

Codex Deliricus

Agócs Fanni

Pécsi Tudományegyetem, Művészeti Kar

Grafikusművész szak, Tervezőgrafika specializáció, 4. évfolyam

Témavezető: Szöllősi Géza, tanársegéd

Pályamunkám a *Codex Deliricus* névre hallgató szatirikus könyv, amely a középkori kódexek paródiájaként készült 2024-ben egy egyetemi projekt keretein belül. A könyv célja a középkori (és azon valamennyire túlnyúló) kódexek vizuális világának feltérképezése és összegyűjtése, ezeknek kiforgatott, sajátos módon való bemutatása. Ez nem tudományos-ismeretterjesztő, hanem narratív, történetmesélő jelleget takar; a könyv a középkorban élő hóhér – Barbaricus – életét és környezetét mutatja be ebben a különös világban.

A könyv többféle inspiráción alapszik, a legfontosabbakat fogom kiemelni az elkövetkezendő sorokban. Az elsődleges impulzus, ami ezt a projektet életre hívta, az a reflektálási igény az interneten burjánzó mémáradatra, ahol a legtöbbször kontextusukból kiragadott középkori miniatűrakra írt szövegekkel adtak új, teljesen más értelmezést a képeknek. Ezt azért találtam különösen szórakoztatónak és érdekesnek, mert ezek a képek önmagukban, minden szöveg és hozzáadott jelentés nélkül is kétség tárgyát képezik, nem csak a témájukat, hanem a jelentésüket illetően is. Ami ezt tetézi, az az ábrázolásmód, amelyben ezek életre lettek hívva, de nem csak egy-két esetben, hanem nagyjából 600 éven keresztül, különböző tematikájú kódexekben, különböző mesteremberek keze munkája által. Úgy éreztem, hogy ez az egész kultúra a kódexeket illetően önmagában egy jelenség, amit generációról generációra öröklődően, tudatosan üzték, illetve „követtek el” évszázadokon keresztül a kódexkészítők. Ezek alapján játszottam el a gondolattal, hogy feltételezhető akár az is, hogy ezekben a mesterművekben megjelenő különös és hitetetlen lények, tárgyak és szokások léteztek is. A könyvem erre is reflektál, elképzeltem ezt a világot, ahol a kódexekben ábrázolt dolgok értelmet nyernek, szerepük van. A másik meghatározó inspirációs forrás a *Codex Seraphinianus* (1981) Luigi Serafini által, amely hasonló elképzeléseket követ. Ebben a műben egy különleges, másik világhoz tartozó útmutatót láthatunk, ismeretlen eredetű és jelentésű nyelven, valószínűleg fiktív betűkkel írva. Az idegen szövegekhez az alkotó jellegzetes illusztrációi társulnak, amelyekből megismerhetjük eme világ élőlényeinek változatosságát, az emberek szokásait, különböző tevékenységeit. Az ábrázolások rendkívül részletgazdagok, bár nem értjük, hogy mi történik rajtuk. A szerző elmondása szerint azt szerette volna megjeleníteni, hogy vajon milyen érzés naiv, gyermeki szemmel könyvet tartani a kezünkben, és úgy lapozgatni azt, hogy nem értünk belőle egy szót sem. Ehhez hozzá kell tennem, hogy a különböző korok kódexeit böngészve, az általában latinul írt szövegek számomra sem nyújtottak semmiféle segítséget a miniatűrök megértéséhez, sőt, több, mint valószínű, hogy egy átlagos, írni-olvasni nem tudó középkori ember számára sem, bár nem ők forgatták a kezükben ezeket a műveket elsődlegesen. Az előző gondolathoz még hozzáadódik az is, hogy a középkori kódexek margináliáinak általában nincsen sok közülük az ott leírtakhoz, csupán a miniatörök és illuminátorok a

