

יצירת מיתוסים מול היסטוריזציה: האם ניתן ללמד היסטוריה באמצעות קומיקס?

יקוב פ. דיטמאר*

הפצת ידע מוגבלת על ידי שפה: אינך יכול להפיץ אלא ידע שמקודד על ידי שפה. בצירוי קומיקס נעשה שימוש במספר שפות-סימנים בו זמנית, סימנים המלווים במילים. אפשר לפענח סימנים אלה בלי שמשמעותם תזכה למספר וריאציות (קונוטציות) רק אם ברור שיש להם רק משמעות מבוססת ומובחנת אחת. כדימויים הם מאפשרים תיאור מצבים ושלבים על ידי תמונות חזותיות, בעוד שתיאורם באופן מילולי ידרוש מילים רבות. אך האסוציאציות האפשריות הינן מרובות ביותר כאשר מדובר בדימויים, כך שלעולם אין ערובה לכך שהדימויים מפוענחים בדרך שאליה התכוון היוצר. השימוש בפיקטוגרמות (סמלים מוסכמים) בהקשרים מגוונים מעיד על היעדר הגבולות לגבי שימוש בדימויים כסמלים: בעוד שמשמעותן של מילים מוגדרת במילונים, בלתי אפשרי לקבוע דימויים באותו אופן, מכיוון שלא רק היסודות של כל דימוי אלא גם גבולותיו, נקודת המבט שנבחרה וכו', מעבירות משמעויות אפשריות. "אפשריות" היא מילת המפתח כאן, כיוון שלא כל הגורמים הללו חייבים לשאת משמעות בכל מקרה ומקרה. ההבדל בין עלילה בטקסט כתוב לבין שילוב של טקסט ודימוי חזותי תקף, כמובן, בנוגע לקומיקס שעוסק בהיסטוריה או שמתרחש בתקופה כלשהי בעבר.

מעט המחקרים שנעשו על יכולתו של הקומיקס לייצג את העבר הראו את גבולות השליטה של המחברים ב"מסרים" שמעביר "טקסט" זה. בגרמניה נעשה שימוש בקומיקס במערכת החינוך מאז שנות ה-70 של המאה ה-20, בעיקר בלימודי שפות ובכיתות אמנות. תוצאות השימוש בקומיקס היו בדרך כלל חיוביות, אך זאת גם עקב העובדה שמורים המתקשים בשימוש בקומיקס אינם

* ד"ר יאקוב פ. דיטמאר משמש כיום כמרצה אורח באוניברסיטה הטכנית של ברלין (Technische Universität Berlin). הוא בוגר לימודי תרבות (לימודי בריטניה) ודת, כתב עבודת דוקטור במדעי האמנות וזכה בתואר על עבודתו בנייתו קומיקס.

בוחרים להשתמש בהם בכיתותיהם. בקומיקס נעשה שימוש מוצלח כדי ללמד ערכים חברתיים ויכולת שימוש בתקשורת ההמונים, כאשר סופקו חומרי לימוד רלוונטיים, הכוללים יסודות מרכזיים של קריאה ופרשנות מחולקים לגושים המתאימים ליחידות הוראה ומאפשרים לתלמידים לשלוט ולהתמחות בהם.¹ אולם הקומיקס שבו נעשה שימוש הוכח כאפקטיבי בהקשר תרבותי מסוים בלבד, ונראה כי יש להחליפו בחומר עדכני במהלך השנים. העדכון נחוץ גם מפני שהקשרים התרבותיים הנותנים משמעות לדימויים משתנים וגם מפני שמערכת הציפיות מהמוסכמות של הז'אנר משתנות (כך, לדוגמה, להבדיל מהתקופה שלפני עשר שנים, קומיקס בני זמננו בעולם המערבי יוצרים נרטיבים המושפעים באופן גובר ממוסככות ויזואליות של המאנגה (Manga), אם אינם נובעים כבר מראש מצורת קומיקס זו).

תמונה 1: חיילי מארינס אמריקאים נטושים מתעמתים עם דינוזאורים ועם מפעל לשיבוט בני הגזע העליון (Übermenschen) שהושארו בעמדת המתנה על ידי הנאצים: תערובת א-היסטורית של ממש ביצירה "שאנה" (Shanna) של פרנק צ'ו (Cho). הגרסה הגרמנית עידנה את צלבי הקרס באופן שמבטיח את זיהויים הקל, ובכך הועצמה יצירת המיתוס סביב הסמלים הנאצים.



¹ Detlef Hoffmann and Silke Wenk (eds.). *Comics. Materialien zur Analyse eines Massenmediums*, 1975.

אם בקומיקס נעשה כיום שימוש בתוכן היסטורי, הרי שהוא מסתמך על הזיכרון הקולקטיבי של הקהל אליו פונה היוצר. במרחב התרבותי שלנו, איש אינו מגיע לגיל בית הספר התיכון בלא להיות תחת השפעתם של דימויים ונרטיבים שאותם מפיצה תקשורת ההמונים, או לפחות בלא להיות בקשר עם דימויים ונרטיבים אלה. בכך הוא מתרגל לסגנונותיהם ולאופן שבו הם יוצרים דרמה. הן הסגנונות והן אופני יצירת הדרמה פותחו על מנת להתאים לדרישותיה של תקשורת ההמונים. לא רק יצירות בדיוניות "אמיתיות" מסופרות כך שתתאמנה לדרישות אלה, אלא גם נרטיבים היסטוריים חלופיים וסיפורים בדיוניים שאמורות להעביר התגלמויות של העבר שהינן "נכונות" באופן היסטורי.

