

Det stof som middelalderen er gjort af – Om Game of Thrones-tapetets middelaldermediering

AF ANE PREISLER SKOVGAARD

SLAGMARK #79
SIDER: 29-45

Et væld af fascinerende, fængende og sanselige billedtæpper er blevet til i den periode, vi betegner *middelalderen*. For eksempel fremstillede Nordeuropas nonner flittigt broderede tekstiler og vævede tapeter med såvel bibelske motiver som skildringer af sagn og legender, og siden middelalderens billedtæpper er et helt centralt emne i mit kunsthistoriske ph.d.-projekt, beskæftiger jeg mig dagligt med, hvordan tekstiler blev fremstillet, anvendt og forstået i denne periode. Derfor blev min interesse på et øjeblik vakt, da jeg for et års tid siden, i et stjålet øjeblik, scrollede ned over de nyeste opslag på Facebook og stødte på noget så kuriøst som et simuleret middelaldertapet. Dette tapet efterlignede tydeligvis de flere hundrede år gamle tapeter, som jeg var i færd med at undersøge, men afbildede ikke desto mindre en purung fortælling og højaktuel tv-serie: *Game of Thrones*.

Jeg var bekendt med flere eksempler på fortolkninger af eller videredigtning på den populære tv-series fortælling, og sådanne fænomener er heller ikke på nogen måde usædvanlige, da seriens narrativ, som litteraten Marie-Laure Ryan påpeger, har stort potentiale til at generere *transmedia storytelling*, altså det at der digtes videre på serien gennem andre medier (Ryan, 2015). Imidlertid skilte dette tapet sig ud fra de øvrige eksempler på fortolkninger af *Game of Thrones*, jeg kendte til,

i kraft af at det egentlig ikke ændrede ved eller føjede noget nyt til seriens narrativ, men blot genfortalte eller gen-repræsenterede det gennem et andet medium, nemlig dette imiterede middelaldertapet. Tapetets skabere havde med andre ord blot erstattet det medium, vi kender fortællingen fra – tv-serien – med et andet og ganske anderledes medium – tapetet, altså et stykke vævet og broderet tekstil. Dette meget simple greb, at erstatte det ene medium med det andet, pirkede i den grad til min interesse som forsker i tekstiler, ja tilmed i middelaldertekstiler, for hvad var egentlig meningen med det? Hvad skulle denne genfortælling af tv-serien som middelaldertapet gøre godt for? Kunne den i kraft af sit anderledes medium bidrage med noget nyt til tv-serien og i så fald hvad? Dette simulakrum af et middelaldertapet fik spørgsmålene til at myldre frem i mit hoved og var en så insisterende forstyrrelse fra min vante beskæftigelse med den ægte vare, at jeg til sidst satte mig for at undersøge det nærmere. Resultatet blev denne artikel.

Indledningsvis vil det være på sin plads at give en mere fyldestgørende præsentation af omtalte tapet. *Game of Thrones Tapestry*, som jeg her vil fordanske til *Game of Thrones-tapetet*, er 82 meter langt, vævet i hør på jaquardvæv og broderet i hånden for at fremhæve visse detaljer i det vævede motiv. Tapetet blev fremstillet af den irske turismeorganisation Tourism Ireland i 2017 og er et af flere initiativer i en større brandingstrategi af Nordirland som *Game of Thrones Territory*. Fordi mange af tv-seriens scener er filmet i Nordirland, satte organisationen sig for at gøre seriens locations til turistmål for *Game of Thrones*-fans og indgik derfor tidligt en aftale med tv-selskabet HBO om at kunne bruge seriens navn i deres kampagner. En gennemgående strategi i disse kampagner har været at få fremstillet forskellige genstande, der relaterer til *Game of Thrones* og samtidig illustrerer nordirsk håndværk, eksempelvis knive, udskårne døre og desuden emnet for denne artikel: Et håndvævet og -broderet tapet i stil med Bayeux-tapetet (Tourism Ireland, 2017a). Tapetet blev i første omgang fremstillet over tre måneder og herefter udstillet på *Ulster Museum* i Belfast i sommeren 2017, da serien endnu kun talte seks sæsoner. I takt med at HBO lancerede tv-seriens syvende sæson, fremstillede designere og vævere imidlertid en ny sektion til tapetet for hvert afsnit, der blev vist, og således repræsenterer tapetet i skrivende stund centrale scener fra alle 67 lancerede afsnit af serien (Tourism Ireland, 2017a). Som Tourism Ireland for nylig offentliggjorde, kan alle desuden glæde sig til, at der snart føjes endnu flere meter til tapetet, for siden den ottende og sidste sæson af *Game of Thrones* får premiere i foråret 2019 –

