

Περίληψη - Abstract

Κώτση Ε. Ανδριάννα: «Η εικόνα της Αρχαιότητας μέσα από τα Κόμικς. Τα Κόμικς ως είδος της Μαζικής Κουλτούρας και η διαχείριση της ιστορικής μνήμης»

Η παρούσα εργασία επιχειρεί μια προσέγγιση της Αρχαιότητας και της Αρχαιολογίας μέσα από το πρίσμα των ευρείας αποδοχής κόμικς.

Το Μέρος Α΄ εισάγει τον αναγνώστη στον ευρύτερο κόσμο της λεγόμενης Μαζικής Κουλτούρας, στην οποία ανήκουν τα κόμικς. Η Μαζική Κουλτούρα, σε αντίθεση με τις αρετές του Υψηλού Πολιτισμού, κατηγορείται για την χαμηλή της ποιότητα που περιορίζει την κριτική σκέψη και παράγει ανθρώπους χωρίς προσωπικότητα. Η Σχολή της Φρανκφούρτης ήταν ο κύριος κατηγορος της Μαζικής Κουλτούρας, αντιμετωπίζοντάς την ως μέσο που χρησιμοποιούσαν οι καπιταλιστικές χώρες προκειμένου να «εισβάλουν» πολιτισμικά και ως εκ τούτου να αποκτήσουν τον έλεγχο άλλων χωρών. Σε αυτό το μέρος ο αναγνώστης γνωρίζει, επίσης, διάφορες πτυχές που αφορούν τα κόμικς, όπως την ιστορία τους, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και οι προοπτικές τους.

Στο Μέρος Β΄, ο αναγνώστης ταξιδεύει στον χρόνο προκειμένου να δει πώς κατασκευάστηκε η συλλογική μνήμη σχετικά με την Αρχαιότητα. Ο Δυτικός Κόσμος προσέγγισε την Αρχαιότητα μέσω του Ουμανισμού. Αφενός, λόγω της τυπογραφίας που διέδωσε το αρχαίο ελληνικό πνεύμα σε όλα τα μήκη και πλάτη, και αφετέρου, λόγω των ταξιδιωτών που επισκέφτηκαν την Ελλάδα ως το λίκνο του ευρωπαϊκού πολιτισμού, δημιουργήθηκε μια εξιδανικευμένη εικόνα. Κατά την περίοδο της ανάδυσης των Εθνών στον ευρωπαϊκό χώρο (κυρίως κατά τον 19ο αιώνα), πολλά από αυτά επιδίωξαν την οικειοποίηση της αρχαίας ελληνικής και ρωμαϊκής Αρχαιότητας για να προβληθούν ως νόμιμοι κληρονόμοι ενός Υψηλού Πολιτισμού. Ο Νεοκλασικισμός, για παράδειγμα, ήταν ένας τρόπος για να διατυμπανίσουν τα νεοσυσταθέντα κράτη περίτρανα τις επιδιώξεις τους. Η Αρχαιολογία θεμελιώθηκε, όχι τυχαία, κατά την ίδια περίοδο και, στην αρχή τουλάχιστον, εξυπηρετούσε τους πολιτικούς σκοπούς κάθε κράτους. Η εργαλειοποίηση του παρελθόντος για πολιτικούς σκοπούς άνοιξε νέους δρόμους στην εκμετάλλευσή του με ποικίλους τρόπους αποσιώντας το από το ιστορικό του πλαίσιο. Σταδιακά, η Αρχαιότητα μετατράπηκε σε ένα ευπώλητο προϊόν στα μαζικά μέσα: κινηματογράφος, τηλεόραση, διαφημίσεις, τουρισμός.

Το Μέρος Γ΄ είναι το μέρος όπου συναντώνται οι βασικές έννοιες (Αρχαιότητα - Κόμικς) που απασχόλησαν την παρούσα διατριβή. Ο αναγνώστης έχει την ευκαιρία να εξετάσει την πρόσληψη της Αρχαιότητας από την ευρείας αποδοχής Σχολή του Disney, την Γαλλοβελγική Σχολή Κόμικς και από ορισμένα (ελάχιστα εν προκειμένω) ελληνικά κόμικς. Σε γενικές γραμμές, η διαφορετική προσέγγιση της Αρχαιότητας από κάθε κέντρο καλλιτεχνικής παραγωγής κόμικς αποκαλύπτει διαφορετική πολιτισμική νοοτροπία. Η Σχολή του Disney θεωρεί την Αρχαιολογία ως ένα μέσο για να κερδίσει χρήματα, η Γαλλοβελγική Σχολή δεν ανασκάπτει το παρελθόν, αλλά το ζει,

ενώ τα ελληνικά κόμικς προσεγγίζουν την Αρχαιότητα με έναν διάχυτο διδακτισμό.

Εν κατακλείδι, τα συμπεράσματα του Μέρους Δ' αποκαλύπτουν ότι η εικόνα της Αρχαιότητας και της Αρχαιολογίας έχει ήδη παραμορφωθεί από άλλα μέσα (για παράδειγμα τον κινηματογράφο), προτού εισέλθει στον κόσμο των κόμικς και δεν είναι η Ένατη Τέχνη που πρέπει να σηκώσει όλο το βάρος της κατηγορίας. Τα κόμικς δεν παράγουν ιστορία. Αναπαράγουν μόνο την εικόνα που κάθε κοινωνία φέρνει για το παρελθόν, γι' αυτό δεν ενδιαφέρονται για την λεπτομερειακή απόδοσή της.

Kotsi Andriana: «The image of Antiquity through Comics: Comics as part of Mass Culture and the handling of historical memory»

The present thesis attempts an approach of Antiquity and Archaeology through the prism of mainstream comics.

Part 1 introduces the reader to the wider world of the so-called Mass Culture where comics belong to. Mass Culture, in contrast to the virtues of High Culture, is severely accused of its low quality that restrains critical thinking and produces people without identity. The School of Frankfurt had been the main accuser of Mass Culture confronting it as a way through which Capitalism aims at invading and therefore gaining control of other countries. In this part the reader gets also acquainted with several aspects concerning comics, such as their history, special characteristics and perspectives.

In Part 2, the reader follows the long journey of how collective memory concerning Antiquity is been constructed. Western World was enchanted by Antiquity through Humanism. Printing spread ancient Greek spirit at all lengths and widths, while travelers that visited the cradle of the European Culture created an ideal image. During the emergence of nations (mainly during 19th century), many of them pursued to appropriate ancient Greek and Roman Antiquity in order to present themselves as heirs of a High Culture. Neoclassicism, for example, was a way for the newly created states to manifestate their beliefs. Archaeology was founded during the same period and, in the very beginning, served every state's political pursuits. The instrumentalisation of the Past for political purposes opened up new paths of exploiting it in several ways irrelevant of its historical context. Steadily, Antiquity was gaining a role as a bestseller product in mass media: cinema, television, advertisements, tourism.

Part 3 is the part where the main terms (Antiquity - Comics) meet. The reader has the chance to examine the perception of Antiquity through mainstream Disney, French-Belgian School of Comics and some (few) Greek Comics. By and large, the different approach of Antiquity from each source reveals different cultural mentality. Disney sees Archaeology as a means of making money, French-Belgian School does not excavate the Past but revives it, while Greek comics represent it in a rather instructive way.

Finally, the conclusions of Part 4 reveal that the image of Antiquity and Archaeology is already distorted by other media (i.e. cinema) before entering the world of Comics and it is not the 9th Art to be blamed. Comics do not produce history; they only represent the image every society bears for the Past, that is why they do not depict it in full details.