היסטוריה וזיכרון

ידע של ארועים ותנאים היסטוריים בעלי חשיבות עבור ההווה - שנושאים משמעות עבור ההווה - ניתן להצגה באיכות משתנה בעת תקשורת אישית ובעת שימוש באמצעי תקשורת ההמונים. בהקשר זה יש חשיבות מהותית לאופן שבו מוצגים הרקע ההיסטורי של הנרטיב הספציפי והשתלשלות העלילה. קוראים נהיים מעורבים בעלילה ובתוכן ההיסטורי שלה אם הם מבינים, אם המצב או הארועים המתוארים נוגעים בהם רגשית. ארועים היסטוריים שאינם קשורים לחייהם נותרים משעממים ומבודדים. על הקוראים לגלות את עצמם במערכת הדימויים, או ליצור רלוונטיות לזהותם-שלהם, וזאת ביחס לנושאים חדשים ובלתי מוכרים, או חסרי משמעות לכאורה, לפני שהם לומדים את הפרטים הכלולים ומעבדים אותם במחשבה. היסטוריה וזהות תלויות זו בזו, והתפתחויות באחד מתחומים אלה משפיעות על האחר. יש להדגיש שתי נקודות כאן. אחת: זהותם של היחיד ושל הכלל נובעות מההיסטוריה או מההיסטוריות שהם מתייחסים אליהן. שניה: בהיסטוריות אלו ניתן לעשות שימוש לשם הצגת הזהויות ומשמעותן. זיכרון מושפע מהאופן שבו הפרט מבין את העבר ומפרש אותו. דימויים עוברים הבנייה על בסיס מידע ותפיסות חושיות, ואלו מסוננים על ידי האופן שבו הפרט מייחס להם רלוונטיות. גורמים פנימיים וחיצוניים מובילים לשגיאות בזיכרון, שגיאות שניתן לייחס לסוג מסוים של "זיכרון יצירתי" המתאים מידע חדש להבנה הקיימת של העבר. כאשר חושבים על נושאים אלה, יש להבדיל בין זיכרון קולקטיבי, זיכרון אינדיבידואלי והיסטוריה: "הזכרות היא השימוש המעשי של זיכרון, ההבניה החדשה של ארוע, פנים, חפץ. במובן זה, לא רק לבני אדם ולבעלי חיים יש זיכרון, אלא גם מקומות וחפצים המאכסנים מידע

ניתנים לכינוי 'זיכרון'.² זיכרון הוא האכסון וההפעלה של תפיסות שהתרחשו, יצירת המשכיות של תפיסות גם לאחר הרגע בו התקיימו. במובן זה, טקסטים ומסמכים אינם אכסון של זיכרון, של מידע ממשי, אלא סייעי זיכרון ומניעי תהליכים של עיבוד ותפיסה של הדבר הנזכר. פירוש הדבר הוא שהיסטוריה נתפסת ומוגדרת מחדש שוב ושוב. בהקשר של דעות משתנות בנוגע להיסטוריה, ההבנה העצמית של מעצבי ההיסטוריה משתנה גם היא, כיוון שהצגותיהן של זהויות העצמי וזהויות זרות הן פונקציה של היסטוריה. ההיסטוריה עושה שימוש במצב המחקר על מנת להביא בחשבון הבנה מדויקת ככל האפשר של העבר. ארועים והקשרים רחבים יותר מתוארים בייחודיותם הספציפית, בעוד שהרעיון המרכזי אינו להבנות המשכיות של ההיסטוריה אלא להבין את השלבים המובחנים ואת הקשרים בין השלבים וההתרחשויות. יש לזכור שארועים שנראים דומים ביותר ממבט ראשון, הינם שונים ביותר זה מזה כאשר מביטים על פרטיהם. ארועים אלו מעובדים, נחקרים ונצפים מתוך נקודת המבט של ההקשרים השונים. בכך אי אפשר להימנע מפרשנות הממצאים לאור עמדות תרבותיות.

בהיסטוריה נעשה שימוש בדחיסת הנרטיב ועיבוי, מכיוון שלא כל הפרטים ניתנים למעקב ולהסבר. בחיפוש אחר שאלות מסוימות, היבטים אחרים נשארים בחשיכה, בייחוד כאשר ארועים היסטוריים מהווים רקע לנרטיבים אוטוביוגרפיים או בדיוניים. למשל, "האביב הראשון" (Der erste Frühling) של קלאוס קורדון (Kordon), המביא סיפור התברות אישי בגרמניה של מלחמת העולם ולאחריה, דוחס מצבים ותנאים היסטוריים לתוך ההקשר הנרטיבי שלו, בעוד ש"עכבר" (Maus) של ארט שפיגלמן (Spiegelman) נראה יותר כמו מעשיה למרות העושר בפרטים היסטוריים. הסיבה לשימוש המוגבל בקומיקס בבית הספר, במיוחד בשיעורי היסטוריה, היא – כמובן, מעבר לפחד של מורים מפני קומיקס – בעיקר דחיסות זו והקושי הנובע מכך, קושי לנסח במילים דימויים אלו, דימויים שמציעים מגוון גדול של קונוטציות. יוצא הדופן הוא "עכבר" של ארט שפיגלמן, שכבר קנה מקום כחומר קריאה, למרות שלא תמיד הקוראים חושבים על כך שהוא נעשה ברוח מסורות נרטיביות ו-ויזואליות: למשל, תמונות היסטוריות מצוטטות באיורים אך הן משתקפות באופן שיאפשר זרימה טובה

² Detlef Hoffmann. "Vom Kriegserlebnis zur Mythe" in: Flacke, Monika (eds. für das Deutsche Historische Museum), *Mythen der Nationen. 1945 - Arena der Erinnerungen*, Mainz, 2000. p. 37.

יותר של הנרטיב – נעשית עליהן מניפולציה מסיבות אסתטיות - כלומר, על מנת שיתאימו להרגלי קריאה.



UND DIE, WAS SIND UMGEKOMMEN IN DIE GASKAMMERN, BEVOR MAN HAT SIE GEWORFEN IN DIE GRÄBER, HABEN GEHABT GLÜCK.