omtrent samtidig med dette tidsskrifts udgivelse – vil tapetet atter forlænges i takt med tv-serien for omsider at kunne afbilde dens fulde fortælling (Tourism Ireland, 2018).

Selvom tv-serien oprindeligt blev baseret på George R.R. Martins fantasy-bogserie *A Song of Ice and Fire*, er der ingen tvivl om, at det er tv-udgaven, som tapetet refererer tilbage til. Det genfortæller trofast den fortælling, som kendes fra HBO's tv-serie og repræsenterer kun ganske sjældent begivenheder, som ikke er skildret direkte i serien. F.eks. ser vi på tapetet, hvordan Kong Robert Baratheon bliver angrebet af et vildsvin, hvilket i tv-serien kun efterfølgende beskrives af karaktererne (Benioff, Weiss & Minahan, 2011). Derudover ligner tapetets figurer også karaktererne fra tv-serien så meget, at man ikke er i tvivl om forlægget. Med et medieteoritisk begreb kan man derfor konkludere, at tapetet *transformerer* tv-serien, hvilket vil sige at tapetet som medium "repræsenterer eller på anden vis referer til andre medier" (Lund, 2002, s. 20), i dette tilfælde pågældende tv-serie. *Game of Thrones-tapetet* er med andre ord blot tv-serien gengivet i en anden form eller iklædt en "ny" dragt. Det er en forvandling af en actionpræget tv-serie med heftige animations- og lydeffekter til et billedtæppe efter middelalderligt forbillede. I kraft af at dette tapet repræsenterer et af samtidens medier gennem et historisk, er det et usædvanligt eksempel på medietransformation. Vi er mere vant til fænomener såsom filmatiseringer af bøger, tegneserier der laves til tv-serier, eller film der laves til computerspil, og således er tapetet iøjnefaldende og anderledes i det medielandskab, det indgår i. Det er i høj grad i kraft af sit usædvanlige medium, at tapetet påkalder sig opmærksomhed. Desuden synes det som nævnt ikke at føje andet nyt til *Game of Thrones*-fortællingen end, at det forandrer selve det medium, den formidles igennem, og derfor vil jeg påstå, at en undersøgelse af *Game of Thrones-tapetet* først og fremmest må beskæftige sig med netop denne facet ved tapetet: Dets *medium*. Medieteoritikerer Marshall McLuhan skrev: "The medium is the message" (McLuhan, 1964/1997, s. 7), og jeg vil mene, at det særligt gør sig gældende i dette tilfælde. Min undersøgelse af *Game of Thrones-tapetet* vil derfor i bund og grund gå ud på at forstå, hvordan tapetet gen-medierer den berømte tv-fortælling, hvorledes denne anderledes mediering påvirker betragterens forståelse af serien, samt om eller hvordan det at mediere serien som tapet kan bidrage med noget nyt til vores oplevelse af *Game of Thrones*.

