

Kóstolni a szép-tudományba



Kóstolni a szép-tudományba

Tanulmányok
a Fiatal Művészettörténészek
IV. Konferenciájának
előadásaiból

KÓSTOLNI A SZÉP-TUDOMÁNYBA

*Tanulmányok
a Fiatal Művészettörténészek
IV. Konferenciájának
előadásaiból*

Kóstolni a szép-tudományba

Tanulmányok a Fiatal Művészettörténészek IV. konferenciájának előadásából

Főszerkesztő: Székely Miklós

Szerkesztők: Dragon Zoltán, Entz Sarolta Réka, Raffay Endre, Szerdahelyi Márk, Tóth Áron

Grafikai terv, tördelés: Papp Gyula

Szöveggondozás: Asztalos Emese

A borítón a berhidai Szent László templom belső kapujának részlete látható. Konceptió: Sidó Anna, fotó: Szerdahelyi Márk.

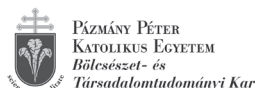
A kötet megjelenését támogatta:

Magyar Tudományos Akadémia

Bölcsészettudományi Kutatóközpont Művészettörténeti Intézet

Nemzeti Kulturális Alap

Pázmány Péter Katolikus Egyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar



© Szerzők

© Szerkesztők

© Fotósok

© Grafikusok

© CentrArt Művészettörténészek Új Műhelye Közhasznú Egyesület

© Fényképek intézményi jogtulajdonosai: Artur Żmijewski; Central Booking Gallery, NYC, USA; Elek István hagyatéka; ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Németország; Erdélyi Unitárius Egyház Gyűjtőlevéltára, Kolozsvár, Románia; Fajó János; Foksal Gallery Foundation, Varsó, Lengyelország és Galerie Peter Kilchman, Zurich, Svájc; Forgács Péter; Forster Gyula Nemzeti Örökségvédelmi és Vagyongazdálkodási Központ, Fotótár, Műemléki Tervtár; Hargita Megyei Állami Levéltár, Csíkszereda, Románia; Jan de Nys, Aalst, Belgium; Kiel University Library, Kiel, Németország; London, The British Museum / Trustees of the British Museum, Egyesült Királyság; Magyar Építészeti Múzeum, Budapest; Márton Áron Gimnázium gyűjteménye, Csíkszereda, Románia; MTA KIK Kézirattár, Budapest; National Gallery of Art, Washington D.C.; Országos Széchényi Könyvtár Mikrofilmtár, Budapest; Petőfi Irodalmi Múzeum, Budapest; Róma, Scuola Lante della Rovere; Római Katolikus Gyűjtőlevéltár, Kolozsvár, Románia; Soproni Múzeum, Storno-gyűjtemény; Szépművészeti Múzeum – Magyar Nemzeti Galéria, Budapest; Laczkó Dezső Múzeum, Veszprém.

A kiadványban megjelent írások tartalmaért és a képek jogtisztaságáért minden esetben a tanulmány szerzője felelős.

The authors of the essays are responsible for the contents of the texts as well as for obtaining permission to reprint the images included in their essays.

ISBN 978-963-88825-5-4

CentrArt, 2014



CentrArt

Tartalomjegyzék

<i>Előszó</i>	7
ROSTÁS TIBOR	
<i>Graeco opere – görög modorban II.</i>	
<i>A veszprémi „Gizella-kápolna” és a lékai várkápolna 13. századi falképei</i>	9
KOVÁCS GERGELY	
<i>A felvinci református templom italobizánci stílusú falképei</i>	33
KÓNYA ANNA	
<i>Ikonográfiai összefüggések az alcinai templom falképein</i>	45
MEZEI EMESE	
<i>Hétköznapi jelenetek egy késő középkori kályhán¹</i>	61
PÁL EMESE	
<i>Rubens Szamosújváron?</i>	71
PÁSZTOHY JÚLIA	
<i>Pákei Lajos villa- és lakóház-építésze</i>	85
VARGA ORSOLYA	
<i>Lang Adolf Szegeden és Pécsen</i>	97
SALAMON GÁSPÁR	
<i>Tagok és ragok</i>	
<i>Építészet és nyelv kapcsolata Schulek Frigyes terminológiai kísérletezéseiben</i>	113
IMECS-MAGDÓ ESZTER	
<i>Borszékfürdő modernizációja a 20. század elején</i>	125
GÁL ZSÓFIA	
<i>A kolozsvári Arany János utcai bérvillák</i>	143
LADÓ ÁGOTA	
<i>Az Erdélyi Római Katolikus Státus csíkszeredai főgimnáziumának tervezéséről</i>	157
BALDAVÁRI ESZTER	
<i>A német korai Jugendstil hatása Körössy Albert Kálmán építőművészetére</i>	173
ZSOLDOS EMESE	
<i>A pécsi Jókai-ünnepély képi emlékezete</i>	187

F. DÓCZI ERIKA	
<i>A Betonszemle folyóiratról</i>	199
SEBESTYÉN ÁGNES ANNA	
<i>Molnár Farkas és az építészeti szaksajtó mechanizmusai a két világháború közötti Magyarországon</i>	211
JÁSZ BORBÁLA	
<i>Funkcionalizmus és racionalizmus között Adolf Behne elemzése a modern építészet hőskorából</i>	225
DÉNES MIRJAM	
<i>Ki a naiv? A Dallos Marinka kutatás alapvető kérdései a naiv művészet jellemzőinek tükrében</i>	235
BRUNNER ATTILA	
<i>A magyar játéktervezés történetének néhány kérdése</i>	251
SIMON BETTINA	
<i>Egy festménysorozat öndefiníciója. Károlyi Zsigmond Mérték-képei</i>	265
BRADÁK SOMA	
<i>A rendszerváltás performansa. Elek István köztéri akciói 1985 és 1993 között</i>	277
DUDÁS BARBARA	
<i>Globalizálódó művészet lokális problémákkal – avagy mi történt a művészet vége óta?</i>	295
GÁRDONYI LÁSZLÓ	
<i>A képregény metamédiuma</i>	307
KOSINSKY RICHÁRD	
<i>Michael Fried befogadáselmélete</i>	321
JAN ELANTKOWSKI	
<i>Replaying Memory. Holocaust and Video Art in Péter Forgács's "Meanwhile Somewhere... 1940-1943" and Artur Żmijewski's "The Game of Tag"</i>	331
Személy- és helymutató	343