תמונות a2 / b2 / c2:

ב"עכבר" של ארט שפיגלמן נעשה שימוש בתמונות בתור יסודות מודגשים במהלך התפתחות הסיפור – בעיקר אירון מחדש כך שיתאימו לסגנון האירון ("עכבר 2", ע' 144 ואילך). חוץ מתמונות משפחתיות, תמונה שמראה את מילויים של קברי אחים מצוירת מחדש כמשתקפת במראה, אך ניתנת לזיהוי בתור התמונה ההיסטורית "ההיא" בשל המניע שמאחוריה ומסגרתה המשוונת (שם, ע' 72). לבסוף, תמונה המראה את הדמות הראשית לאחר תום השלטון הנאצי, תמונה שצולמה כסימן להישרדות, משוכפלת כתמונה בקומיקס. היא מוצגת כהוכחה לאותנטיות ומציגה פנים אינדיבידואליות בסיפור שבדרך כלל מסופר תוך שימוש בסטריאוטיפים ובפנים מוסוות או



זיכרון קולקטיבי ותרבותי

בסביבות שנת 1900 פיתח אמיל דורקהיים (Durkheim) את הרעיון של תפיסות קולקטיביות של קבוצות חברתיות ייחודיות, התודעה הקיבוצית, בהסתמך על ההנחה שכל בן אנוש מבין את עצמו כשייך לקבוצות. מוריס האלבואקס (Halbwachs) הוסיף "זיכרון קולקטיבי" לתפיסה זו והוכיח שההיזכרות היא דטרמיניסטית, מוחלטת, הן חברתית והן היסטורית. קבוצות וחבריהן משפיעים אלה על זיכרונותיהן של אלה ומתאימות אליהן חברים חדשים לפי האופן שבו הקבוצה מבינה את אירועי העבר באותה העת. בדרך זו מתפתח הזיכרון של קבוצות ספציפיות. כמו כן, יש לזכור שקבוצות מורכבות מחברים אחדים רק באופן מוגבל ביותר, אך הן מחולקות לתת-קבוצות עם אינטרסים שונים והשקפות עולם שונות.

עבור ההקשר של זיכרון קיבוצי חיונית ההבדלה, הדיפרנציאציה, בין האירועים הנחווים והאירועים הנלמדים: אירועים נחווים מתחילים בנקודה בה מסתיים הזיכרון החברתי. הם פועלים עם הגדרות ברורות ותאריכים מדויקים, ומתמקדים בחוסר ההמשכיות של ההתרחשויות. זיכרון חברתי, כלומר זיכרון קיבוצי, מנסה להבנות המשכיות של אירועים. זיכרון היסטוריוגרפי מכיל היבטים אינדיבידואליים אך אינו מתמזג עם זיכרון אוטוביוגרפי. זיכרון קיבוצי מראה נטייה להוציא אפוסים מחוץ להקשריהם ההיסטוריים. ניתן להשוותו עם המכניזם של מורשת (השוו "ויכוח מורשת", "heritage-debate"), בו היסטוריה עוברת רדוקציה לרגעים קצרים ומיוחדים ביותר של העבר.³ המודעות הקיבוצית של קבוצות מתבססת על הזיכרון הקיבוצי שלהן: המצבים שנשמרים בזיכרון הם מצבים שמדגישים קיטוב בין קבוצות: "אנחנו" בנבדל מ"הם".⁴

ביחס להיסטוריה, השאלה המהותית היא יחסה אל ה"אמת", בעוד שזיכרון ממהותו קשור ל"זהות". לנתון זה יש חשיבות קריטית לשם ההבחנה בין היסטוריה כפי שהיא מתגלמת בהיסטוריוגרפיה לבין זיכרון כפי שהוא מתגלם בזיכרון קולקטיבי. "היסטוריה" מוגדרת כתיאוריה שנבנית על מידע אמפירי, כמחקר מדעי בדבר תנאים ואירועים, בעיקר התפתחויות פוליטיות, חברתיות וכלכליות הנוגעות במקום, אזור, אומה, יבשת או העולם. "מורשת תרבותית",

³ David Lowenthal. "'History' und 'Heritage': Widerstreitende und konvergente Formen der Vergangenheitsbetrachtung"; in: Beier, Rosmarie (eds. für das Deutsche Historische Museum): *Geschichtskultur in der zweiten Moderne*, Frankfurt a.M. 2000. p. 79.

⁴ Benedict Anderson. *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London 1992.

הזכרון המשותף נועד לעשות שימוש בעבר לשם קידום אינטרסים שבהווה. המורשת התרבותית מבנה המשכיות ומציעה נקודת ייחוס סובייקטיבית אפשרית – כזו המכוונת לזיכרון הקולקטיבי וכוללת את הפערים והקטובים שבו. היסטוריה, לעומת זאת, מבנה את תמונת העבר על ידי שימוש במקורות ובהפניות או עצמים, בהיותה מודעת לכך שלא ניתן להגיע אל הסיטואציה ההיסטורית ולהקשריה אלא רק בקירוב. הבנה והבניה של העבר ופרטיו משתנות שוב ושוב עקב מחקר היסטורי מתמשך. מורשת, מאידך, ניתנת ל"אופטימיזציה" בקלות רבה יותר ככל שהיא מציגה את העבר בהפשטות והגזמות, משמיטה פרטים או יוצרת קישורים שקשה להקנות להם תוקף בשיטות מדעיות (או אפילו כאלה הסותרים את הידוע מתוך המקורות). שתי תפיסות אלה של העיסוק בעבר מתנגשות ועוסקות בבורות ובטעויות, באופן שמעמיד אותן כמנוגדות זו לזו באופן קוטבי.⁵

האופן שבו חברה עוסקת בהיסטוריה שלה, על המורשת הרעיונית והחומרית שבה, מאפשר אם כך הצצה אל המבנה שלה ואל יכולתה להתמודד עם משברים בעתיד.⁶

אם כן, כפי שכתב הימלמן, "זיכרון בונה היסטוריה לא רק באופן מטפורי אלא גם עובדתי, לא במישרין או באופן המודע לתוכן אלא באופן אופציונלי. מסורת מורכבת בחלקה הגדול מזיכרון חיצוני שלא ניתן לקראו ללא ידע מוקדם. ידע זה נובע מיכולתנו-שלנו לזכור ומניסיונו עם הזיכרון".⁷ זיכרון אישי מוגבל ליחידים. סופו של אדם מסיים ומוחק את זיכרונו האישי. מספר מחקרים הראו כי זיכרונות קיבוציים עשויים גם הם להסתיים עם מותם של חברי הקבוצה, או לכל המאוחר בדור השלישי של הקבוצה, אם אינם מחוברים לדבר מה קונקרטי, כלומר אם אינם ממוסדים או שלא הפכו לקאנון (לפחות לגבי הקבוצה הנדונה). קאנוניזציה שכזו ניתן להשיג באמצעות כתיבה, חגיגות או טקסי הנצחה. אך תהליך כזה דורש ברירה יסודית של אותם הזיכרונות שיש לשמור, ושל האופן שיש לשמרם – עבור ההווה ועבור דורות עתידיים. מעבר לקנה מידה אישי, המצב והתנאים של חברה בכל זמן נתון משפיעים ביותר על מה שנחשב ראוי להיזכר ועל מה שאולי יישכח. ברק טען כי סיבה מכרעת להגדרה מחודשת של

⁵ Lowenthal, "History" und "Heritage". p.72

⁶ אם לסכם באופן גורף ומכליל, יש קשר בין הקיבעון של חברה על עברה, ההווה שלה ועתידה לבין Stefan Reiß-Schmidt. "Alles Museum?"; in: Stadt Bauwelt, Heft 36/1994, S. 1936.