TV PÅ TAPETET

Som nævnt indledningsvis var middelalderen en periode, hvor tapetmediet blev anvendt i vidt omfang og på utrolig forskelligartet vis, og det kendteste eksempel fra perioden er uden tvivl *Bayeux-tapetet*.¹ Tourism Ireland har selv beskrevet *Game of Thrones-tapetet* som værende i stil med netop det tapet (Tourism Ireland, 2017a), og som beskuer ser man også hurtigt lighederne mellem tapetet og dets forbillede: Såvel proportioner som materialevalg, dets motivs komposition og den spredte anvendelse af tekst leder tankerne hen på det berømte tapet, der skildrer normannerens erobring af England. Denne reference er ikke noget særsyn, for som historikeren R. Howard Bloch har gjort opmærksom på, er vores kulturhistorie spækket med referencer til *Bayeux-tapetet* (Bloch, 2006, s. 18-20). Bloch henviser selv til film, tegneserier og computerspil, hvor tapetet på den ene eller anden måde kommer til syne, og ifølge ham må vi forstå alle disse referencer som et udtryk for, at: "Tapetet er et ikon for middelalderen", og at "tapetet er dybt forankret i den almindelige forståelse af, hvad 'middelalder' er" (Bloch, 2006, s. 18). *Game of Thrones-tapetet* skiller sig imidlertid ud fra den type referencer, som Bloch skriver om, for hvor film og computerspil typisk lader *Bayeux-tapetet* indgå som rekvisit eller en del af scenografien, og tegneserier f.eks. kan være udført i samme streg, komposition og/eller farveskala som det, er *Game of Thrones-tapetet* tilmed udført i samme medium som *Bayeux-tapetet*. Som det fremgår af navnene er de jo begge *tapeter*. Ved at imitere noget så berømmet som *Bayeux-tapetet*, "et ikon for middelalderen", kommunikerer det med andre ord utroligt effektivt, at her er *Game of Thrones* præsenteret som indbegrebet af *middelalder*.

Man kan imidlertid undre sig over, hvorfor det skulle give mening at præsentere *Game of Thrones* på denne måde, for det er ikke helt let at finde nogen direkte forbindelse mellem tv-serien og den historiske periode, der går under betegnelsen middelalder. Først og fremmest skildrer serien ingen historiske begivenheder fra middelalderen, og det kan den i sagens natur heller ikke, da den jo bygger på et *fantasy*-narrativ, dvs. en "fortælling som er umulig i denne verden, sådan som vi opfatter den" (Clute & Grant, 1997, s. 338). Dernæst er seriens narrative i sig selv forfattet inden for de sidste få årtier og er altså med andre ord hverken blevet til eller blevet fortalt i middelalderen. Så hvorfor fremstiller tapetet tv-serien *Game of Thrones* som en middelalderberetning? Har *Game of Thrones* overhovedet nogen relation

til middelalderen? Ifølge diverse forskere i denne periode ville svaret på det spørgsmål formentlig være noget i stil med: “Det kommer an på, hvilken middelalder, du spørger til”, for som der er udbredt enighed om inden for forskningsfeltet, er middelalderen som historisk periode noget ganske andet end “middelalderen” som den forstås og skildres i almindelighed (f.eks. Jørgensen, 2005, Larsen, 2010, Bildhauer, 2011, Matthews, 2015). Historikeren Mia Münster-Swendsen gav i et debatoplæg i 2003 en malende beskrivelse af de udbredte og sejlivede forestillinger, der hersker om middelalderen, og selvom hendes oplæg nu har 15 år på bagen, kan vi eksempelvis læse hos Louise D’Arcens og David Matthews, at forestillingerne lever videre i bedste velgående (D’Arcens, 2016, Matthews, 2015). Ifølge Münster-Swendsen er middelalderen “synonym for det barbariske, det brutale, det retsløse, det primitive, det formørkede, det perverse, det fanatisk religiøse, det kvindefjendske, det uhygiejniske etc.” (Münster-Swendsen, 2003, s. 21), og hendes gennemgående pointe er, at middelalderen netop er kommet til at repræsentere sådanne fænomener, fordi perioden forstås som modernitetens modpol eller vrangbillede. Moderniteten og dennes idealer bliver bekræftet ud fra det, de står i opposition til, så, for at moderniteten kan være oplyst, demokratisk, sekulariseret osv., må den defineres i kontrast til en “middelalder” (i anførselstegn) der var mørk, udemokratisk og religiøs. “Middelalderen er alt det vi ikke er, vi besidder alt det middelalderen ikke har” (Münster-Swendsen, 2003, s. 21) skriver Münster-Swendsen, og dermed mener hun ikke kun, at middelalderen står for en hel masse negative fænomener, men også at perioden betragtes som eksotisk og fremmed, som en både uskyldig og lovløs fortid, der ikke er præget af modernitetens strenge krav og strukturer. Derfor foreslår Münster-Swendsen også, at dette karikerede billede af middelalderen til dels kan forstås som et udtryk for, at det moderne menneske har brug for at drømme sig væk til en svunden tid, hvor man endnu ikke var tynget af “modernitetens byrde” (Münster-Swendsen, 2003, s. 26).