A képregény metamédiuma

Gárdonyi László

Az önreflexív médium

Rosaire Appel *Untranslated*¹ című műve zavarba ejtő alkotás. A képek éppen csak anynyit árulnak el, hogy létezik, illetve létezhetne egy történet, amelyet narrációba lehetne foglalni, de ennél több kapaszkodót nem adnak az olvasó kezébe. Az alcím: *Egy absztrakt képregény aszemikus írással (An Abstract Comic with Asemic Writing)* is csak tovább bonyolítja a helyzetet, hiszen az absztrakt festészet és az aszemikus írás is jól ismert jelenségek a művészettörténetben, irodalomtudományban, de itt összekeveredve egy új egységet alkotnak: egy absztrakt képregényt aszemikus írással. Ez az a különleges tulajdonság – legalábbis véleményem szerint –, amely az *Untranslated*-et metaképregénnyé teszi: egy képregénnyé a képregényről **(1. kép.)**.

A metaképregény valami olyasmi a képregények számára, mint amit a metaképek jelentenek a képeknek. A metakép kifejezést W. J. T. Mitchell *Metaképek* című tanulmányából kölcsönözöm, ahol a fogalom referencialitásként jelenik meg: „E tanulmány célja, tárgya a képről szóló kép. Az a kép tehát, amely saját magára, vagy más képre utal; olyan kép, amit arra használnak, hogy megmutassák mi a kép”². Első megközelítésben tehát példaként tekinthetünk rájuk, amelyekre további paradigmákat építhetünk.

Mitchell tudatosan elválasztja a metaképeket a *meta*- előtag manapság általános használatától, a posztmodern önreflexiótól és a metanyelvektől. Az előbbi probléma Thierry de Duve írásaiban fogalmazódik meg, eszerint: „A műalkotás önelemző”³. Ahogy John Rajchman írja:

*Azt mondani, hogy „a műalkotás önelemző” [...] azt jelenti, hogy a műalkotásnak mindig része az a válság, amin keresztülmegy, hogy meg-megszakítják az áttörés vagy a reveláció azon pillanatait, amelyek kikényszerítik, hogy az ember kétségbe vonja saját elképzelését arról, hogy ki ő, vagy, hogy hogyan lesz azzá, ami. Más szóval egy műalkotás azokon a történéseken keresztül képződik meg, amelyek gátolják a műalkotás önigazolását, és melyek egyéb lehetőségeket biztosítanak ahhoz, hogy visszamenőleg újraértelmezzük az identitást.*⁴

Mitchell, habár teljes mértékben elfogadja ezt az érvelést, sőt, megpendíti annak a lehetőségét is, hogy a médium fogalmát értsük ön-analitikusnak, bemutatja, hogy ez



1. kép. Rosaire Appel: *Untranslated – An Abstract Comic with Asemic Writing*, 2011 Edition of 20, Central Booking Gallery, NYC

az állítás nagyon könnyen vezetne ahhoz a tézishoz, hogy „minden művészet a művészetről szól”⁵ ami már kívül esne vizsgálódásának határain.

Ugyanakkor Mitchell igyekszik elkerülni a metanyelvek problémáját:

*Ezzel az irányvonallal belevesznénk a metanyelvek problematikájába, azaz az olyan másodrendű diskurzusok kérdéskörébe, amelyek elsőrendű diskurzusokra igyekeznek reflektálni, és az önreferenciáról, a körköröségről és a paradoxról szóló filozófiai szakirodalom szövevényében találnánk magunkat.*⁶

De Mitchell célja nem az, hogy megoldja az analitikus filozófia egyik legnagyobb problémáját, hanem hogy felderítse, hogy hogyan képesek a képek sajátos metanyelvük megformálására.

A metaképekből kiindulva Mitchell vizsgálat alá veszi Wittgenstein híres kacsanyulát és karrierjét a *Fliegende Blätter*-től egészen a *Vizsgálódások*-ig, és így tovább,⁷ hogy végül eljusson a metaképek önreferencialitásokként való megértéséhez, mely attitűdöt a befogadónak magának is el kell sajátítania, hogy megértse működésüket: „Ha a multistabil kép minduntalan azt kérdezi, »mi vagyok?« vagy hogy »hogyan nézek (ki)?«, a válasz attól függ, hogy a néző maga is felteszi-e ugyanezeket a kérdéseket.”⁸

Ez Mitchell képelméletének az egyik legfontosabb pontja, hiszen a kép nem csak a néző előtt áll, hanem egy olyan médiumként viselkedik, mely saját megformáltságában tartalmazza az összes tulajdonságot, ami szükséges ahhoz, hogy láthatóvá váljék és értelmezni lehessen. Ez egybevág azzal a korábbi felvetéssel, mely szerint a médium egyik lehetséges értelmezése, hogy tartalmazza ezeket a meghatározó feltételeket.⁹ Ez utóbbiaknak a vizsgálata szükséges ahhoz, hogy megértsük a metaképek valódi problémáját: „A fenti kérdések és válaszok – a néző párbeszéde a képekkel – nem egy

történelmen kívüli, testetlen tartományban hangzanak el, hanem sajátos diskurzusok, tudományágak és ismerettartományok szerves részét alkotják.”¹⁰

Ha a feltevésem helyes, akkor ahhoz, hogy értelmezni tudjuk Appel *Untranslated*-jét, meg kell értenünk a képregényeket, és világossá kell tennünk magunk számára azt a különleges és egyedi módot, ahogyan megértjük őket.

A képregény definíciója

„A képregények csak a gyerekeknek és az éretleneknek valók” volt az általános vélekedés az 1950-es években, és ez az elképzelés szilárdan tartotta magát az évezred végéig. A képregényt az alacsonyan iskolázottak médiumának tartották, akik nem juthatnak el sohasem a tiszta irodalom magasztos ormaira, akik csak a nyers erőszak történeteivel szórakoztatják magukat, amelyeket explicit szexualitással megrajzolt karakterek adnak elő. Ezt a nézetet legitimálta Fredric Wertham könyve: *The Seduction of the Innocent*.¹¹ Ebben kijelentette, hogy a képregény főképpen a fiatal fiúk médiuma, és a brutális események, illetve homoszexuális utalások felelősek azok nem illendő viselkedéséért.

