

Voorwoord

MARIEKE WINKLER

“We live in a culture of images, a society of the spectacle, a world of semblances and simulacra.” (5) stelt W. J. T. Mitchell in zijn essaybundel *Picture Theory* (1994). De wisselwerking tussen woorden en beelden speelt al sinds de Oudheid een belangrijke rol in de Westerse cultuur, maar krijgt met de opkomst van de (digitale) massamedia meer en meer aandacht. Waar de oude media veeleer worden geassocieerd met tekstualiteit worden de nieuwe media eerder geassocieerd met visualiteit. Mitchell noemt deze omslag strategisch *the pictorial turn* en ziet de veranderingen gekenmerkt door een paradox waarin nieuwe vormen van simulatie en representatie onze horizon doen verbreden, maar waarin de opmars van visuele illusies tevens de angst voor het beeld doet toenemen: “the tensions between visual and verbal representations are inseparable from struggles in cultural politics and political culture.” (3) Heden ten dage laat die spanning zich duidelijk zien in bijvoorbeeld de waarschuwingen voor de vermeende schadelijke effecten van computergames op het beoordelingsvermogen van kinderen, maar ook deze spanning is sinds lang onderdeel van de Westerse Cultuur (het Bijbelse verhaal van het Gouden Kalf is in dit kader een veel geciteerd voorbeeld).

In die zin behandelt deze *Frame* over de ‘Graphic Novel’ allerm minst een nieuw fenomeen. Literaire werken waarin het visuele op de voorgrond treedt, werken waarin de letter de dialoog aangaat met het beeld, en de discussies over de hiërarchie tussen beide betekenisdragers, zijn vanaf

het ontstaan van de Westerse kunst aanwijsbaar. Mitchell stelt terecht dat “the interaction of pictures and texts is constitutive of representation as such: all media are mixed media, and all representations are heterogeneous; there are no ‘purely’ visual or verbal arts, though the impulse to purify media is one of the central utopian gestures of modernism.” (5) Als men aanneemt dat alle media gemengde media zijn, dan zou men kunnen stellen dat het enige ‘nieuwe’ van de graphic novel, de term zelf is. Dat dit te eenvoudig gesteld is, bewijzen de bijdragen in deze *Frame*. Uit de bijdragen blijkt dat de *impulse to purify media* sinds Mitchells publicatie misschien is afgenomen, maar zeker nog niet is verdwenen: moet de graphic novel beoordeeld worden als strip of als literatuur? Of hebben we van doen met een apart medium dat moet worden beoordeeld volgens eigen maatstaven?

Is de graphic novel “een strip met literaire ambities” zoals **Yasco Horsman** stelt? Of is het, zo merkt **Jan Baetens** terloops op, slechts een truc van de boekverkoper om de strip te incorporeren in het domein van de zogenaamde hoge cultuur? Waarmee hij tegelijk een belangrijke vraag op tafel legt in dit debat: is de moeilijkheid omtrent de definiëring van de graphic novel eigenlijk geen schijnproblematiek, omdat hetgeen waar de graphic novel mee vergeleken wordt – de strip – zelf een heldere definiëring ontbeert?

Waar komen we uit als we de graphic novel vergelijken met wat doorgaans literatuur wordt genoemd? Benaderingen uit de meer traditionele literatuurwetenschap blijken in ieder geval prima toepasbaar op het fenomeen graphic novel, zo bewijzen **Machteld Harmsen** en **Jesse Prevo** in de masterclass sectie. Harmsen benadert de veel geciteerde *Maus*-novels van Spiegelman vanuit het perspectief van de Cultural Memory Studies (in deze hoek kan ook de bijdrage van **Erin La Cour** geplaatst worden) en Prevo laat zien hoe een formalistische invalshoek van typische stripachtige elementen – het kader, de tekstballon – de interpretaties van het verhaal beïnvloeden en sturen.

Formele inkadering speelt tevens een belangrijke rol in het artikel van **Ruben Meintema**, die de graphic novel zijdelings noemt in zijn ontleding van de heersende mythe waarin het beeldend medium – in dit geval video games – als directer en natuurlijker wordt voorgesteld dan het tekstuele medium.

Ook in deze *Frame* een artikel van de hand van **Alexander Venetis** waarin duidelijk wordt hoe tekst beeld kan vormen en plaatsen, de *impulse to purify* media lijkt hier een spook uit het verleden door de mate waarin beeld, tekst en theorie met elkaar samenhangen.

Deze *Frame* biedt allerm minst een eenduidig antwoord op de vraag wat 'de' graphic novel is. Juist hierdoor geeft het een inzicht in de diversiteit van het fenomeen, zowel het object (en hoe zij gewaardeerd wordt) als de term (en hoe zij wordt gebruikt en geïnterpreteerd in de huidige literatuurbeschuwing). Het blijkt dan ook dat de *culture of images* geen intrinsieke bedreiging vormt voor meer traditionele culturele vormen, maar eerder een verrijking. De angst voor het beeld neemt af door de erkenning dat alle media gemengde media zijn. Zo kunnen we, blijkt na lezing van de bijdragen in deze *Frame*, moeilijk spreken van een *pictorial turn*, daarvoor blijft de kracht van de tekst en de inzet van tekstuele middelen te groot. De term graphic novel zegt het eigenlijk al: zonder de roman geen beeldroman, zonder tekstuele betekenis geen visuele betekenis (en vice versa). Had Mitchell dit eigenlijk niet ook moeten zien toen hij zich voor zijn studies liet inspireren door het volgende citaat van Michel Foucault?

The relation of language to painting is an infinite relation. It is not that words are imperfect, or that, when confronted by the visible, they prove insuperably inadequate. Neither can be reduced to the other's terms: it is in vain that we say what we see; what we see never resides in what we say. And it is in vain that we attempt to show, by the use of images, metaphors, or similes, what we are saying. (9)

BIBLIOGRAFIE

Foucault, Michel. *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences.* (1966) New York: Random House, 1973.

Mitchell, W.J.T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation.* Chicago: UP, 1994.