De, der kender *Game of Thrones*’ fiktive verden, kan næppe være uenige i, at den rummer alle følgende elementer: barbari, brutalitet, retsløshed, primitivitet, mørke, perversitet, fanatisk religiøsitet, kvindefjendskhed og manglende hygiejne. Tv-serien kan groft fortalt beskrives som en overflod af saftige middelalderfantasier smeltet sammen til det alternative middelalder-univers over dem alle, der, så vidt jeg kan se, præsenterer stort set alle eksisterende forestillinger eller fordomme om middelalderen. Filmteoretikeren Bettina Bildhauer har ligesom Münster-Swendsen

beskæftiget sig med, hvordan denne periode forstås, og i forlængelse heraf hvordan den skildres filmisk, og også hendes beskrivelse af "middelalderlige" karakteristika kunne i høj grad fungere som beskrivelse af tv-serien *Game of Thrones*. Bildhauer skriver f.eks., at på film skildres middelalderen som en periode uden lineær tidsforståelse, men i stedet legendelignende eller mytisk. Bildhauer lægger ligesom Münster-Swendsen vægt på, at disse træk ved middelalderskildringer skal forstås som et udtryk for, at middelalderen betragtes som modernitetens modpol, og at det moderne historiebegrebs spilleregler derfor ikke behøver at gælde for skildringer af middelalderhistorie. Af samme årsag, skriver hun, forbindes fantasy så ofte med middelalder (Bildhauer, 2011, s. 7-22).

Også middelaldermennesket betragtes og skildres ifølge Bildhauer i kontrast til den moderne anskuelse af mennesket. Hun skriver, at både inden og uden for den akademiske verden beskrives middelalderen som en anti-individualistisk tid, hvor (det moderne) subjekt endnu ikke eksisterede, og dette har skabt en opfattelse af, at middelaldermennesket ikke havde etableret nogen klar forståelse af sin egen krops ydre afgrænsning (Bildhauer, 2011, s. 151-171). Middelalderens menneske forstås med andre ord som antitesen til modernitetens *homo clausus*, som Norbert Elias karakteriserede på følgende vis: "en lille verden i sig selv som i sidste instans eksisterer helt uafhængigt af den store verden udenfor [...] hans kerne, hans eksistens, hans sande selv fremstår ligeledes som noget indeni ham, der, af en usynlig mur, holdes adskilt fra alt udenfor, inklusive ethvert andet menneske" (Elias, 1939/2000, s. 472). Uden nogen usynlig mur til at skille indre fra ydre, skildres middelalderkroppe derfor ofte som gennemtrængelige, åbne og porøse, som et *homo clausus* vendt på vrangen, eller måske snarere som *den groteske krop*, hvilket er et begreb, som Bildhauer også refererer til (Bildhauer, 2011, s. 151-71). Begrebet *den groteske krop*, som blev beskrevet af litteraten Mikhail Bakhtin, angiver netop fremstillinger af kroppen som foranderlig, grænseoverskridende og gennemtrængelig, som forlænget ud i sine omgivelser, forenet med sine omgivelser og for evigt i færd med at blive til noget andet. Bakhtin skriver, at denne kropsforståelse kommer til udtryk, når kroppen afbildes som "hullet" og som gørende opmærksom på sine huller, f.eks. gennem handlinger som spisning, druk, besørgelse, samleje og fødsel, og så er den groteske krop i øvrigt sjældent langt fra døden, da denne tilstand illustrerer kroppens foranderlighed og dens evne til at blive noget andet (Bakhtin, 1968, s.18-28).