gondolataikat, szarkasztikus megjegyzéseiket tartották az olvasók szeme elé, koruk tükréeként. Ez a gondolatiság ültette el bennem azt, hogy nincs szükség magyarázatra a képekhez, pont ebben rejlik a jelenség varázsa. A néző saját, szubjektív belátása szerint fogja értelemmel, jelentéssel felruházni az illusztrációkat, ahány fantázia, annyi lehetőség. Ennélfogva a könyvemben csak és kizárólag illusztrációk szerepelnek, feliratok csak néhol, ezek szerves részeként jelennek meg, oldalszámok nincsenek. Külön örömmel töltött el, hogy a kutakodás közepette felleltem egy olyan, a szórakoztatóiparban tevékenykedő csoportot, a Hiatus Games-t, akik megalkották a Deus lo Vult elnevezésű, keresztes hadjáratokat idéző szatirikus társasjátékot. Ennek vizuális megjelenése hatalmas inspirációs forrásként szolgált, figyelemreméltó minőségben implementálják a középkori ábrázolások érzetét a játékban, akár a mai korra átültetett témákban. Végül többféle hagyományos, korabeli kódex nyújtott segítséget a kutatómunkában, például a 12. századi *Aberdeen Bestiary* és *Ashmole Bestiary*, a 13. század eleji *Lancelot-Grál-ciklus*, az 1340 körüli *Luttrell-zsoltár* és a *Manesse-kódex*, a 14. századi *Gorleston-zsoltár*, a 15. századi *Fouquet-misekönyv*, Zeghere van Maleezeken énekeskönyve 1542-ből, végül Villard de Honnecourt 13. század eleji vázlatfüzete is nagy jelentőséggel bír.

A könyvtárgy fizikai jellemzőit nézve keménytáblás, fekete műbőr borítású, 24 oldal belívnnyi terjedelemmel, A/4 méretben. A borítóra a cím akril festékekkel lett rányomva kézzel. A könyv kizárólag illusztrációkat tartalmaz, amelyek kézi vázlat alapján, digitálisan készültek el és kaptak színezést. A képeken kívül minden oldal tartalmaz ornamentikát, amelyek utólag, nyomtatás után kézzel lettek megfestve akril festékekkel. Az oldalak bizonyos elemei aranyfüstlemez borítást is kaptak. Fontos volt, hogy megközelítsem azt az élményt, amit egy valós kódex lapozása adhatott, viszont én ezt teljesen más indítatásból és gondolatisággal tettem. Míg egy valódi kódex lapozása fenséges, akár transzcendens, pozitív módon extrém élményt nyújthat, az én variációmban másféle amplitúdók fordulhatnak elő, amit a „borzongatóval”, az extrém érzelmek negatív, kifacsart oldalával tudnék jellemezni. Mindehhez hozzáadva, a kötés, a különböző részelemek előkészítése, összeszerelése, ragasztása mind a saját kezem munkája.

A továbbiakban az elkészült mű tartalmáról fogok beszámolni. A könyv a már említett *Codex Deliricus* névre hallgat. A „deliricus” a latin „delirium” szó egy ragozott alakja, jelentése a tárgyra vonatkoztatva: tébolyodott, zagyva. Ez a névadás megfelelően utal a könyv milyenségére. A képeken megjelenő történetek az első oldalon szereplő hóhér, Barbaricus életét és mindennapjait követi nyomon. A Barbaricus név kettős értelmezéssel bír: egyrészt a barbár, civilizálatlan egyénre, másrészt a „barber”, azaz borbélyokhoz kötődő hajvágó, borotváló,