A formát és a tartalmat egyaránt alantasnak tartották,¹² amely nem érdemi meg, hogy a művészet birodalmába beengedtessek. Ez volt a Frankfurti Iskola által dominált művészetfilozófiai hullám, mely nyíltan hangsúlyozta ikonofóbiáját.¹³ Mára azonban, a dekonstrukció és a képi fordulat korában, megváltozott tudományos megítélésünk.¹⁴

Ma biztosan állíthatjuk, hogy a képregények rendkívül fontos, mi több, meghatározó szerepet játszanak kultúránkban. Elég csak megemlíteni a filmeket, melyeket inspiráltak: *A hihetetlen Hulktól A bosszúállók*on keresztül a *Sötét lovag* trilógiáig¹⁵. De ezek a feldolgozások a tartalmon, és nem a médiumon alapulnak. A problémát legkönnyebben úgy lehetne bemutatni, hogy egyszerűbb találni egy Pókemberes-Supermanes stb. akciófigurát vagy tolltartót, mint egy képregényt, ami a kalandjaikról szól. A filmes adaptációknál is gyakran figyelmen kívül hagyják a képregény és a mozifilm médiumának különbségeit. Természetesen vannak kivételek:

*Bizonyos superhősös filmek mostanában arra törekednek, hogy megközelítsék ezt a látványvilágot. Ang Lee alulértékelt művész-mozisikere a Hulk (2003) széttartó osztott képernyős megoldásokat használ mint képregénykockákat, és vannak pillanatok, amikor visszahúzódik a kamera, hogy egy teljes lapnyi különálló pillanatot mutasson meg mielőtt ráközelít az egyikre – hasonlóan a szemhez, amikor egy képregény lapját böngészi.*¹⁶

Mindezen erőfeszítések és feldolgozások ellenére az általános vélekedés még mindig tartja magát a régi sztereotípiákhoz. Jellemző, ahogy Stergios Botzakis a felnőtt képregény-olvasók szociológiai vizsgálatával kezdi tanulmányát:¹⁷

Amikor az emberek elképzelnek egy képregény-olvasót, tipikusan egy kicsit lassú embert látnak maguk előtt, aki a szülei házában a garázsában él, és számtalan órát tölt azzal, hogy kulturális érdeklődési körébe tartozó nőan-

szokról vitatkozzon. A kortárs írások a képregényekről gyakran már a címükben is gyerekes szavakat tartalmaznak, mint a BUMM, BAMM, ZZZZ!, utánozva azokat az effekteket, amelyek még a 60-as években váltak népszerűvé. [...] Még legjobb esetben is, ez az egész csak egy gyerekes szórakozásnak tűnik, legrosszabb esetben pedig olyan szövegeknek, melyek megölik az intellektust és a morális érzéket.¹⁸

Ugyanakkor vannak olyan képregények, amelyek nem illeszthetők bele a fenti sémába. Például Art Spiegelman *Maus* című képregénye, mely a holokausztra való emlékezés problémájával birkózik, vagy Chris Ware *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth* című műve. Még a szuperhős műfajban is alkottak kiemelkedő történeteket, ilyen például Frank Miller Batman újragondolása a *Batman Year One*-ban és a *The Dark Knight Returns*-ben.¹⁹

Habár ezek a képregények vitathatatlan módon rendkívül magas művészi színvonalat képviselnek (például Spiegelman történetvezetése, Ware emlékezés-elmélete az elidegenedettség korában és Miller posztmodern karakterszemlélete már önmagukban is mesterművekké avatnák őket), egyetlen dolog hiányzik azonban belőlük: a médium önreflexivitása. Ezek fantasztikus képregények, de egy különleges, naiv módon. Használhatóak bizonyítékként vagy példaként, hogy a képregények elérhetik a művészi megformáltságot, de semmit nem mondanak a képregények filozófiájáról vagy médium-elméletéről.

Ezzel ellentétben Rosaire Appel műve kérdez: a kettős tagadás, ami az absztrakt vizualitásban és az aszemikus írásban ölt testet, mintha tudatos visszautasítása lenne mindannak, amit a képregényektől elvárnánk. Az azonban, hogy mi is ez utóbbi pontosan, további vizsgálatra szorul.

David Kunzle volt az első, aki megpróbálta megérteni és definiálni a képregényeket. Meghatározása szerint: „Különálló képek sorozata, a képek szövegek fölé helyezésével, amely az eredeti intenció szerint egy tömegmédiumban jelenik meg, és egy morális, aktuális (topikus) történetet mesél el.”²⁰

Az első kérdés, ami jogosan felmerül, a tömegmédiumok kérdése. Tényleg szükséges, hogy így legyen? Nem tudnánk minden probléma nélkül elképzelni egy kézzel rajzolt eredeti példányt, amit nem szántak megjelenésre? Egy másik probléma a moralitás kérdéskörénél merül fel. Általában a nagy kiadók (mint a Marvel vagy a DC) törekszenek arra, hogy történeteikben fellelhető legyen valamilyen moralitás (elég csak a kortárs melegházasság körüli vitákra gondolni az *X-MEN*-ben, vagy a homoszexuális identitás problémájára a *Zöld Lámpás*-ban²¹), és az egész szuperhős műfaj tulajdonképpen a jó és a gonosz harcáról szól, ahol a jó mindig győzedelmeskedik a gonosz hordái felett – de valóban szükséges-e ez?²² Nem fedezhető fel azonban moralitás például az *Alien vs Predator*²³ történetekben, hacsak nem a darwinista harc a túlélésért. De ez a tartalom problémája és nem a médiumé. Jóval nagyobb problémába ütközünk, ha a képek és a szövegek egymáshoz viszonyított helyzetét vizsgáljuk. Aaron Meskin így magyarázza Kunzle tételét:

Kunzle nem túlzottan precíz ebben a tekintetben, talán arra alapozza elméletét, hogy a közönség a történetet inkább a képek sorrendje alapján érti meg,

*és nem a szövegek alapján. (Tehát a képek nélkül nem lehetne megérteni, de legalábbis részleteiben, meg lehetne érteni a szövegek nélkül)*²⁴

Ellenpéldaként (melyből egy is elég, hogy érvénytelenné tegye a megfigyelést és a rá épített definíciót) elég megtekinteni a korai Stan Lee & Jack Kirby képregényeket, ahol a kép semmi más, mint a szöveg egyfajta bővítménye, ami olvashatóbbá teszi és pontosítja a narrációt, olyan részletkérdésekben, hogy ki beszél kihez, vagy az olvasónak hogyan kell elképzelnie egy harcot. C. C. Beck, a Captain Marvel képregények rajzaiért felelős szerkesztő írta például:

*Azt hittem, hogy az olvasók csak a szemük sarkából nézik a képeket, amíg olvassák a lapot, ezért nem akartam őket elkápráztatni hihetetlenül részletes hátterekkel és finoman kimunkált izomzatú fantasztikus pózokban álló szereplőkkel*²⁵

Will Eisner úgy definiálja a képregényeket, mint egy speciálisan szekvenciális művészetet, de kihagyja a definícióból a narratívát. Ugyanakkor Scott McCloud elmés megfigyelése szerint a szekvencialitás önmagában nem elég, hiszen ez igaz lenne az animációra és a filmre is: „A szekvenciális művészet kitétel nem különbözteti meg a képregényeket az animációtól vagy akár bármelyik másik sorba rendezett műalkotástól.”²⁶

Annak érdekében, hogy elkülönítse egymástól az animációt és a képregényt, McCloud az alábbi definíciót javasolja: egymás melletti rajzok és más képek megadott sorrendben, információközlés és esztétikai élmény kiváltása céljából.²⁷

Problémát okozhat ennél a definíciónál a „más képek” kitétel. McCloud itt nyilvánvalóan a grafémákról és egyéb írásjelekről beszél. Jóval nagyobb gond azonban az, hogy bár ellenpéldát egyet sem tudnék felhozni, a definíció mégis túl tágának tűnik. Még McCloud is elismeri, hogy például a *Bayeux-i kárpit* vagy a gótikus katedrálisok üvegeablakai is képregénynek minősülnek e definíció szerint.²⁸

McCloud definíciója azonban még így is nagyon hasznosnak bizonyul, ugyanis teljesen mentes a narratíva fogalmától. Meglepő, hogy szinte minden filozófus vagy elméletíró, aki megpróbálta a képregényt definiálni, feltételezte, hogy a képregénynek szüksége van valamilyen narratívára. Például David Carrier három szükséges összetevőt sorol fel: a szövegbuborékot, a szoros narratívát és a könyvformátumot.²⁹ Ugyanakkor:

*Az elsöprő többsége azoknak a filmeknek, melyekkel kapcsolatba kerülünk (például a hollywoodi termékekkel), bírnak valamilyen narratívával, de nagyon sok nem narratív avantgárd film is létezik (például Stan Brakhaga, Michael Snow és a Fluxus csoport más tagjainak az alkotásai), és amíg az irodalom legnagyobb része is narratív, könnyedén találhatunk nem narratív irodalmi alkotásokat is (például a haikukat).*³⁰

A szövegbuborékot szükséges összetevőnek feltételezni azonban több mint meglepő. Valóban a legelfogadottabb módja annak, hogy jelezze a dialógusokat és a gondolatokat, azonban távolról sem az egyetlen, továbbá léteznek úgynevezett csendes képregények is, amelyekben egyáltalán nincs sem narráció sem szöveg. A narratíva áll

a központi helyén a Haymann-Pratt definíciójában is: „X egy képregény, ha X elválasztott, egymás mellé rendelt képek sorozata, amelyek egy narratívába illeszkednek, saját magukkal vagy szöveggel kombinálva.”³¹ Nyilvánvaló, hogy ebben a definícióban azért helyeződik különleges hangsúly a narratívára, hogy megkülönböztesse a képregényt a kiállítótérben egymás mellé függesztett képektől. De ugyanaz a probléma merül fel, mint McCloud meghatározásánál: Haymann Pratt definícióját követve Rubens *Marie de Medici élete* c. ciklus is képregény lehetne.

Megérteni a médium fogalmát

Összefoglaló javaslatom szerint nem szabad a képregények pontos definíciójára törekedni, hanem sokkal inkább megérteni kell működésüket. McCloud *A képregény felfedezése* című műve kiváló kiindulási alapot kínál. Eredeti címében (*Understanding Comics*) Marshall McLuhan *Understanding Media*³² című művét idézi, és a hasonlóság nem merül ki a címadásban. Amíg McCloud képregény definíciója egy tarthatatlanul anakronisztikus állításhoz vezet, addig McLuhan törekvései, hogy pontosan definiálja a médiumot, analitikus szempontból tarthatatlannak, túl tágnak és valódi megkülönböztető jelleg nélkülinek bizonyulnak. McLuhan állítása szerint a médium az ember kiterjesztése (a szó legtagabb értelmében), és ennek következtében mindent médiumként definiál a televíziótól az írásig, és tovább: a poharaktól a járműveken át a karórákig.

Könnyű megérteni, hogy a telefon a fül kiterjesztése, a televízió és a mozi pedig a szemé. Nehezebb elképzelni a ruhákat mint médiumokat, amennyiben azok az emberi bőr kiterjesztései, hiszen egyrészt megvédik a testet a külső hatásoktól, másrészt pedig láthatóvá teszik a testet a szociális térben. Ebben az értelemben az autó is egy médium: a láb kiterjesztése, amennyiben segít helyet változtatni. McLuhan világtörténelmi olvasata szerint a médium maga sokkal jobban megváltoztatja a körülöttünk lévő világot, mint az adott médium tartalma, például a nyomtatás maga sokkal fontosabb a világtörténelem szempontjából, mint az első nyomtatott könyv tartalma.³³

Visszatérve Rosaire Appel *Untranslated*-jére, fel kell tenni a kérdést: az absztrakt vizualitás és az aszemikus írás segíti vagy éppen hátráltatja az olvasót? Ha célja az, hogy megértse a képregényt mint speciális médiumot, a lehető legtisztább formában (hozzátéve, hogy ez csak megközelítő eredmény, és sohasem filozófiai tisztaságú idea, amennyiben valaki az általam javasolt médium-elméleti utat választja), valamint értelmezni tudja a szavak és a képek viszonyát ezen belül, azt hiszem, hogy a válasz az, hogy segít. McLuhan első példája, amivel a médium-elméletét illusztrálja, az elektromos fény:

*Az elektromos fény esete talán érthetővé teszi mindezt. Az elektronikus fény tiszta információ. Ez egy médium üzenet nélkül, hacsak nem arra használják, hogy kiírjanak vele valamilyen nevet vagy üzenetet. Ez a tény, ami minden médium különleges megkülönböztető jegye, azt jelenti, hogy egy médium tartalma mindig egy másik médium. Az írás tartalma a beszéd, ahogy az írott szó a tartalma a nyomtatásnak.*³⁴

Az *Untranslated* úgy teszi fel számunkra ezeket a kérdéseket, hogy kitörli a képregény médiumától általánosan elvárt tartalmat, a narratívát, így csak a tiszta médium marad, mint egy jel, akár a tiszta elektromos fény.

