραφέα;

Ίσως, το Αμερικάνικο προλεταριάτο, που για μένα είναι το πιο δυναμικό, ήθελε κι αυτό να διασκεδάσει μ' ένα απλοϊκό τρόπο, χωρίς έγνοιες και φασαρίες και χωρίς πολύ μεγάλη σκέψη. Και δε νομίζω ότι, όταν πρωτοβγήκαν τα κόμικς, θα ήταν έτοιμα να υποστούν την ανάλυση που τους κάνουμε εμείς σήμερα.

## Γ.Μπαζίνας

Αυτό είναι αλήθεια. Τελικά, η ανάγκη να υπάρχει μια απελευθέρωση του γραπτού λόγου, επικοινωνία μ' ένα μεγαλύτερο κοινό, μ' ένα κοινό που δεν έχει συνηθίσει να διαβάζει, οδήγησε ακριβώς αυτά τα φυλλάδια, που κυκλοφορούσαν τότε, στην εικονογράφηση. Και το κόμικς, όπως ειπώθηκε, κάποια στιγμή έκφρασε ακριβώς αυτή την ανάγκη να συνδέσει το λόγο και την εικόνα μ' ένα τρόπο που να μπορέσει να επικοινωνήσει με μεγαλύτερες μάζες. Οι λόγοι ακριβώς, που οι εκδότες που αναφέρθηκαν προχώρησαν στο να περάσουν στα έντυπα τους στο κόμικς, είναι η ανάγκη ουσιαστικά να επικοινωνήσουν με μάζες, που δεν ήξεραν καλά την αγγλική γλώσσα. Μιλάμε για μια εποχή μεγάλης μετανάστευσης, μεγάλου αναγνωστικού κοινού που δεν επικοινωνούσε με το γραπτό λόγο. Αυτό ήταν το ξεκίνημα, όμως. Όπως και για τον κινηματογράφο, ήταν το επιστημονικό πείραμα το ξεκίνημά του. Αυτό δε σημαίνει όμως ότι, επειδή ξεκινάει κανείς με κάποιο ορισμένο τρόπο, δεν είναι δυνατό να αποκτήσει στο δρόμο άλλες διαστάσεις.

Πιστεύω ότι τα κόμικς έχουν αποκτήσει αυτή τη στιγμή μια άλλη δυνατότητα, δηλαδή ξεκίνησαν από ένα απλοϊκό κοινό και προχώρησαν στη συνέχεια στα παιδιά. Ξεκίνησαν

σαν κόμικς που απευθύνονται σε ενήλικους, που όμως δεν είχαν αρκετή γνώση της αγγλικής γλώσσας.

Μετά το 1968, μιλάμε ουσιαστικά για ένα ενήλικο κοινό. Το κόμικς λοιπόν έχει πάρα πολλές εκφράσεις, πολλές και διαφορετικές χρήσεις, καλές και κακές. Πιστεύω ότι πάντα πρέπει να το αντιμετωπίζουμε συγκεκριμένα. Υπάρχουν κακά κόμικς, όπως υπάρχουν και καλά κόμικς.

## Μ.Μερακλής

Επιμένω ότι η λειτουργία του κόμικς και η βασική του διάσταση είναι διασκεδαστική. Εάν αφαιρέσουμε το χαρακτηριστικό αυτό, το διασκεδαστικό, νομίζω ότι δεν υπάρχει το κόμικς. Εάν έχει έτσι το πράγμα, τότε αυτό το χαρακτηριστικό είναι καθοριστικό και δεν μπορούμε να μιλάμε για τη δύναμη που έχει, είτε να διαμορφώνει πρότυπα, είτε να ιδεάζει πολιτικά, να πολιτικοποιείται. Μπορεί το κόμικς να έχει ως θέμα του την πολιτική, αλλά πάντα στο επίπεδο της διασκέδασης, δηλαδή μπορεί να πιάσει, όπως ένας σκιτσογράφος γενικότερα, πολύ καλύτερα ένα θέμα πολιτικό από έναν αρθρογράφο. Αλλά τελειώνουμε με τη διασκέδαση. Φοβάμαι ότι, αν το κόμικς αναζητήσει ενήλικο κοινό ή σοβαρευτεί, θα πάψει να είναι κόμικς. Και εκεί τίθεται με οξύτητα ένα πρόβλημα που όντως υπάρχει, το πρόβλημα της γλώσσας. Αυτό, θα είχα τύψεις εάν έφευγα, χωρίς να το θίξω. Υπάρχει πρόβλημα γλώσσας, γιατί περιορίζεται πάρα πολύ ο λόγος στο κόμικς. Δεν θα ήταν παραδοξολογία αν έλεγα, ότι οι εκδότες των κόμικς θα έπρεπε να συνεργάζονται με πολύ καλούς φιλολόγους, ώστε αυτός ο οπερματικός λόγος, που υπάρχει εκεί, να είναι τουλάχιστον σωστός. Σύντομος, μικρός, με αφαίρεση, αλλά σωστός.