⁷ Nikolaus Himmelmann: "Archäologie gleich Erinnerung?"; in: Hans-Rudolf Meier and Marion Wohlleben (eds.), *Bauten und Orte als Träger von Erinnerung: Die Erinnerungsdebatte und die Denkmalpflege*, Zürich, 2000. p. 48.

נושאים אלו של זיכרון היא אובדנם של "שורשים תרבותיים", של טקסים ודימויים שכבר עברו קאנוניזציה בעבר.⁸

העקבות החומריים שהשאירו אירועים היסטוריים, עקבות ששרדו לפי רוב באופן מקרי, משמשים למחקר ההיסטורי ולבחינה ביקורתית של תפיסות העבר.⁹ אולם עקבות אלה יכולות לשמש אף במסגרת של בניית זיכרון, בעיקר משום שלא ניתן להבנין שרידים אלה ללא ידע מוקדם, ללא קונטקסט שיבהיר את משמעותם. מורשת תרבותית המוצגת באנדרטאות, למשל, זקוקה לפרשנות ולהערות, מכיוון שאנדרטאות כפי שהן, ללא הסבר, אינן אלא "שריד" לאירוע היסטורי, חסר משמעות בפני עצמו. כפי שכתבה בויר (Boyer) אנדרטאות אינן אלא "חותמו של העבר, [...] שריד, לא היזכרות: או שהן מושג המושאל מתוך הקשר אחד לאחר, או שהן נקודת קריסה בה מתמזגים ומתאחדים שני דימויים שאינם מתיישבים זה עם זה".¹⁰ בנוסף, המשמעות הספציפית המיוחסת לאנדרטה מוצגת בפני הצופה באופן ברור ככל האפשר, בעוד המאורע ההיסטורי הינו תמיד רב משמעויות, וניתן לפרשנויות מרובות. האנדרטה היא ניסיון לעגן את האירוע ההיסטורי, ואת משמעותו, בתוך תרבות מסוימת, ובאמצעות השפה ועולם הדימויים של אותה תרבות.

קבוצות מגדירות עצמן ושורדות לאורך זמן כקבוצה בשל ערכיהן התרבותיים ומוסכמותיהן התרבותיות. כלומר, קיומן מותנה בהמשכיות ובהסתגלות של אותם ערכים שהינם יסודיים עבור הקבוצה. ובעיקר, ערכים קיבוציים אלו הם שמגדירים את גבולות ואת משמעות הזכרון הקיבוצי. העבר, כפי שהוא מעוצב על ידי המסורת הממוסדת של סיפורים ספציפיים ומאגרי ידע, מסייע לקבוע את התשתית החברתית של הקבוצה. הנורמות שלה וערכיה מקושרים לתנאי מחייה בני-הזמן מחד גיסא, ומאיך גיסא – לדפוסי התנהגות מסורתיים. לפי בוסה סונדין (Sundin), ניתן להבחין במספר תפיסות גנריות של העבר המתייחסות למשמעות אותה מייחסת הקבוצה ל"היסטוריה" שלה: העבר כאידיאל, כמורשת, כסביבה וכמאגר חברתי, כמקור לניעות (מוביליזציה) חברתית ותרבותית, כמוצר צריכה (ומכאן – כמקצוע). היבטים אלה קובעים כיצד מתגבשת זהות מתוך העבר. סונדין מדגיש שתפיסות שונות אלה של "העבר" אף

⁸ Peter Burke, *Varieties of Cultural History*, New York, 1996. p. 103

⁹ Brigitt Sigel, "Die Kulturlandschaft - ein Erinnerungsalbum und Geschichtsbuch" in: Meier and Wohlleben (eds.) *Bauten und Orte*. P.165

¹⁰ Christine M. Boyer. *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*, Cambridge, Mass. and London, 1994. p. 373.

מקנות לגיטימיות לעמדות שונות ולסדר חברתי ופוליטי מסוגים שונים.¹¹ כך, המגע עם העבר מייצב חברות.

מודעות קיבוצית וזיכרון קיבוצי, אם כן, מחוזקים על ידי התפיסות המשותפות של היסטוריה ושל הנצחה בקבוצה. האופן שבו חברי הקבוצה מבינים את האמת, מגדיר את כל היסודות של בנייה זו של העבר ואי אפשר לראותה לעולם כאובייקטיבית לגמרי או כסופית לחלוטין (והדבר תקף גם עבור היסטוריונים). גישתו של בנדיקט אנדרסון לגבי "קהילות מדומיינות" מבוססת על תפיסה זו, לפיה זכרון מגדיר את גבולות החברה. תפיסה זו נסמכת על האלבווקס, כאמור, אבל גם על הנרי ברגסון (Bergson): ברגסון טען כי קיימת שניות של הזיכרון, הפרדה, שצוברת יסודות מהעבר ומשנה את הזיכרון באופן קבוע תוך עימות עם מצבור יסודות זה.¹² השינוי מאפשר לפרט לחוש קשר לכל קבוצה: מודעות קיבוצית היא מערכת בת-העברה.