A médiumoknak ez a definiálhatatlansága volt az, ami Mitchellt végül arra indította, hogy újragondolja a médiumelméletet,³⁵ és megpróbálja összeolvasni Derri-da dekonstrukciójával. Derrida axiómáját kiforgatva jelenti ki, hogy nincsen semmi a médiumon kívül. Mitchell kimutatja, hogy a médium nem csak valamilyen csatorna a küldő és a fogadó között, hanem egy aktív elem, ami mind a kettőt meghatározza. A médium határai, ahogy kicsúsznak a teoretikus gondolkodás határai közül, folyamatosan tágulnak:

*Az írás médiuma nyilvánvalóan tartalmazza az író és az olvasót, a festészet médiuma nyilvánvalóan tartalmazza a festőt és a nézőt – és talán a galériát, a gyűjtőt és a múzeumot is. Ha a médiumok határok között találhatók, akkor folyamatosan növekednek, és magukba foglalják azt is, ami eredetileg a szélüknek látszott.*³⁶

Még zavarosabbá válik az elmélet, ha valaki megpróbálja megérteni Raymond Williams társadalmi cselekvés elméletét (melyet Mitchell maga is idéz), ami a médiumokat mint jelenségeket a társadalmi valóságon keresztül próbálja megragadni és értelmezni. A médium ebben az esetben egy társadalmi gyakorlat, képességek, szokások, technikák, eszközök, kódok és konvenciók halmaza.³⁷ „Amikor a mozi előterében állunk, benne vagyunk-e a mozi médiumában?”³⁸ – teszi fel a kérdést Williams, ami jelen vizsgálódásunk szempontjából az alábbi módon válik relevánssá: amikor Rosaire Appel *Untranslatedjét* olvassuk, vagy a *Bayeux-i kárpit* előtt állunk, benne vagyunk-e a képregények médiumában?

Azt hiszem, hogy a kérdés nem dönthető el egyszerűen a megszokott igaz-hamis értékekkel. Mitchell korábban idézett tanulmányában megmutatta, hogy a bináris rendszer-környezet megkülönböztetés nem működik a médium-elméletben, mert a médium nem csak egy csatorna, ami továbbítja az üzenetet, hanem azzal egy időben maga az üzenet is, amit továbbítatik, hiszen a választott médium formálja az üzenetet is.

*A rendszerek olyanok, mint az élő szervezetek, amíg a környezetek, elég messziről szemlélve megint rendszerekre (azaz élő szervezetre) kezdenek hasonlítani a saját jogukon. A médiumok mind a két oldalára illenek a rendszer/környezet szétválasztásnak: rendszerként viselkednek, amennyiben képesek az üzenetküldés materiális alapjait biztosítani, illetve űrként, amiben a formák megvalósíthatják önmagukat.*³⁹

Hasonló dolog történt a képregények fogalmával is. Tekinthetjük őket speciális történetek forrásainak vagy – saját jogon – egy különleges médiumnak, ami azonban már legalább annyira komplikált, mint maga a médium fogalma. A képregények fogalma (mely egy több mint hatvan éves megszakítatlan fejlődés eredménye) egy konceptuális magot formáz, mely lehetővé teszi, hogy felismerjünk egy képregényt, ha látjuk, de ugyanebben az időben lehetetlenné teszi az „X egy képregény, ha...” típusú definíciókat.

Mint Wittgenstein család fogalma, ahol különböző tulajdonságok sorozata köti össze a halmaz tagjait, és nem egy különleges tulajdonság.

„»családi hasonlóság«-ok; mert így fedik át és keresztezik egymást azok a különböző hasonlóságok, amelyek egy család tagjai között állnak fenn: termet, arcvonások, a szem színe, a járás, a temperamentum stb., stb.»⁴⁰

Ha az ember elolvasott egy áltagos képregényt (például egy *Tintint* vagy *Pókembert*) meg fogja tanulni a képregények konceptuális magját, és képes lesz felismerni egy képregényt. Ugyanakkor ez a felismerés meg is fogja változtatni attitűdjeit, és új párhuzamokat fog felfedezni nem csak a képregényekkel, hanem bármely olyan műalkotással, mellyel szemben hasonlóságok vannak.⁴¹

A tudásnak ez az átformáló képessége jól ismert és kísérletekkel dokumentált a pszichológiában. Ha egy megfigyelőnek azt mondják, hogy az életlen kép, amit néz, egy kutyát ábrázol, sokkal hamarabb fel fogja ismerni az állatot. A kutya mentális képe beleég vizuális tapasztalatai közé, és a megkerülhetetlen interpretáció módosítani fogja a mentális képeit.⁴²

Ez az imprinting hatás rendkívüli veszélye a művészettörténetben. A saját előzetes tudásunk kivetítése egy korábbi kor művészetére rendkívül félrevezető lehet. A Bayeux kárpitot mint képregényt olvasni rendkívül érdekes szellemi kaland, de sokkal többet fog elmondani McCloud elméletéről és saját korunkról, mint a késő 11. század kultúrájáról. Továbbá az imprinting hatás bizonyos esetekben képes meggátolni bizonyos vizuális képzetek kialakulását, ahogy azt Leeper kísérlete mutatta.⁴³ Leeper elkészítette három verzióját a híres *Feleségem és anyósom* című képnek, amelyek közül az elsőn és a harmadikon apróbb változásokat hajtott végre, hogy csökkentse a képi kétértelműséget. A kísérletek eredménye szerint ez utóbbi képek felülírják az eredeti multi-stabilitást, amennyiben nem engedik kialakulni a velük ellentétes stabil nézetet, ebből fakadónak csak kettőt engednek meg: a multi-stabilt és a sajátjukat.

Ha most visszatérünk a képregényekhez, hogy megértsük fő összetevőit, meglepődve tapasztaljuk, hogy Carrier megjegyzései mennyire hasznosak voltak. A szövegbuborék, a szoros narratíva és a könyvformátum könnyen azonosítható a képregények magjaként, amely egy szilárd alapot ad ahhoz, hogy az olvasó megtanulja mi az, amit biztosan képregénynek nevezünk.

