

Periskop: Forum for kunsthistorisk debat

Anmeldelse

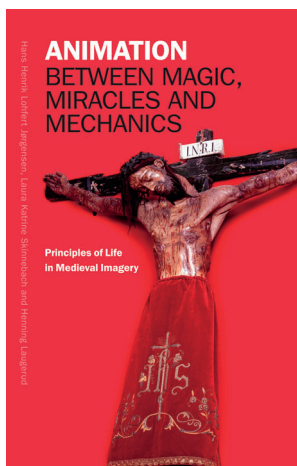
23. september 2024

DOI: [10.7146/periskop.v2024i1.149310](https://doi.org/10.7146/periskop.v2024i1.149310)

*Animation between Magic, Miracles and Mechanics: Principles of Life in Medieval Imagery.*

**Af Hans Henrik Lohfert Jørgensen, Laura Katrine Skinnebach og Henning Laugerud**

Aarhus Universitetsforlag, 2023, 295 sider.



Denne bog er et indsigtfuldt bidrag til vores forståelse af middelalderens animerede billeder og, ikke mindst, dens forestillingsverden. På baggrund af et imponerende korpus af skriftlige kilder og

visuelle eksempler genovervejer bogen billeder, der kan græde, bløde, tale, bevæge sig, ja, endda føde små Kristusbørn. Forfatterne belyser det animerede billede ud fra en antagelse om, at animationen ikke udelukkende er noget, der projekteres fra beskueren og over på værket, men at der derimod er tale om et iboende potentiale, der kan opnå aktualisering i krydsskæringen mellem mirakler, magi eller mekaniske virkemidler (og hvilket navngives “MMM-komplekset”, s. 241). På denne vis lægger bogen afstand til det udbredte begreb “living presence response” og den eksisterende forsknings tendens til at betone illusionen og bedraget ved det animerede billede, hvor de to ord “as if” bliver skudt ind mellem det moderne menneske og fortiden. I stedet for at henvise datidens oplevelse af det animerede billede til middelaldermenighedens udbredte analfabetisme, barnlige godtroenhed og overtro, insisterer nærværende studie på at indleve sig i periodens forestillingsverden på ny. Bogen skyder en velunderbygget breche i den moderne accentuering af det tilsyneladende ved middelalderens animerede bil-

leder og forestillingen om, at animationen alene udgår fra beskueren i interaktionen med værket. Gennem en thomistisk rute ligger den aristoteliske opdeling af væren i δύναμις (potentialitet) og ἐνεργεία (aktualitet) som en rød tråd gennem bogen. Det animerede billede er i denne optik et aktualiseret potentiale, og i stedet for at tilgå billedet ud fra antitesen død eller levende, vækkes og udfoldes der i bogen en anden forståelse af billedets ontologi som værende både dødt og (potentielt) levende. Forfatterne undsiger sig den koloniale tilgang, som de mener har præget dele af forskningens behandling af fortidens billedforståelse, som det til eksempel kommer til udtryk i det distancerende og, til dels, bedrevidende “as if”, og anlægger i stedet en postkolonial tilgang til middelalderens billeder “...listening to their voices, admitting their co-presence, accepting their empowerment...” (s. 21).

Til trods for bogens periodiske afgrænsning fornemmer man dog også hurtigt, at forfatterne har mere på hjerte, hvilket kommer til udtryk i udsagnet om, at vi alle er animister. Det er denne korte og suggestive sentens, der åbner bogen, og som et løfte bliver udfoldet i epilogen (“The Life and Afterlife of Medieval Animation”). Her bevæger bogen sig ud over middelalderens kronologiske grænse, fra tiden før og til tiden efter, og hvor det animerede billede tydeliggøres som et transhistorisk og transkulturelt fænomen. Det anføres, at animationen ingeniunde blot hører middelalderen til, men at det også gennemstrømmer vores moderne verden, fra Buzz Lightyear (i.e., en af dukkerne fra tegnefilmene *Toy Story* som i børnenes hænder nok er livløst legetøj, men som i deres fravær bliver levende) til opfindelsen af talende humanoider. Nok er middelalderen langt væk i tid, og alligevel deler vores tidsalder fascinationen af det animerede, levendegjorte, billede. På denne vis bidrager forfatterne også til den til tider oversete detalje, at meget af det, vi opfatter som værende nyt, rent faktisk er set før i historien, og dertil at ny kunst ofte står på skuldrene af den ældre. Bogen er et glimrende eksempel på, at forskningen i ældre kunst stadig er relevant – også fra et nutidigt perspektiv.