לפי יאן אסמן (Assmann), זיכרון תרבותי מתהווה לא כשלעצמו אלא מיוצר על ידי פעולה מחדש. ניתן להפיץ את הזיכרון כאשר התכנים הנדונים נכתבים, מכיוון שכך ניתן להפעילם מחדש על ידי קריאה. תזכורות סדירות של מסורות המקודדות בצורות מגוונות (לא רק בכתב או בעל פה, אלא גם על ידי טקסים, ריקודים, מנהגים, תכשיטים וכו') הופכות את תבנית העבר המסוימת לקאנון. זיכרון תרבותי הוא "מסורת של משמעות".¹³ זיכרון תרבותי – לפחות בצורתו התובענית יותר – לא מתפתח באופן טבעי וללא שליטה, אלא הוא תוצאה של עיסוק מתמיד במסורות, ובחירה בהן ולמידתן מתוך כוונה מודעת. כיום החברה המערבית משליכה את המסורת שלה ככלי אין חפץ בו, לתוך ספרים ומחשבים, והתוצאה היא הבדל מוחשי בין הזיכרון התרבותי של תרבויות אלה לבין הזיכרונות התרבותיים של תרבויות עתיקות: הזדהות אינה מתרחשת באמצעים של תכנים וטקסים "חיים" אלא באמצעות ספרים או קבצים הדנים בנושא ונקראים. ניתן לומר כי "הגירעונות" שנובעים מטיפול זה בעבר מתמלאים על ידי המחקר ההיסטורי, אלא שזה האחרון, לפחות באופן עקרוני

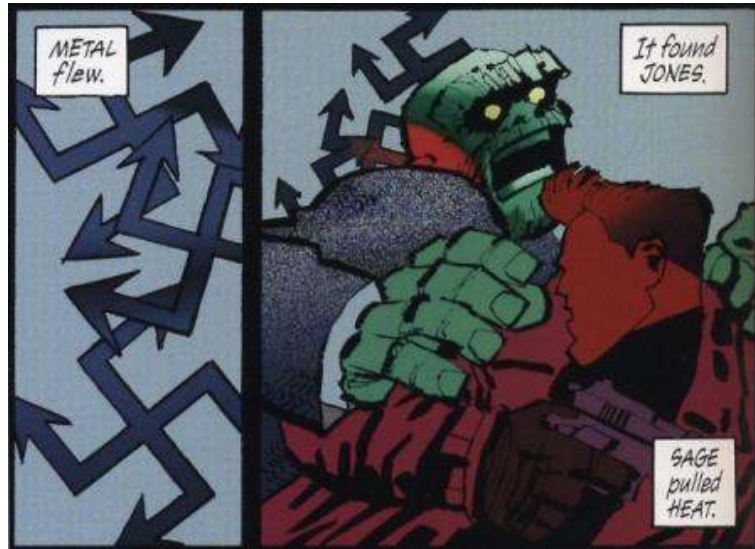
¹¹ Bosse Sundin. "Warum müssen wir uns erinnern?" in: *Tagungsbeitrag für: Industriekultur -- Erinnern für die Zukunft*, Bonn: Ministerium für Bundes- und Europaangelegenheiten des Landes NRW, 11.1996. pp. 21.-23.

¹² Henri Bergson. *Matter and Memory*, New York, 1910.

¹³ Jan Assmann. *Das kulturelle Gedächtnis*, München, 1992. p. 21.

בעולם המערבי, אינו בורר את נושאי ואת משמעויות מחקרו מראש ומתוך כוונה לפתח מודעות קיבוצית מוגדרת היטב.

תמונה 3: צלב הקרס כסמל של רוע: למשל, ב"באטמן" של פרנק מילר (Miller) מעוצבים השוריקנים (shurikens), כלי הנשק של



ה"רעים", בצורת צלבי קרס.

תמונה 4: צלב קרס ב"עכבר" של ארט שפיגלמן כסמל של הסבל העתידי.

מיתזציה

מיתזציה היא מקרה קיצוני של התבוננות בעבר המגדירה משמעות וזהות בקבוצה. מיתזציה היא מקרה מיוחד במינו

ANJA UND ICH HABEN NICHT GEHABT, WO ZU GEHEN.



משום שהיא גורמת במודע לשינוי צורתם של תנאים, מצבים ויחסים פנים-היסטוריים ולדה-ריאליזציה שלהם בכך שהיא מתאימה התרחשויות לדרישותיהם של אופני סיפור ועושה שימוש בתחבולות לשם העצמת התגובות הרגשיות בסיפורים הנתונים, באופן שהופך את ההקשר ההיסטורי לריק מתוכן. דוגמה מובהקת להתפתחות זו היא השימוש בסמלים נאצים בקומיקס: ב"באטמן" של פרנק מילר נעשה שימוש בצלבי קרס כמאפיינים כלליים של הרוע, "האביר האפל מכה שנית". תופעה זו ניכרת במיוחד בקומיקס בארצות הברית (נראה שזה מתבסס על נושאים תרבותיים ספציפיים וכן על דרכים ספציפיות להצגתם), בלי שום קשר למיקום הגיאוגרפי או לנקודת הזמן שבהם מתרחשים הסיפורים הנדונים. ב"באטמן" של מילר ה"שוריקנים" (כלי הנשק) של כוחות הארכי-נבל הם צלבי קרס קטנים ומעופפים. ב"שאנה" (Shanna) של פרנק צ'ו (Frank Cho) מתווספים דינזואורים לתוצרי הניסויים בשיבוט בני הגזע העליון (Übermenschen-cloning) שמבצעים הן הנציונל-סוציאליסטים והן צבא ארצות הברית של היום (הניתן לזיהוי באמצעות מדים, כלי נשק וכלי רכב). ב"נערת הסכנה" (Danger-Girl) של ג'יי סקוט קמבל (Campbell) ואנדי הרטנל (Hartnell), לוחמי "אימפריית הפטיש" (Hammer-Empire) המרושעת לובשים תערובת של מדי אס-אס, מדים של כוחות הסער האימפריאליים של סרטי "מלחמת הכוכבים" (Star Wars) וחליפות נינג'ה הידועות מהתרבות היוזואלית הפופולארית. מפקדיהם הם אנשי-מכונות הלובשים מדים בסגנון האס-אס ואליהם מתלווה מדען/רופא סדיסט זקן עם מבטא גרמני. הבוגד היחיד מבין שורות "נערת הסכנה" הוא רוסי – ייתכן שזוהי התייחסות לאידיאולוגיה של המלחמה הקרה. כמובן שכינונו של "הרייך הרביעי" נמנע רק ברגע האחרון.