Huller, åbninger og revner er gennemgående træk ved de kroppe, vi ser i tv-serien *Game of Thrones*. Seriens karakterer gør både seeren opmærksom på de huller, deres kroppe er udstyret med fra naturens side ved eksempelvis hyppigt at optræde som spisende, drikkende, ræbende, fisende, tissende, skidende, opkastende, grædende, kopulerende, menstruerende, fødende og ammende, og desuden stikker og flår de flere huller i hinandens kroppe, når lejligheden byder sig. Frem for at omslutte og afgrænse den enkelte karakters krop er huden i *Game of Thrones* porøs og permeabel og tillader således udveksling mellem karakterernes kroppe og deres omgivelser. Kroppene optager, påvirkes og gennemtrænges af deres omgivelser, og tilsvarende udstøder, afgiver og spilder de deres indhold ud i omgivelserne. Derfor er karakterernes hud også i vid udstrækning præget af åbne sår eller arvæv, og introduceres der en karakter med uberørt hud, går der ikke længe, før den også bliver gennemboret af det ene eller det andet fremmedlegeme. I *Game of Thrones*' fiktive verden er huden altså ikke kroppens forseglende barriere, men snarere en passerbar tærskel, som tv-kiggeren ofte ser blive overskredet. Der bliver med andre ord stukket, prikket hul og gennemboret til blodet sprøjter i varme, røde stråler.

SVÆRDET OG NÅLEN

“Stik dem med den spidse ende” (Benioff, Weiss & Patten, 2011), udtaler en af tv-seriens hovedpersoner, Jon Snow, da han i dens andet afsnit forærer sin halvlillesøster, Arya, et sværd. Ifølge Jon Snow kan det lille sværd “ikke hugge en mands hoved af, men til gengæld stikke en masse huller i ham, hvis man er hurtig nok” (Benioff, Weiss & Patten, 2011). Arya, der er lidt af en drengepige, interesserer sig ikke for at sy og brodere ligesom sin storesøster, Sansa. Hun vil langt hellere slås og fægte sammen med brødrene, så da hun får overrakt dette sværd af sin halvbror, vælger hun at døbe det Nålen med ordene: “Sansa kan få sine synåle for sig selv. Jeg har min egen Nå” (Benioff, Weiss & Patten, 2011). Sværdet Nå kommer til at følge Arya på hendes farefulde færd i serien, og det lille, spidse sværd glider lige så hurtigt og effektivt gennem huden på hendes fjender, som søsterens synål glider gennem broderestoffet (ill. 1). Denne sammenligning mellem sværdet og nålen fremhæver de to redskabers fællestræk: begge er skabt med det formål at prikke hul på en blød flade og gennembore den. Aryas sammenligning af sværdet og nålen farver samtidig vores forståelse af begge redskaber ved på den ene side at beskrive sværdet som

et uskyldigt værktøj, der anvendes til såvel nødvendige gøremål som lystbetonet tidsfordriv, og på den anden side beskrive nålen som et brutalt våben, der penetrerer skind og væv og arrer dem med huller, der ikke kan heles.



Ill. 1: På denne del af Game of Thrones-tapetet ses Aryas Nål både afbildet i hånden på Arya og i borten under hende. Motivet er en genforeningsscene mellem hende og sværdet, hvor hun anvender det til at gennembore hovedet på manden Polliver, som oprindeligt stjal det fra hende. Aryas Nål er i modsætning til sværdet i hånden på hendes følgesvend, the Hound, fremhævet med spidse, kileformede broderisting i glitrende metallisk tråd, der følger sværdets æg hele vejen ned mod Pollivers hals, hvor de begravnes under de blodrøde sting, der markerer hans dødelige sår. Screenshot af Tourism Irelands hjemmeside (Tourism Ireland, 2017b).