Foruden introduktion og epilog er bogen inddelt i seks kapitler, som er ligeligt fordelt mellem de tre forfattere, og der vil her blive givet et kort rids over hvert enkelt. Nok er det en bog om middelalderens animerede billeder, men det er også en bog, der har særlig opmærksomhed rettet mod ord om billeder, hvilket bidrager til den overbevisende argumentation. I det første kapitel (“Statuas Animatas: A Contradictory Doctrine of Animation”) kastes der lys over “statuas animatas sensu et spiritu plenas” med tekstligt afsæt i Hermes Trismegistus, Augustin, Thomas Aquinas og Albertus Magnus. Disse animerede statuer var på den ene side urovækkende i deres hedenske resonans, men samtidigt også dragende. For egen regning kunne man måske driste sig til at kalde dem et slags *mysterium tremendum et fascinans*. De blev sat i forbindelse med magiens overnaturlige verden og levendegjort gennem et bredt repertoire af multisensoriske virkemidler som til eksempel Giovanni de Fontanas bevingede og djævelske robot, der med dets bevægelige legemsdele, lange levende tunge og ildspyende mund fremhæves som diabolisk *idol incarnate*. Herefter tager andet kapitel (“The Continuum of Animation: Naturalia, Mirabilia and Miracula”) over og udfolder middelalderens forestillinger om animationens forskellige, men ofte sammenflettede, årsagssammenhænge (det guddommelige, magi, kunstneriske frembringelser, naturen). Der er tale om et komplekst kontinuum med overlappende kategorier, hvorfor inklusionen af skemaet (s. 101) er velkomment. Som et eksempel på et af disse animationens drivværker, og et eksempel på kategorien *mirabilia* (det forunderlige), analyserer tredje kapitel (“Moving Matter: The Magical Mechanics of Animation”) middelalderens mekaniske kunstværker med fokus på tidens debat om deres legitimitet og brug. Kapitlet tager afsæt i den såkaldte *Mirakelmann* fra Sankt Nikolaj Kirke i Döbeln (beg. 1500-tallet), der med dets livagtige fremtoning, bevægelige led og blødende sidesår gives som eksempel på mekanisk animation, der, på trods af kritiske røster, i samtiden betragtedes som legitim magi. Kapitlet viser, hvor rodfæstet disse dukker var i middelalderens religiøse liv, fra Katedralen i Burgos til Frørup Kirke,

og, måske vigtigst, påpeges det, at datidens beskuer var sig yderst bevidst om den bagvedliggende mekanik. De mekaniske dukker var forunderlige i deres aktualiserede tilstand, og deres evne til at vise de hellige personer blev brugt til at fremme religiøs hengivenhed. Kapitel tre fungerer derved som rammesætning for kapitel fire (“Potential Images: The Potency and Actualization of Moving Matter”), hvor opdelingen af væren i *potentia* og *actus* (af Aristoteles benævnt *dunamis* og *energeia*) udfoldes i en kristen kontekst med udgangspunkt i Thomas Aquinas og Albertus Magnus. Kapitlet tager ganske vist den mekaniske dukke som sit omdrejningspunkt, men der udfoldes på samme tid en ontologi, der belyser middelalderens forståelse af billedets immanente potentiale for animation, der, såfremt det behagede den almægtige, strakte sig til guddommeligt nærvær. Fra mekaniske dukker bevæger kapitel fem (“The Miraculous Image: Visions, Rhetoric and Animation”) sig over til mirakuløse billeder, der animeres gennem guddommelig intervention, og som derved bliver til et kontaktpunkt mellem beskueren og det himmelske. Kapitlet lader sig føre af Caesarius von Heisterbachs populære *Dialogus Miraculorum* (ca. 1219-1223), hvis beretninger inkluderede Kristusfiguren der pludselig blev levende og omfavnede munken Peter af Himmerod, samt Madonnastatuen der ligeledes blev levende og gav en elskovssyg, men dog unavgiven, nonne en lussing, sådan at hun faldt om bevidstløs. Disse beretninger opnåede i deres samtid status af *exempla* for billedets iboende potentiale for mirakuløs animation – også selvom aktualiseringen ikke blev alle billeder til del. I belysningen af disse tekster argumenteres der for, at beretningerne bør ansues som eksempler på *ekphraseis* (her i termens oprindelige byzantinske og retoriske version hvor *enargeia* (livagtighed) er den definerende effekt). Det sidste kapitel (“Visions and Miracles: Animation as a Total Cultural Fact”) udfolder det retoriske element i middelalderens *exemplum*-beretninger, og i hvilken ihukommelsen udgør et centralt element. De mentale billeder som Caesarius von Heisterbach (blandt flere) skaber for læserens indre øje står i relation til eksisterende, fysiske,

billeder, og i denne vekselvirkning opnår beretningerne om de forskellige animerede billeder en sandhedsværdi, der igen danner grundlag for beskuerens forståelse af det potentiale for animation, som alle middelalderens billeder mentes at besidde. På denne vis anskueliggøres det, at det at se er kulturelt betinget, og som i de tidligere kapitler bygger argumentationen på et solidt kildemateriale fra både antikken (Aristoteles, Cicero, Quintilian) og middelalderen. Som det allerede er blevet nævnt, har hver forfatter bidraget til bogen med to på hinanden følgende kapitler, og bogens struktur fungerer generelt godt. Dog, kan man alligevel undres over, at de kapitler der i særdeleshed udfolder animationens rammeværk ikke er placeret i starten, således at kapitel to var kapitel et, og at kapitel fire var kapitel to. Naturligvis kan man ikke bare flytte om på kapitler, som jeg lige har gjort, men en anden opbygning ville muligvis lette forståelsen af middelalderens ret komplekse forestillingsverden.

Lad mig sluttelig knytte nogle kommentarer til bogens illustrationer og udseende og dermed, desværre, dryppe et par enkelte dråber sur malurt i bægeret. Bogen er rigt illustreret med gode farvebilleder, men billedteksterne er i flere tilfælde usædvanligt lange (f. eks., s. 94, 159, 201), hvilket er forstyrrende for læseoplevelsen. Billedteksterne formidler væsentlige pointer og beskrivelser, og i med at der ikke er tale om en billedbog eller et samlingskatalog ville det have været mere hensigtsmæssigt at indvæve disse i brødteksten. Bogens omslag er holdt i flere nuancer af rød, og på forsiden ses et aldeles gruopvækkende billede af den lidende Kristus på korset (*Cristo de Burgos*), der nok slår tonen an, men som ikke sikrer bogen en plads på sofabordet. Selvom billedvalget måske nok ikke er for sarte sjæle, er bogens indhold til gengæld for alle, der beskæftiger sig med middelalderen og/eller det animerede billede, og den vil egne sig glimrende til en pensumhylde.

LISE HINDSBERG