

Η συνάντηση Κόμικς και Ζωγραφικής στα τέλη του 20^{ου} αιώνα

Από τη δεκαετία του '60 δυο παράλληλες διαδικασίες αλληλεπίδρασης θα αλλάξουν την τέχνη για πάντα. Από τη μια ζωγράφοι θα εντάξουν όλο και πιο δραστικά στοιχεία από τη μαζική κουλτούρα και ιδιαίτερα από τα κόμικς στη δουλειά τους, και από την άλλη μια καινούργια γενιά τότε σχεδιαστών κόμικς θα εισαγάγουν στοιχεία από τη Μοντέρνα Τέχνη και τις σπουδές τους σε Σχολές καλών Τεχνών σε σχεδιασμένες ιστορίες. Αυτά τα γεγονότα θα συμβούν και από τις δυο πλευρές του Ατλαντικού και θα παίξουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση των υποκατηγοριών της Pop Art, από τη μία, και τη μετάβαση από τα Underground Comix στο σύγχρονο Graphic Novel. Λίγο πιο μετά, τη δεκαετία του '80 μια νέα γενιά ελλήνων εικαστικών και σχεδιαστών θα πάρουν μέρος σε αυτή την όσμωση με πρωτοφανή αποτελέσματα. Το ερώτημα είναι μέχρι ποιο βαθμό μπορούν τα κόμικς να ανοιχτούν στις άλλες περιοχές των εικαστικών, ιδιαίτερα της ζωγραφικής, αναβιώνοντας τις κατακτήσεις των αναζητήσεων του 20^{ου} αιώνα, π.χ. του Εξπρεσιονισμού, του Κυβισμού, της Αφαίρεσης, χωρίς να αναστείλει εντελώς τη λειτουργία της αφήγησης. Το ίδιο περίπου δίλημμα που αντιμετώπισε και ο Πειραματικός Κινηματογράφος, φαίνεται ότι τα κόμικς εξάντλησαν αυτές τις δυνατότητες μέσα στην ακμή της δεκαετίας του '80.

Η βασική διαδρομή της εξέλιξης των κόμικς μέσα στα 120, περίπου, χρόνια της παρουσίας τους θα μπορούσε να σχηματιστεί ως εξής: Μονοσέλιδα διασκεδασμού (με art nouveau αριστουργήματα από τη γέννησή τους), δημιουργία του ειδικού υπο-είδους των Υπερρωτών στις ΗΠΑ, μεταφορά της κουλτούρας των κόμικς στην Ευρώπη και ανάπτυξη της δικής της κατηγορίας, ανάδυση ταυτόχρονα των ενήλικων και underground κόμικς, ωρίμανση και ανάπτυξη των graphic novels, οι εικαστικοί πειραματισμοί των 80s, η εξαγωγή και διάδοση των γιαπωνέζικων

μάνγκα σε παγκόσμιο φαινόμενο, η όσμωση της κουλτούρας των Υπερηρώων με το Χόλιγουντ, η μεταφορά στο νέο ψηφιακό κόσμο.

Είναι γεγονός ότι οι δραστικοί πειραματισμοί στο layout κάνουν συχνά τον αναγνώστη να μετατρέπεται (απλώς) σε θεατή: θαυμάζει το εικαστικό αποτέλεσμα αλλά δυσκολεύεται να παρακολουθήσει την πλοκή (αν υπάρχει). Ιδιαίτερα πρέπει να σχολιαστεί το γεγονός ότι τα κόμικς κρατήθηκαν (τεχνητά;) για πάρα πολύ καιρό σε ένα ηλικιακό και έμφυλο γκέτο ανηλίκων αγοριών, ενώ οποιαδήποτε πρώιμη προσπάθεια να απευθύνουν πιο «ώριμα» θέματα καθυποτάχτηκε επανειλημμένα.

Η σκηνή αυτή έχει επαρκώς καταγραφεί σε Η.Π.Α. και Γαλλία, κυρίως, ελάχιστα όμως στη χώρα μας. Αυτή η έκθεση φιλοδοξεί να το κάνει για πρώτη φορά σε αυτή την κλίμακα.

Θανάσης Μουτσόπουλος

Για την γκαλερί Ζουμπουλάκη,

Ιούνιος 2024