Όμως, ακόμα κι αν παραμένει η φιλοσοφική γενικότητα της περιορισμένης γλώσσας, τη λύση εγώ την έδωσα ήδη. Κόμικς διαβάζω, για να διασκεδάσω. Δεν διαβάζω για να μορφώσω άποψη. Δεν θα υποκαταστήσει το κόμικς την ανάγνωση της λογοτεχνίας, της φιλοσοφίας ή της πολιτικής ανάλυσης. Υπάρχει τέτοιος φόβος; Υπάρχει. Αλλά πάλι δε φταίει το κόμικς. Φταίει η εποχή μας, με τους ρυθμούς που μας έχει επιβάλει. Πόσοι διαβάζουν εφημερίδα και τι διαβάζουμε απ' τις εφημερίδες; Ήδη ο αναγνώστης της εφημερίδας είναι ο αναγνώστης ενός κόμικς. Περιορίζεται σε μερικούς τίτλους και μετά την πετάει. Το ότι το Κόμικς συντελεί πλέον σ' αυτό τον περιορισμό της γλώσσας, του λόγου, αυτό είναι μια πραγματικότητα κι ένα σοβαρό πρόβλημα.

Να πω κι εγώ δυο λόγια και πάλι μ' ένα παράδειγμα: Όταν ξεκίναγαν τα κόμικς, εμφανίστηκε στις ΗΠΑ η Crazy Cat (κρέιζι κατ), η τρελή γάτα. Αυτό το πράγμα είναι ένα φαινόμενο, ακόμα για την εποχή μας. Ήταν μια ιστορία με τρεις έως τέσσερις εικόνες σε παράταξη, που συνήθως έχει αρχή και τέλος. Σ' αυτό λοιπόν το "στριπάκι" κυριαρχούσαν 3 ήρωες: η γάτα, ο πονηκός κι ένας αστυφύλακας. Ο πονηκός πετούσε στη γάτα πάντα ένα τούβλο. Ο αστυφύλακας προσπαθούσε να συλλάβει τον πονηκό και η γάτα λάτρευε τον πονηκό.

Ήταν μια ιστορία εξαιρετικά παράλογη. Αυτό το δυσνόητο και παράξενο πράγμα είχε τη μεγαλύτερη λαϊκή αναγνωσιμότητα που έχει εμφανιστεί σε αμερικάνικη εφημερίδα. Και καλούμαστε όσοι από μας μπορούν να κάνουν ανάλυση, να εξηγήσουμε αυτό το φαινόμενο. Πώς το λαϊκό κοινό αγκάλιασε με τόσο μεγάλη αγάπη κάποιες ιστορίες, που οι "κουλτουριάρηδες" καλούνται να αναλύσουν σήμερα με τεράστια δυσκολία; Όταν σταμάτησε ο δημιουργός να κάνει την Crazy Cat, σταμάτησε κι όλη αυτή η ιστορία. Κανείς δεν κατάφερε πια να το συνεχίσει.

## Γ.Μπαζίνας

Τα κόμικς δεν είναι ανάγκη να προσφέρουν μόνο διασκέδαση. Θα έλεγα ότι είναι για να προσφέρουν αισθητική χαρά. Αν προσφέρουν αυτή την αισθητική χαρά, έχουν εκπληρώσει τον προορισμό τους, όπως κάθε μορφή τέχνης.

Το λέω αυτό, γιατί τυχαίνει να είμαι και εκδότης και ήθελα να διαβεβαιώσω ότι περνάνε πάντα από φιλόλογο επιμελητή και η επιμέλεια της γλώσσας τους είναι πολύ καλύτερη από πολλά λογοτεχνικά βιβλία που κυκλοφορούν. Και σε μας το πρόβλημα της γλώσσας είναι πολύ σημαντικό. Απλώς, τίποτα δεν μπορεί να πάει πίσω τη γλώσσα. Η γλώσσα πλάθεται και διαμορφώνεται από χιλιάδες συνηθισμένες. Τα κόμικς είναι μια άλλη μορφή έκφρασης που χρησιμοποιεί και τη γλώσσα, αλλά δεν τη φτωχαίνει.