szakállapoló tevékenységre is utal. Így a főszereplő is kettős életű, több foglalkozást űz, amelyben macskái vannak segítségére. A könyvben minden megjelenő elem keveredik egymással az eredeti kontextusukból kiragadva, van, amit részben vettem át más kódexekből, van, amit én találtam ki a saját fantáziámra hagyatkozva, és van olyan is, amit a középkoron kívülről, a mai kor populáris kultúrájából vegyítettem bele. Az itt megjelenő állatok hol két lábon, hol négy lábon állnak, van, amelyik arckifejezéssel bír, valamelyik pedig enélküli, oly módon, ahogyan az eredeti kódexekben találtam rájuk. A hóhér életét különféle mindennapi problémák és korabeli viták teszik érdekessé, amelyeket sajátos módon ábrázoltam. Ezek értelmezését a nézőre bízom, pontosan úgy, ahogyan az internetes mémekről és a *Seraphinianus-kódex*ről már szó esett. Bármelyik oldalt nézve jellemzően az kavaroghat bennünk, hogy ami elénk tárul, az mind valamiből adódóan groteszk. Ennek legfőbb oka az, hogy az eredeti, átvett vagy csak inspirációként átböngészett miniatűrök is legalább ennyire furcsák, abszurd környezetben, bizarr események közepette, ezt tetézi a mindehhez hozzáadódó értelmezhetetlenség, megfejthetlenség is. Ahhoz, hogy az oldalakon látottak értelmezéséhez egyfajta mintát adjak, egy konkrét oldalt elemeznék, a saját gondolatvilágom közvetítése végett. Az egyik oldalon a hóhér komáját, a pestisdoktort láthatjuk. Mögötte egy kigyulladt házát, amelyen hatalmas csigák csúsznak-másznak. Egy szobabelsőre is felfigyelhetünk a házban, továbbá a kuruzsló mellett egy oszlopra, amin szintén csigák tekeregnek. Ebben a kavalkádban összemosódik a kódexek világának fizikai, fantáziadús valója, ezeknek szimbolikus értelmezése, továbbá a mai memkultúra elemei is. A középkori kódexekben megjelenő csigákra több értelmezés is akad: van, aki szerint a bátorságot, elszántságot jelképezik, viszont én itt egy másik jelentéstartalomhoz kapcsoltam. Az 1290-es, 1320-as évek felé megjelenő kódexekben a csigaábrázolás az akkor leginkább francia területeken ólálkodó népeket, mórokat, lombárdokat szimbolizálhatja, egyfajta sértésként címezve nekik. A különböző elnéptelenedett, háborúk elől menekülő csoportoknak jellemzően nem volt otthonuk, batyuval közlekedhettek, ahogyan a csiga a házát a hátán viszi, továbbá az is jellemző rájuk, hogy lassan, de szétterjed a populációjuk a környező területeken, ahol eddig ez nem volt rájuk jellemző. Az én szándékomban ez is megjelenik, de legfőképpen az az ártatlan, naiv szemlélet is, amit a két szememmel tapasztaltam a kódexek lapozgatása közben: a csiga egy mindenható teremtmény, ahol megjelenik, onnan menekülnek a lovagok is, nem érdemes felvenni vele a harcot. Így hát, amint a csigák csápot vetettek a doktor házára, ő minden további nélkül tovább áll. Ebben a káoszban jelenik meg a sárga szobabelső, ahol az asztalnál szintén csigák ücsörögnek a lángok között. Ez a jelenet ismerős lehet a jelenkorból, ugyanis KC Green képregényére, a *This is Fine*-ra teszek utalást vele. Ez egy szarkasztikus képregény, ahol egy sárga kutya a szintén sárga

szobában, lángok közepette nyugtazza a körülötte végbemenő apokalipszist, közben ő is felgyullad és a lángok martalékává válik. A pestisdoktor mellett megjelenő oszlop az Aszklépiosz jelvénye, az orvosok védőszentjéé, amin eredetileg kígyók tekerednek körbe. Ennek meggúnyolása, hogy a csigák ezt is elfoglalják. Tovább nehezíti az értelmezést, hogy ezek dekódolásához szükséges megfelelő háttértudással rendelkezni, viszont ez egyáltalán nem kritérium a könyv lényegisége szempontjából, sőt, akárcsak mint a mémeknél, minél több egyedi jelentéstartalommal ruházódnak fel, annál inkább célba érnek az ábrázolások.

Összegzésképp, a *Codex Deliricus* egyaránt tiszteleg a kódexek kultúrtörténeti hagyatéka előtt, miközben új perspektívákat nyit az értelmezéshez a kortárs vizuális és memkultúra eszközeivel. Ezáltal a mű nem a csak a múlt és jelen, hanem a nézők sokféle olvasata között is hidat képez, teret adva az ehhez kapcsolódó szubjektív érzelmeknek és a szabad értelmezésnek.