Med Aryas sammenligning for øje fremstår *Game of Thrones-tapetet* derfor også påfaldende selvreferentielt, for på det ser vi stik og gennemboringer på to forskellige niveauer: både på motiv-niveau, da tapetet afbilder massevis af menneskelegemer, der penetreres af såvel sværd som spyd, pile, knive etc., men også på medieniveau, da selve disse afbildningers medium, tapetet, i sig selv er stukket og gennemboret af broderenålene under fremstillingen af motivet. Tapetets talrige repræsentationer af gennemborede kroppe er jo blevet til at ved at gennembore stoffet med spidse nåle, ligesom de broderede bloddråber og -stråler, der står fra kroppenes åbne sår, er

dannet ved at lade røde tråde trænge igennem stoffets overflade ligesom pibende blod fra en brudt hudflade (se ill. 2). Når vi betragter en af tapetets mange afbildninger af gennemborede kroppe, betragter vi i Charles S. Peirces semiotiske termer både en ikonisk og en indeksikal henvisning til penetration, eller vi ser med andre ord på samme tid et *billede* af et legeme, der er blevet gennemboret, og et *medium*, der er blevet gennemboret.

Nu, hvor jeg efterhånden har anvendt ordet *medium* så mange gange, kan en præcisering af, hvorledes jeg forstår begrebet, nok ikke udsættes meget længere. Når jeg her i artiklen bruger begrebet *medium*, er det i den betydning, som blev præsenteret af den tyske kunsthistoriker Hans Belting i bogen *Bild-Anthropologie*. I sin bog skriver Belting, at et billedes grundlæggende forudsætning er dets *medium*,



Ill. 2: Game of Thrones-tapetets afbildning af mordet på Jeor Mormont. Sværdet er ført igennem hans krop bagfra og stikker nu ud på hans front ligesom den broderenål, der blev ført igennem tapetet, da motivet blev til. Den røde broderetråd, der er trukket igennem tapetets stof, illuderer det røde blod, der springer fra hans gennemhullede legeme. Screenshot af Tourism Irelands hjemmeside (Tourism Ireland, 2017b).

dvs. det fysiske materiale, som gør billedet synligt og håndgribeligt. Uden mediet kan billedet hverken ses eller sanses på anden vis, og Belting beskriver derfor også *billedet* og dets *medium* som “to sider af samme mønt” (Belting, 2001, s. 13). Ifølge Belting gør denne uadskillelighed mellem billede og medium imidlertid også billedet til noget fundamentalt selvmodsigende, for imens billedets grundlæggende egenskab er at *repræsentere* noget andet, dvs. noget der er fraværende, sørger billedets medium samtidig for, at dette fraværende, det repræsenterede, er tilstedeværende *som* billede. Dette formulerer Belting således: “I billedets gåde er tilstedevær og fravær uløseligt forbundne” (Belting, 2001, s. 29), og påpeger dermed, at billedet i sig selv er fuldt ud til stede på trods af, at det henviser til noget uden for sig selv. Hvis vi betragter en af de førnævnte gennemborede kroppe på *Game of Thrones-tapetet*, f.eks. afbildningen af karakteren Renly Baratheon, der bliver penetreret bagfra, er vi med andre ord i stand til at afkode, at afbildningen forestiller noget uden for tapetet selv – nemlig en mands sværdstukne legeme – på trods af at vi samtidig blot eller netop møder dette legeme som et vævet og broderet billede (ill. 3). Fordi medier er i stand til at gøre billeder synlige og tilstedeværende, beskriver Belting også medier som *støtter* eller *værter* for deres billeder. Et medium lader et immaterielt billede blive legemliggjort, hvorfor vi ifølge Belting også “opfatter medier som symbolske eller virtuelle kroppe” (Belting, 2001, s. 13), eller, som han har formuleret det i en senere artikel:

Selvopfattelsen af vores kroppe (følelsen af at vi lever *i* en krop) er en uundværlig forudsætning for opfindelsen af medier, som kan kaldes for tekniske eller kunstige kroppe, der er designet til at erstatte kroppe via en symbolsk procedure. Vi forledes til at tro, at billeder lever i deres medier i samme grad, som vi lever i vores kroppe (Belting, 2005, s. 306).