A művészettörténet, mint médium

Figyelembe véve Mitchell figyelmeztetését, hogy a médium nemcsak az üzenetet, hanem a címzettet is átformálja, meg kell állapítanunk, hogy a képregény médiuma minket befogadókat képregény-olvasókká változtatott. És itt, ebben a pillanatban, a nyomtatott könyv, és ennek a szövegnek a stílusa, Önt, kedves Idegen egy olyan olvasóvá, aki megpróbálja minden előzetes tudását és logikai képességét felhasználni, hogy követni tudja a gondolatmenetet. Ugyanebben a pillanatban ez a szöveg íróvá változtat, akinek célja, hogy létrehozzon egy értelmezhető szöveget, ami a képregény médiumának elemzéséről szól.

Ez az analízis is egy médium, McLuhan fogalmai szerint: a központi idegrendszerünk kiterjesztése, hogy meg tudjunk birkózni ezzel a rendkívül szerteágazó és néha önellentmondó információs áradattal. Ez a különleges médium, amit most használok, a művészettörténet és a képi fordulat filozófiája.

Első látásra talán nehéznek tűnik a művészettörténetre mint médiumra gondolni, pedig meglepően jól illeszkedik a koncepcióba. Mindenekelőtt a műalkotások és a néző között helyezkedik el, amennyiben információkat továbbít és formál egyiktől a másikig. Akár még párbeszédként is elképzelhető a folyamat, mint a hermeneutikában; ha a néző a megfelelő kérdést teszi fel, a műalkotás válaszolni fog rá, felmutatva egy új oldalát, vagy megkérdőjelezve valamely korábbi feltevésünket.⁴⁴

Másodszorban a művészettörténet tényleg kialakítja a küldő és a fogadó felet: amennyiben egy egyedi és eredeti tárgyból történeti emléket kreál, reminiscenciákból és elméleti-irodalmi kapcsolatokból háttérrel épít hozzá. Még a tárgy nézetét is képes megváltoztatni, amennyiben a szobroknak kijelöl egy-egy fő nézőpontot, vagy megpróbálja leírni azt a dinamikát, amelyet egy Rembrandt kép esetében az ideálisnak gondolt tekintet bejár.⁴⁵ A befogadót ellátja alapvető, a műtárgyra vonatkozó információval, illetve első sorban biztosítja róla, hogy amit néz, az egy műalkotás, tehát érdemes a figyelemre. Másrészt ellátja a befogadót különböző módszertanokkal vagy megközelítési módokkal, hogy meg tudjon küzdeni a műalkotással. Stíluskritika, ikonográfia, ikonológia, hermeneutika: ezek mind csak eszközök, hogy értelmezni lehessen a látvány totalitását. Ezzel egy időben az interpretációk leszűkítik az érdeklődés mezejét. Egy módszer melletti elköteleződés egyben végtelen mennyiségű lehetséges kérdés fel-nem-tétele is egyben, amelyet más módszerek kínáltak. Hozzá kell azonban tenni, hogy még az összes lehetséges módszer végigpróbálása sem jelenti feltétlenül azt, hogy az adott mű minden tulajdonságát leírtuk.

Például én most ebben a szövegben Rosaire Appel *Untranslated* című művét problematizálom, McLuhan, Mitchell, Williams írásai és gondolatai alapján. Remélhetőleg képes vagyok felvázolni egy teoretikus háttérrel, de ugyanakkor ennek kedvéért fel kellett hagynom annak a lehetőségével, hogy a művet korrekt stíluskritikai vizsgálatnak vessem alá.

Jogos lenne a kérdés: biztos, hogy a művészettörténet a megfelelő eszköz, hogy megértsük a képregényeket? Miért nem az irodalomelmélet? Még nyelvünkben is azt mondjuk, hogy olvassuk a képregényeket, nem pedig nézzük őket, és jelzésértékű lehet a narrativitás hangsúlyozása az elméletben. Éppen ezért kitüntetetten fontos az *Untranslated*. Az aszemikus írás és az absztrakt képek lehetőséget nyújtanak arra, hogy úgy használjam a művészettörténeti eszköztárat, hogy ne kelljen a narratív tartalom irodalomelméleti problémájával szembenéznem.

A művészettörténet és az irodalomtudomány sok dologban közös. A renegát irodalomtudós, Norman Bryson volt az, aki felébresztette az amerikai művészettörténetet tudományos szendergéséből, és egy új elméleti háttérrel igyekezett megalkotni,⁴⁶ melyben egyaránt értelmezhetőek a kortárs és az elmúlt korok alkotásai is.

Az általam választott módszertan a képi fordulat utáni médiumelmélet, melyben a szó-kép szétválasztás, mely axiómaszerűen meghatározott, minden korábbi teóriát megváltoztatott.

Oskar Bätschmann mutatta be, hogy az allegória maga egy szöveges jelenség.⁴⁷ Az ötlet, hogy X azt jelenti, hogy egy szöveges és nem vizuális minőségre utal. Amikor Bätschmann különböző képi ábrázolásait elemzi ugyanannak a cselekedetnek (például összeméri Cesare Ripa *Ikonológiáját* Poussin műveivel), arra a meglepő következtetésre jut, hogy bizonyos képeket olvasni, és nem nézni kell.⁴⁸

Szemiotikai szempontból ez azt jelenti, hogy a képi kvalitás a jelek folyamatosságát és telítettségét jelenti, tehát minden egyes jel csak az összes többit egyszerre értelmezve nyerheti el teljes értelmét. Ennek végletes példája a Bergotte halála jelenet Proust *Az eltűnt idő nyomában* című művében.⁴⁹

Egy kicsi sárga folt nem csak egy falat jelenthet, jelezve egy épület oldalát, hanem egy sokkal magasabb totalításra is utal egyben, mely az egész kép jellemzője. Ezzel elmenthető a forgalmi lámpa pirosa kizárólag tiltást fejez ki, és formájában vagy a színében semmilyen kis változás nem bír különösebb jelentéssel. Félre lehet érteni, de nem lehet másként érteni.

Ha valaki közelebbről megnézi a képeket a képregényekben, azt fogja látni, hogy ezek nagyrészt olvasásra (a szó hermeneutikai értelmében) szánt képek, amik leginkább egy történetet szeretnének elmondani, és nem a szó szigorú értelmében vett képekként viselkedni. Nelson Goodman terminológiájával ezek a képek nem telített jelek,⁵⁰ amik jellemzőek lennének a festészetre, hanem úgy viselkednek mint a morfémák, valamilyen furcsa textuális tulajdonságként.

