

לצייר סיפור, לספר ציור: עיר הזכוכית מאת פול אוסטר

תחנה אחת-עשרה מאת אמילי סנט ג'ון מנדל

אילנה שילה*

תקציר

ספרו של פול אוסטר (Auster) הוא רומן גרפי המהווה עיבוד של הנובלה הפסאודו-בלשית שלו, *עיר הזכוכית*. ספרה של אמילי סנט ג'ון מנדל (Mandel) הוא סיפור פוסט-אפוקליפטי אשר מעוגן ברומן גרפי-מדומיין – בשם *תחנה אחת-עשרה*. ניתן לומר שאוסטר, בשיתוף עם האמנים פול קראסיק (Karasic) ודייוויד מזוצ'לי (Mazzucchelli), מצייר ברומן הגרפי שלו סיפור, ואילו מנדל מספרת לנו, במידה רבה, ציור. כיצד אנו מציירים סיפור, וכיצד מתארים ציור? מה קורה במעבר בין שפה ורבליית לשפה חזותית ומה המאפיינים של כל אחת מהשפות הללו? סוגיות מרתקות אלה עולות מהדיון בשתי היצירות, אשר אף עוסקות בנושאים הללו במפורש או במרומז.

הנובלה של אוסטר, אשר מהווה את חלקה הראשון של *הטרילוגיה הניו-יורקית*, מגוללת את סיפור המעקב של בלש אקראי בשם קווין אחר חשוד בתכנון רצח עתידי בשם סטילמן. קווין הוא בלש אקראי כיוון שאיננו באמת בלש אלא סופר בלשים; המשימה הוטלה עליו בשל טעות במספר. וסטילמן חשוד בתכנון רצח כיוון שזה עתה השתחרר ממאסר אותו ריצה בשל התעללות בבנו, אשר חושש שהאב ישוב על מנת לרצוח אותו.

סטילמן בקש לגלות את שפתו המקורית של האדם וערך ניסוי בו כלא את בנו הפעוט על מנת לבדוק מהי השפה אשר ידבר בה. הבלשן המטורף השתוקק למצוא את שפת גן העדן, שפה בה המילה איננה מהווה רק ייצוג אלא את הדבר עצמו. האם לא ניתן לראות בכך את חלומו הבלתי אפשרי של כל סופר, לצקת ממשות לתוך העולם הבדיוני פרי יצירתו?

מסקירה רופפת זו של עלילת *עיר הזכוכית* ניתן לראות שזוהי במידה רבה יצירה מופשטת אשר דנה במהות, בגבולות, ובמנעד האפשרויות של השפה הוורבלית. משימתם של פול קראסיק ודייוויד מזוצ'לי הייתה ליצור עיבוד הנאמן לנובלה מבחינה תמטית והם עצבו רומן גרפי אשר בודק ומדגים את מנעד האפשרויות של השפה החזותית. המתח בין שפה ורבליית ושפה חזותית מתקיים גם ברומן הפוסט-אפוקליפטי של אמילי סנט ג'ון מנדל, *תחנה אחת-עשרה*.

עלילת הספר מתרחשת עשרים שנה אחרי פרוץ מגפה קטלנית, שפעת אשר יצאה ממדינת גיאורגיה, התפשטה במהירות מבהילה בכל רחבי תבל וכליתה את כל סממני התרבות האנושית. אולם בניגוד למרבית הספרות הדיסטופית הרומן אינו מתמקד בקטסטרופה אלא בהתגלמויות של הרוח האנושית ששרדה. הוא נפתח בסצנה מהפקה של *המלך ליר*, אשר בה השחקן הראשי מת על הבמה, אולי כבר בשל פרוץ המגפה. לפני מותו הוא מעניק מתנה לקירסטן, ילדה בת שמונה המשחקת את אחת מבנותיו: חוברת קומיקס נדירה שיצרה אחת מנשותיו. שם החוברת הוא *תחנה אחת-עשרה*. עשרים שנים מאוחר יותר, קירסטן היא חברה ב"סימפוניה הנודדת", חבורת אמנים שנעה מיישוב ליישוב באיזור האגמים הגדולים של קנדה, מנגנת יצירות מוזיקליות ומציגה מחזות של שייקספיר. קירסטן שומרת על החוברת מכל משמר וספר קומיקס מדומיין זה הופך למטאפורה מרכזית ברומן כולו.

שתי היצירות, הרומן גרפי של אוסטר והרומן הפוסט-אפוקליפטי של מנדל, מדגימות את המאפיינים ואת מנעד האפשרויות של המדיום שבו נוצרו. הרומן הגרפי *עיר הזכוכית* הוא סיפור שהפך לציור. הרומן הדיסטופי *תחנה אחת-עשרה* הוא ציור דמיוני שהפך לסיפור. תהליך דו סטרי זה של מעבר משפה ורבליית לשפה חזותית הוא מוקד הדיון במאמר הנוכחי.

מילות מפתח: רומן גרפי, סיפור, ציור, שפה ורבליית, שפה חזותית.

* ד"ר אילנה שילה, חוקרת ספרות ותרבות. ראש היחידה לאנגלית (אמריטה) במרכז האקדמי למשפט ולעסקים, רמת גן.