בוטה אף יותר הוא "נער הגיהנום" (Hellboy) של מייק מיניולה (Mignola): הוא מערבב מפלצות, שדים ויצירי תערובת דמויי אדם, יחד עם ערפדים ומכשפות שנלקחו מסיפורי פיות ומאגדות קלאסיות שונות עם דמויות שמקורן במיתוסים מודרניים. כל אלה מכונסים על ידי גיבורי אופל נציונל-סוציאליסטים, המנסים להשתמש בהם במאבקם לשליטה בעולם (ולהרס הקיים, כמובן). הדמות הראשית עצמה מוזמנת מהגיהנום על ידי הנציונל-סוציאליסטים כרז מהותי של יום הדין (ארמגדון), אך היא מגודלת על ידי כוחות אמריקניים מיוחדים, הופכת לטובה ונלחמת ברוע. הנאצים ב"נער הגיהנום" ועוזריהם הם

כלי בידי רספוטין, שעלה מן המתים, תוך כדי שילוב סיפורים המתמקדים בחצרו של הצאר הרוסי האחרון עם מאפיינים ודמויות מסיפורי פיות ומזרמי קסמים (שטניות, קבלה וכו').

באופן כללי, בקומיקס של הרפתקאות ובסיפוריהם של גיבורי-על ישנה נטייה להראות מדים שדומים למדי האס-אס ולמדים נאציים אחרים. אלו הם סמלים מבוססים ודרישות של רוע שיוצר דימוי מוקצן ומלחמתי של ה"רעים" בסיפור. כך הם הופכים ל"רעים" מעבר לכל ספק ולכאלה שעל הטובים מוטל להילחם בהם. השימוש בשואה, במחנות ריכוז ובניסויים בבני אדם כיסודות בנרטיב בחלק מהקומיקס של גיבורי העל, כגון "X-מן" (Ultimate X-Men) ממקם את הסיפור המיתולוגי בהקשר היסטורי; ראוי לציין כי מיזוג זה של מיתולוגיה והיסטוריה זוכה לפופולאריות עצומה אצל קהלים גדולים בעולם המערבי. ב"וולברין" (Wolverine) אף נעשה שימוש במחנה המוות סוביבור כמקום שמספק אספקה יציבה של אויבים רעים שהדמות הכלואה הראשית יכולה לגרום להם להשתגע ולהיהרס. יש בעייתיות רבה בכך שאין ניסיון להקנות הקשר ומשמעות היסטוריים ושהתנאים ההיסטוריים עוברים תהליך של מיתזציה: הם הופכים לארוגים בתוך הסיפור הבדיוני ועוברים תהליך של דה-היסטוריזציה. השואה הופכת ליסוד סיפורי שניתן להעמיד אותו למשא ומתן ולעבד אותו ("Verhandlungsmasse") והיא עוברת תהליך של מיתזציה אפילו לפני שהיא זוכה לאישוש היסטורי.

אמינות של תמונות

סיפורים באמצעי תקשורת המבוססים על תמונה, כגון סרטים, טלוויזיה וקומיקס, הינם שונים באופן מובהק מסיפורים המועברים בטקסטים לשוניים. תמונות וטקסטים מוסיפים זה לזה, בעוד שהתמונות מספרות ברמות שונות בזמנית. הסגנון הכולל שלהן והיסודות החזותיים הייחודיים שלהן יכולים לשאת אסוציאציות נוספות עבור כל קורא (ולפחות הן נושאות משמעויות רבות יותר מן המילה הכתובה). כל הסיפורים, הויזואליים והכתובים כאחד, עוברים פרשנות בעת קליטתם ועומדים ביחס לתפיסות קיימות של היסטוריה וחברה. מידע שסותר את התוכן של תפיסה או דימוי מבוססים זוכה להתעלמות או לפרשנות בהתאם. שינוי אמונה הינו אפשרי רק כאשר אמינותה של תפיסה נתונה מועמדת

בספק באופן רציני וברור על ידי מידע אחר (לפי רוב, מידע חדש אינו מערער אמונות מושרשות היטב).

בהקשר הנתון, אם כן, יש חשיבות לכך שלתמונות יש יותר אמינות מאשר לטקסט. תופעה פסיכולוגית זו מעצימה את פעולתן של תמונות אך בד בבד מסבכת אותה. בני האדם אוחזים בתבניות מולדות של קבלת סביבתם ויחסם לבני אדם אחרים: רגשותיהם, צרכיהם ותבניות הקשר הבין-אישי שלהם. רבים מהמניעים שנדרשים לשם ידיעת רגשותיהם ויתר מרכיבי אישיותם של אנשים אחרים ניתנים לתיווך חזותי, לעתים קרובות כאשר הפנים האנושיות הן המתווך עבור מידע זה. תופעה זו עשויה להסביר מדוע פנים אנושיות או פנים כמו-אנושיות על בעלי חיים מרתקות בני-אדם כל כך. עקב ישירות זו מצליחים כל כך סיפורים ברמת התמונות, סיפורי קומיקס. תיאור לשוני אינו ישיר באותה מידה ותובעים זמן רב בהרבה מהתפיסה הוויזואלית (לעתים הפריפריאלית, השולית) – טקסטים אינם יכולים לענות על העניין האנתרופולוגי באותה מידה בה עושות זאת תמונות.¹⁴ בנוסף לישירות זו בתפיסה ובקבלת הדמויות, חשוב לזכור שדמויות נושאות אמינות גבוהה יותר מאשר מידע המוצג באופן לשוני. תופעה זו נגרמת עקב אי היכולת להביע את ההיעדר בתמונות (אדם יכול להגיד שלא ירד גשם, אך קשה להראות בתמונה את הגשם שלא ירד). את ניסיונו זה בצילום ובסרטים מעביר הקורא אל עולם הדימוי הגראפי. בנוסף לכך, התמונות אינן מאפשרות לצופה לסתור אותן, כיוון שהן אינן עושות שימוש רק בקוד אחד אלא מצרפות יסודות ממערכות סמלים רבות. התוכן שלהן קשה להגדרה והמסר שלהן מעורפל אך מסתמך על רקע של ידע חברתי ותרבותי: אין שפה בלתי-מעורפלת של תמונות שניתן לעשות בה שימוש כדי לסתור תוכן מאויר ואת הנחותיו לגבי המציאות.