## Β.Ευαγγέλου

Θα 'θελα να ρωτήσω τον κ. Μπαζίνα, πώς εννοεί την αισθητική χαρά και πώς τα συνδυάζει με την τέχνη. Πώς ορίζεται αυτό;

## Γ.Μπαζίνας

Δεν τα έθεσα σαν ορισμό, λέω ότι θα 'πρεπε να προσφέρει αισθητική χαρά. Αν δεν το καταφέρνει, δεν είναι ένα καλό έργο. Αυτό δεν μπορώ να το ορίσω. Είναι αυτό που αποκτάει κανείς, διαβάζοντας ένα καλό λογοτεχνικό βιβλίο, η χαρά που του προκαλεί το διάβασμα του. Εάν

δεν του προκαλέσει αυτή τη χαρά, το απορρίπτει.

## Β.Αυδίκος

Εξυπηρετεί η μεταφορά κλασικών έργων σε κόμικς; Ποιά είναι η άποψή σας; Θα συμβουλευάτε να μεταφερθούν;

## Γ.Μπαζίνας

Σε καμιά περίπτωση. Δεν υπάρχει λόγος να προσπαθεί κανείς να μεταφέρει το ένα πράγμα στο άλλο. Αλλιώς έχει συμβεί στο παρελθόν. Η αλήθεια είναι ότι γνώρισα μερικά από τα μεγάλα έργα της λογοτεχνίας πρώτα στην εικονογραφημένη μορφή και στη συνέχεια το διάβασα αλλά σε καμιά περίπτωση δεν πιστεύω ότι πρέπει να μεταφέρονται. Το κόμικς έχει τους δικούς τους κανόνες, τους δικούς του καλλιτέχνες, τις δικές του ιδέες.

Όσο για τη χημεία ή τα μαθηματικά, όπου έχουν γίνει πολλές προσπάθειες, καλώς έγιναν, αλλά δε μιλάμε για κόμικς. Μιλάμε για πολύ συγκεκριμένη εικονογραφοποίηση, μια μέθοδο για να γίνει πιο εύκολη η ανάγνωση από το παιδί.

## Ντ.Κελέση

Είμαι με την πλευρά εκείνων που αντιμετωπίζουν με κάποια προκατάληψη το κόμικς, όχι γιατί δεν τα διάβαζα όταν ήμουνα παιδί, αλλά γιατί δεν είμαι παιδί, αντίθετα έχω παιδιά και έχω την εντύπωση ότι τα παιδιά μου διαβάζουν πολύ κόμικς και δε διαβάζουν βιβλία. Τα κόμικς βοηθάνε ή εμποδίζουν τη φαντασία των παιδιών; Έχω αυτό το φόβο ότι τα παιδιά μαθαίνουν σε μια ευκολία, έχοντας τον περιορισμένο λόγο και ταυτόχρονα δίπλα την εικόνα και έτσι δεν βοηθιέται η ανάπτυξη της φαντασίας.

## Μ.Μερακλής

Εάν διαβάσατε πολλά κόμικς στην παιδική σας ηλικία, έχετε την απάντηση. Ευτυχώς, δεν πάθατε απολύτως τίποτα. Ομολογώ ότι δεν διάβαζα πολλά κόμικς. Όμως, έβλεπα και εξακολουθώ να βλέπω με πάθος τις κωμωδίες του ελληνικού κινηματογράφου της δεκαετίας του '50-'60 και με συναρπάζουν. Πρόκειται για λαϊκή παράδοση, για αθάνατα έργα, τα οποία δυστυχώς δεν βοήθησαν καθόλου να αλλάξω το χαρακτήρα που έχω. Μην φοβάστε τα διασκεδαστικά είδη.

## Στάθης

Ένα παιδί μπορεί να σας ανησυχήσει αν διαβάζει μόνο κόμικς ή αν διαβάζει μόνο βιβλία ή αν παίζει μόνο. Εάν κάνει πάνω από δυο πράγματα, θα πάει καλά. Υπάρχουν αρετές στα κόμικς. Είναι χρήσιμα σ' αυτή την ηλικία. Τα

κόμικς περιγράφουν τις εποχές, στολές, καράβια, λιμάνια κ.λπ. Αυτό μέσα από τη λογοτεχνία ένα παιδί είναι δύσκολο να το προσεγγίσει.

Η εικόνα είναι μέρος της ψυχής του ανθρώπου. Όσο πιο πλούσια είναι, τόσο πιο πολύ ελευθερώνει τη φαντασία του.