Ezzel a gondolatmenettel hirtelen elmosódott a vizualitás és a textualitás határa,⁵¹ amely új helyzetet teremtett a képregényekről való teoretikus gondolkodás számára. A kép és a szöveg nem csak véletlenül forrasztható össze egy médiumba, hanem azért, mert a képek annyira textuálisak akarnak lenni, amennyire csak lehetséges.

Jegyzetek

- 1 APPEL, Rosaire: *Untranslated – An Abstract Comic with Asemic Writing*, 2011 Edition of 20, Central Booking Gallery, NYC.
- 2 MITCHELL, W. J. T.: *Metaképek*, in: *A képek politikája*, Szerk. SZÖNYI György Endre & SZAUTER Dóra Szeged, JATEPress, 2008. 155. (továbbiakban: MITCHELL, 2008a)
- 3 MITCHELL, 2008a. 155.
- 4 Uo. Eredeti megjelenés: RAJCHMAN, John: *Foreword* in: DUVE, Thierry de: *Pictorial Nominalism*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1991. XVI.
- 5 Uo. Érdemes megemlíteni, hogy Mitchell szerint az ősi gemmáktól Jasper Johnsig tartó folyamatról van szó. Eredeti jegyzet: LIPMAN, Jean & MARSHALL Rochard: *Art About Art* New York, Dutton, 1976. 9.
- 6 MITCHELL, 2008a. 157.
- 7 MITCHELL, 2008a. 164–172.
- 8 MITCHELL, 2008a. 166.
- 9 MITCHELL, 2008a. 156.
- 10 MITCHELL, 2008a. 166

- 11 WERTHAM, Frederic M D: *Seduction of the Innocent The influence of Comic Books on Today's Youth*, New York, Rinehart & Company, 1954.
- 12 Részletes esettanulmányért: JOBS, Richard Ivan: *Tarzan Under Attack: Youth, Comics and Cultural Reconstruction in Postwar France*. In: *French Historical Studies*, Vol 26. (2003) 4. 687–725
- 13 MITCHELL, 2008a. 133.
- 14 Csak áttekintésért, válogatás a tudományos folyóiratokból: *Comics Journal, International Journal of Comic Art, European Comic Art, ImageText, Image/ & /Narrative, Mechademia: An Annual Forum for Anime, Manga, and the Fan Arts, Journal of Graphic Novels and Comics*. ld. NDALIANIS, Angela: *Why Comic Book Studies?* In: *Cinema Journal* 50. (2011) 3. illetve: SMITH, Greg M. (mod): *Surveying the World of Contemporary Comics Scholarship: A Conversation in: Cinema Journal* 50. (2011) 135–147.
- 15 Egy rövid lista: *The Incredible Hulk, Fantastic Four, X-men Trilogy, Blade Trilogy, Hellboy films, Iron Man films, The Punisher, Spider Man Trilogy, Watchmen, Kick-Ass, Scott Pilgrim vs. The World, Superman, Batman, Ghost world, A History of Violence, Road to Perdition, American Splendor, 30 Days of Night, Sin City, Doraemon, Ichi the Killer, Lady Snowblood, Lone Wolf Club*, További adatokért ld. NDALIANIS, 2011. 114.
- 16 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: „Certain superhero films are now attempting to approximate these visuals. Ang Lee’s underappreciated art-blockbuster, *Hulk* (2003) uses shifting splitscreens, as panels, at one point, pulling back from the frame to reveal a whole wall of “moments” before zooming in on another- much as the eye on the page.” ld. PEDLER, Martyn: *The Fastest Man Alive: Stasis and Speed in Contemporary Superhero Comics in: Animation: An Interdisciplinary Journal* 4. (2009) 3. sz. 259.
- 17 BOTZAKIS, Stregios: *Adult Fans of Comic Books: What They Get Out of Reading in: Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53. (2009) 1. sz.
- 18 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: When people think about comic-book readers, they typically get a vision of a stunted person who lives in his parents basement and spends countless hours arguing the minutiae of his particular popular culture interests. Contemporary writings about comic books often contain infantilizing words, such as POW!, BAM! or ZAP!, in their titles, sound effects made popular in the 1960s television program. [...] At best they have been seen as a childish diversion and, at worst, as texts that deaden intellect and moral reasoning.” ld. BOTZAKIS, 2009. 50: Érdemes megjegyezni, hogy a hivatkozott tévéfilmsorozat valószínűleg a világ legrosszabb sorozata. ld. uo.
- 19 Lásd még: CRUTCHER, Paul A.: *Complexity in the Comic and Graphic Novel Medium: Inquiry Through Bestselling Batman Stories in: The Journal of Popular Culture* Vol. 44. (2011) 1.
- 20 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: „a sequence of separate images, with a preponderance of image over text, that originally intended to appear in a mass medium, and tells a story which is both moral and topical.” ld. KUNZLE, David: *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825* Berkeley, University of California Press, 1973. 2.