מסקנה: דרושות יכולות

הקבלה של קומיקס שיוצר שינוי או מנסה לחנך בנוגע לנושאים היסטוריים, בייחוד אלה שמשתמשים בתקופה הנאצית, בשואה וכו' או עוסקים בהן, מתוקנת או מושלמת על ידי הידע שיש לקורא אודות ההיסטוריה. ניסיון להציע מידע היסטורי בקומיקס הינו קשה ותובעני, מכיוון שהתמונות מכילות

¹⁴ Margot Berghaus. "Zur Theorie der Bildrezeption. Ein anthropologischer Erklärungsversuch für die Faszination des Fernsehens." In: Publizistik 31, Heft 3-4/, 1986. pp. 278-295.

יסודות מגוונים שלא מציגים את העלילה ומקדמים אותה, אלא תומכים בהעצמת רגשות. בו בזמן, יסודות אלה מבהירים את הרקע ההיסטורי או יוצרים מיסטיפיקציה של רקע זה. ברור שכל צורה של סיפור שופטת ויוצרת הפשטה או מותירה בחוץ מספר היבטים. עובדה זו נתמכת בהגדלת האמינות של התמונות (כמתואר למעלה) ויש לשקול אותה בכל ניתוח ופרשנות של אמצעי תקשורת. לסיפורים יש בדרך כלל דפוס עלילתי קבוע ובניה דומה של מערכות יחסים ורגשות, ובמיוחד לסיפורים בדיוניים שלעולם אינם מוגבלים באפשרויותיהם אלא רק ביכולתם לגרום לסיפוריהם להיות מובנים – ולהצליח להציג את התפתחויות העלילה האבסורדיות ביותר, בלא לעמוד לביקורת. בחירויות אלה נעשה שימוש גם בעת עיסוק בארועים היסטוריים, למשל ביוגרפיות, בדרך כלל בשילוב עם דפוסים מוכרים של התפתחות עלילתית: סיפורים מסופרים בהתאם לתבניות אלה, אך המציאות מתרחשת ללא "הפי-אנד", לעבר אין עלילה מתוכננת מראש וטענות להוגנות שמבטיחה את ענישתו של הרע ואת בואו של הטוב על שכרו.

מכך נובע שאין מתכון שיבטיח את שימושיותו של קומיקס ספציפי נגד קיצוניות, גזענות או אנטישמיות. יצירות קומיקס כאלה עומדות בפני בעיה הדומה לבעייתם של "סרטים אנטי-מלחמתיים": אין סרטים כאלה. יש סרטי מלחמה. שיפוטן של יצירות באופן ביקורתי או מאשר נעשה על ידי הצופה לאור הרקע התרבותי שלו. אנו מכירים מקרים רבים של סרטים שנחשבו על ידי רבים כביקורתיים כלפי המלחמה ובאותו הזמן נחשבו כתיאור ריאליסטי והרואי של קרב ולחימה על ידי קבוצות מיליטריסטיות או לאומניות. אנו יכולים להניח שהדבר דומה בכל האמור לגבי קומיקס, ביחס לנושאים מסוימים וביחס לנושאים שיש להם כוונה פדגוגית כלשהי. כמובן שאפשר לשלב בין עמדות ונטיות המכוונות כלפי רוב הקהל בלי להיתפס כמטיף או דידקטי יתר על המידה. דוגמה טובה להצגת רקע היסטורי עובדתי הוא עיבוד הקומיקס של כריסטוף הוייר (Heuer), לספרו של קלאוס קורדון (Kordon) "האביב הראשון" (Der erste Frühling). הסיפור נותן מושג על השיגעון הקולקטיבי ששלט בחברה הגרמנית במהלך התקופה הנאצית אך מראה באותה מידה שהיה זה אפשרי לשמור על כבוד ולהישאר ישר. ההצלחה היחסית של הקומיקס הזה בפולין וההערכה שלו שם מראה את תלותם של הקוראים במשמעות תרבותית קיבוצית.

תמונה 5: כריכת "נערת הסכנה" מס' 6 של קמבל והרטנל. מאפייני הרוע משולבים עם חליפות לחימה בדיוניות בסגנון היי-טק, בעוד שהדמות הנוקמת הרוסית לובשת בגד של גיבורת-על בצורת תחתוני הגנה העשויים אריג סינתטי גמיש.¹⁵

ב"נערת הסכנה" מוצג צירוף רחב של מיתוסים והיסטוריה של העולם כהסבר לפעולתה של הנוקמת: המנהיג הרשע מסביר לנאמניו המקובצים שאלים-למחצה בשריון מכושף שלטו בעולם מאטלנטיס ואיבדו את כוחותיהם כאשר האי שקע. הוא מותח קו ישר מ"האנשים העליונים" האלה (Übermenschen)



לאס-אס, כפי שמלחמותיה של גרמניה הנציונל-סוציאליסטית שירתה את המטרה של מציאת חפצי-קסם עתיקים אלה על מנת לשוב ולהשתלט על העולם. ("נערת הסכנה" מס' 6, דצמבר 1999, 18).

שום סיפור אינו פועל כשלעצמו ובבידוד. כל סיפור תלוי בהקשר זמן ומקום, בידע שעמו מגיע הקורא או הצופה היחיד, וכן בדעה שמגבש עליו הקהל הקולקטיבי. אין סגנון אופטימלי, עלילה מושלמת או אורך אידיאלי לקומיקס שמבקש ללמד, לחנך או ליידע, מכיוון שהקהל שאליו מכוון הקומיקס הינו מגוון מכדי שתוצג לפניו יצירה המכוונת לטעם אחד או לרקע חינוכי אחד. אם מישהו מבקש להשתמש בקומיקס לצרכים חינוכיים, עליו להשתמש בסיפורים וסגנונות

¹⁵ השוו ספר היסוד של קלאוס תוולייט על פנטזיות גבריות.ראו: Klaus Theweleit. *Male Fantasies*, Minnesota, 1987.