- 21 Pl. Astonishing X-Men #51' Megjegyzendő, hogy ez nem az első melegházasság a képregénytörténelemben. Ld. *Life With Archie* No. 16. A homoszexualitás és a zöld lámpás kapcsolatáról ld. *Earth 2* issue 2.
- 22 Pl. HOGAN, Jon: *The Comic Book as Symbolic Environment: The Case of Iron Man* in: *ETC* 66 (2009) 2. 199–214 vagy: DITTMER, Jason: *Captain Britain and the Narration of Nation* in: *The Geographical Review* 101 (2011) 1. 71–84
- 23 Például az Aliens Vs. Predators franchise. Kiadó: Dark Horse Comics.
- 24 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: „Kunzle is not especially precise about this; perhaps the idea is that audience comprehension of the narrative depends primarily on a grasp of the sequence of the images rather than the text. (For example the could not be grasped without understanding of the pictures, but it could be grasped - at least in part – without understanding the text.)” Ld. MESKIN, Aaron: *Defining Comics?* In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65. (2007) 4. sz. 369.
- 25 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: „There was seldom, in Captain Marvel stories especially, any, beautiful artwork?... I believed that readers saw our pictures only out of the corners of their eyes while reading the copy, didn't try to make them gasp with admiration at elaborately detailed backgrounds or elaborately muscled figures in outlandish poses” Ld. MESKIN, 2007. 370.
- 26 MCCLLOUD, Scott: *A képregény felfedezése* Budapest, Nyitott könyvműhely, 2007. 7
- 27 MCCLLOUD, 2007. 8.
- 28 MCCLLOUD, 2007. 12 A probléma hasonló, mint Szt. Anzelm istenérvénel. Nincsen rá cáfolat, hacsak nem az, amit Gaudolino mutatott, amennyiben nem csak istenre, hanem minden ideára vonatkozik, amennyiben az tartalmazza a legnagyobb kitételt. Ld. MURRAY, Michael J. – CANNON Michael Rea, *An Introduction to the Philosophy of Religion* Cambridge. Cambridge University Press, 2008. 126.
- 29 Érdemes említeni John Pratt megfigyelését: „Még ha bizonyos képregények nem is narratívák, a képregénynek az olvasása akkor is szükségessé tesz egy egységesítő médiumot”. PRATT, Henry John: *Narrative in Comics* in: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67. (2009) 1. sz. 107–117.
- 30 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: „The vast majority of film we come into contact with (for example the products of Hollywood) is narrative, but there is plenty of nonnarrative avant-garde cinema to be found (such as films by Stan Brakhaga, Michael Snow, and the members of the Fluxus) And while much of the literature that we come into contact with is narrative in form, there is plenty of non-narrative literature too (for example much Haiku)” Ld. AARON, Meskin: *Defining Comics?* In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65. (2007) 4. sz. 372.
- 31 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: “X is a comic if X is a sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right, or when combined with text.” HAYMAN, Greg – PRATT, Henry John. 2005. *What Are Comics?* in: *A Reader in Philosophy of the Arts*. (szerk.) GOLDBLATT, David – BROWN, Lee. Upper Saddle River, Pearson Education, 2011. 422.
- 32 Ld. McLUHAN, Marshall: *Understanding Media The Extensions of Men* Toronto, McGraw.Hill, 1964.
- 33 McLUHAN, Marshall: *Understanding Media*. In: *Essential McLuhan* (szerk.) McLUHAN, Eric & ZINGRONE Frank London Routledge, 1997. 178.

- 34 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: „The instance of the electric light may prove illuminating in this connection. The electric light is pure information. It is a medium without a message, as it were, unless it is used to spell out some verbal ad or name. This fact, the characteristic of all media, means that the content of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print.” Ld. McLuhan, 1997. 148
- 35 Ld. MITCHELL, W. J. T: *Addressing Media*. In: *Mediatropesejournal*, Vol I. (2008) 1-18. (Továbbiakban: MITCHELL, 2008b.)
- 36 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: „The medium of writing clearly includes the writer and the reader, the medium of painting includes the painter and the beholder, - and perhaps the gallery, the collector, and the museum as well. If media are middles, they are ever-expanding middles. They expand to include what look at first like their outer boundaries.” MITCHELL, 2008b. 4.
- 37 WILLIAMS, Raymond: *Marxism and Literature* Oxford & New York, Oxford University Press, 1977. 158.
- 38 MITCHELL, 2008b. 4.
- 39 A szerző fordítása. Eredeti szöveg: It finds that systems are something like living organisms, while environments, seen from a high enough level, can begin to look like systems, (that is, organisms) in their own right. Media can fit on both sides of the system/environment divide: they are a system for transmitting messages through a material vehicle for the receiver: or they are a space in which form can thrive.” Ld. MITCHELL, 2008b. 8.
- 40 WITTGENSTEIN, Ludwig: *Filozófiai vizsgálódások*. Budapest, Kossuth, 1983. 66.
- 41 See: ABBOT, Lawrence L.: *Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium*. In: *Journal of Popular Culture* 19. (1986) 2. sz. 155-176.
- 42 SEKULER, Robert & BLAKE, Randolph: *Perception* New York McGraw hill Inc., 1994. 505
- 43 LEEPER, R. W.: *A Study of a Neglected Portion on the Field of Learning – The Development of Sensory Organization*. In: *Journal of Genetic Psychology* 46. (1935) 1. sz. 41-75.
- 44 Ld.: Gadamer hermeneutikai megközelítését: GADAMER, Hans Georg: *Truth and Method*. London – New York Continuum International Publishing Group, 2004. 640.
- 45 V.ö.: RÉNYI András: *Az értelmezés tébolya*. Budapest, Kijarat. 2008.
- 46 MITCHELL, W. J. T.: *A képi fordulat*. In: MITCHELL, 2008a. 134.
- 47 BÄTSCHMANN, Oskar: *Bevezetés a művészettörténeti hermeneutikába*. Budapest, Corvina, 1998. 16.
- 48 Uo.
- 49 Patrick, Alexander: *Marcel Proust's The Search for Lost Time: A Reader's Guide* New York, Vintage Books 2007. 99.
- 50 GOODMAN, Nelson: *The Languages of Art*, Indianapolis Hackett Publishing Company, 1976. 149.
- 51 MITCHELL, W. J. T: *Nelson Goodman és a különbözőség grammatikája – in: A képek politikája*. Szerk. SZÖNYI György Endre & SZAUTER Dóra Szeged, JATEPress, 2008. 80.

Képjegyzék:

Rosaire APPEL: *Untranslated* – An Abstract Comic with Asemic Writing, 2011
Edition of 20, Central Booking Gallery, NYC

The Metamedium of Comics

To understand the multi-mediality of the printed page, one must pass the theoretic boundaries of the word/image demarcation line. The two feet of this trespassing is Oscar Bätschmann's reflections on the classic iconographical method of art history (where pictures are treated as texts), and W. J. T. Mitchell's *Iconology*, where the visual quality of the texts are highlighted. These two apprehensions can only be collided under the term of meta-medium, following McLuhan, where the medium includes another, by nature, different medium. In Rosarie Appel's *Untranslated*, the meta-medium, or in other words the main frame, is the comic – an eminent example of the pop cultural eagerness of the understandable narrative and figural representation. The asemic writing and the abstract visuality deny both of the original intentions, and act like an interdependent and correlating structure of untranslatable codes. The act of denial reveals the origin of the act of translating: *trans-latio*, to lay something somewhere else. This act recalls the concept of the medium as the object of the addressing activity, the search for its origin, the mental place where they reside. Consequently: the permanent failure of the interpretation is encoded into the medium, which means the interaction of form (comics) and content (the asemic writing and abstract visuality) is in a never ending struggle.