שונים כדי להגיע לאנשים שאליהם הוא מבקש להגיע. יהיה עליו לגרום לאנשים המרכיבים את הקהל לחשוב באופן אינדיבידואלי על הסיפור ועל מסריו, כדי שדעתם לא תכתב על ידי הקונסנזוס – לפני שהבינו את ההצהרות הבסיסיות של הסיפור, חשבו עליהן (ואולי) העמידו בסימן שאלה את הבנתם הקודמת לגבי העניין. הקושי הגדול ביותר עבור קומיקס חינוכי הוא בעימותו עם קיצוניים שמאגר הדימויים שלהם מוזן על ידי אותה תקשורת המונים כפי שמוזן מאגר הדימויים של כל אחד אחר, אך שקוראים את הדימויים באופן שונה מיתר החברה.

בכל פעם שמותווה עלילתו של סיפור, מפרש המספר את הסיפור מחדש. אמירה זו נכונה לגבי ביקורת ההיסטוריה כפי שהיא נכונה לגבי נרטיבים מיתולוגיים. הדוגמה של מקורות מצולמים שעברו מניפולציה ב-Maus מראה שכל הסיפורים מושפעים ממוסכמות הנוגעות לאופן סיפורו של הסיפור, ובהם סיפורים שדואגים באמת ובתמים לאמת היסטורית. לצד ויכוחים מפורטים על נושאים מוגדרים, מוצעים מצגים מעוותים של סטריאוטיפים, ושני אלו משפיעים על הזיכרון הקיבוצי ועל הדרך שבה תרבויות משקיפות על ההיסטוריה שלהן-עצמן ועל ההיסטוריה העולמית. המיתזציה של התקופה הנאצית על ידי הכללתה במסורות נרטיביות אחרות הקשתה להמשיך לשמור על פתיחותו של הזיכרון התרבותי והקיבוצי לארועים היסטוריים, מצבים ויחסי-גומלין, בלא שייוצרו עיוותים בדיוניים. הדוגמאות הלקוחות מיצירות הקומיקס של גיבורי-העל מראות כיצד הנושא הנאצי מספק סמלים, מניעים ונושאים המסווגים כרוע מוחלט, וכיצד אלו מנוצלים ומעורבבים עם מניעים ודמויות שמוצאם בהקשרים אחרים, שרבים מהם באים מתרבות הפופ ושבים אליה.

דפוסים מקובעים של סיפור תובעים שדמויות סטריאוטיפיות יעוצבו כטיפוסים בעלי תבנית פשוטה שניתן לעמוד על טיבם בקלות. מדובר בדמויות קלילות שרוחן מבודחת או באישיות מטילת-אימה, ברשעי-על חסרי-רחמים ורבי-כוח או במגלומנים מגוחכים. ניתן למצוא במאגר הדמויות הנאצי את שתי הקיצונויות האלה, ושתיהן נוטלות את חלקן בצמצום משמעותם של המצבים ההיסטוריים והדמויות ההיסטוריות, בעת שהנושא כולו עובר שינוי טוטלי: מול הגיבורים והרשעים בעלי כוחות-העל, אנשים רעים רגילים וקונספירציות רגילות פשוט אינם מספיקים יותר, והבנת ה"בנאליות של הרוע" נעלמת בעת שכוחותיהם של היריבים חייבים להיות בלא גבולות על מנת להעצים את הקרב-

שאינו-נגמר. ככל שיהיה האויב אכזרי וחזק, כך יהיה קשה יותר נצחונו של הטוב – וכך ניתנת ההוכחה לכך שהטוב הינו למעשה חזק יותר אפילו מאותו אויב שלכאורה הינו בלתי-נכנע.

קוראים שחסרים ידע לגבי המודל ההיסטורי כמעט ואינם יכולים לפענח, לסווג ולבצע חשיבה מושכלת על החומר הדחוס המוגש להם. אך גם קוראים בעלי ידע מקבלים את הנבלים המעוותים הללו ואת המניעים "הנאציים" שלהם לתוך מאגר הדימויים הוויזואליים שלהם, והדמויות הופכות לחלק מזכרונם, חלק שאותו ניתן להעלות למודעות על ידי סמלים ומצבים ספציפיים. לא ברור כיצד הסטריאוטיפים הנשמרים בזיכרון משתקפים במצבים אלה, והאם תהליך זה מתרחש באופן תת הכרתי. אך העיסוק הכללי בנושא זה מושפע מתחושת הריחוק כלפי סמליו ומעיצובם של טיפוסים נושאים בכל סוגי הסיפורים. השפעה זו מובילה מהיסטוריזציה המחפשת הסבר להתגלמות אמוציונלית של נציונל-סוציאליזם ותומכיו.

מקורות קומיקס:

Batman: The Dark Knight returns, Text/Illustration: Frank Miller, DC Comics, New York 1986.

Batman: The Dark Knight strikes again, Text/Illustration: Frank Miller, DC Comics, New York 2002.

Danger Girl, Text: J. Scott Campbell; Illustration: Andy Hartnell. Nr. 1-4: Image Comics, No. 5-7: DC Comics, March 1998 – Feb. 2001.

Hellboy, Saat der Zerstörung, Text: John Byrne, Illustration: Mike Mignola. Amigo Grafik, Asperg, 2001.

Hellboy, der Teufel erwacht, Text/Illustration: Mike Mignola. Amigo Grafik, Asperg, 2002.

Klaus Kordons Erster Frühling, Adaption Text: Gerlinde Althoff; Illustration: Christoph Heuer. Carlsen Comics, Hamburg 2007.

Maus: A survivor's tale, I. Text/Illustration: Art Spiegelman, New York: Pantheon Books 1986

Maus: A survivor's tale, II; And here my troubles began. Text/Illustration: Art Spiegelman, New York: Pantheon Books 1991.

Shanna, Text/Illustration: Frank Cho. Panini Verlags-GmbH, Stuttgart 2006.

Wolverine: Prisoner Number Zero (Vol. 3 Number 32), Text: Mark Millar, Illustration: Kaare Andrews et al., Marvel Comics, New York Nov. 2005. [dt.: Panini, Stuttgart April 2006]

Ultimate X-Men, Text/Illustration: Peter Sanderson, Panini Verlags-GmbH, Stuttgart 2001.