I Beltings termer kan *Game of Thrones-tapetets* medium, det vævede og broderede hørtapet, derfor beskrives som en symbolsk krop, der er blevet gennemboret af nål og tråd for at præge overfladen med stærke farver og en nopret tekstur, der lader dens billeder træde tydeligt frem for beskueren. Via det udprægede taktile tapetmediums fysiske tilstedeværelse får de kroppe, som tapetet afbilder, dermed et særligt nærvær, for de har gennem deres medium gennemgået samme gennemboring som de kroppe, de repræsenterer.

Måske er ordet *gennemboring* dog ikke det mest velvalgte i denne sammenhæng, da det synes at beskrive noget ødelæggende. *Game of Thrones*-tapetets væv er ikke blevet ødelagt under dets møde med nålen. Det har i stedet ladet nålen passerere igennem sine mange små åbninger mellem de løst vævede hørtråde, og er således ikke gået i stykker, men har i stedet fået nye sting indlejret i sit materiale samt lidt større åbninger i vævet, der hvor nål og tråd i sin tid trængte igennem. Dette medium har altså været penetreret af et spidst redskab utallige gange, og er blot blevet en smule mere åbent og "arret" end før. I forlængelse af Beltings kropsanalogi er det derfor fristende at sammenligne *Game of Thrones*-tapetets medium, dets symbolske krop, med den krop, der ifølge Bilhauer så ofte mødes i middelalderskildringer: *den groteske krop*, der er permeabel, hullet og foranderlig. Tapetets eget virtuelle legeme kan tilmed tilskrives nogle af de samme træk, som præger visse karakterers legemer i tv-serien *Game of Thrones*. Sværd, spyd og andre klinger har gentagne gange gennemtrængt kroppene på eksempelvis The Hound, Theon Greyjoy og Beric Dondarrion og fået dem til at balancere på grænsen mellem liv og død, men i alle tilfælde er de sluppet med nye ar på krop og sjæl, selvom de indimellem har haft brug for hjælp til at blive lappet sammen igen. Eksempelvis får The Hound så voldsom en flænge i nakken, at Arya må udbedre skaden med (sy)nål og tråd (Benioff, Weiss & Sakharov, 2014). Ikke alle seriens sårede kroppe er imidlertid som disse tre, for i manges tilfælde har kontakten med en klinge den konsekvens, at livstråden bliver endeligt kappet.

MEDIERET MIDDELALDER

I sin artikel "Image, Medium, Body" skriver Belting: "Billeder er altid blevet visualiseret ved at støtte sig til en given teknik. Når vi skelner et lærred fra det billede, det repræsenterer, er vi opmærksomme på enten det ene eller det andet, som om de var adskilte, hvilket de ikke er; de adskilles kun, når vi er villige til at adskille dem i vores betragtning" (Belting, 2005, s. 304). Belting fremhæver dermed, hvor væsentligt et medium er for vores møde med og opfattelse af billeder, og at vi ikke kan sanse billedet uden dets legemliggørende medium, hvad enten dette er en tv-serie eller et tapet. Det betyder imidlertid også, at vi oplever billeder forskelligt afhængigt af deres medium. Eksempelvis påpeger Belting, at levende billeder såsom film og tv-



Ill. 3: Præstinden Melisandres fødsel af et skyggevæsen, som slår Renly Baratheon ihjel, er afbildet som ét sammenhængende motiv på Game of Thrones-tapetet. Melisandres åbne, fødende krop, der spejles gennem den røde grottes vaginale symbolik, giver liv til skyggevæsenets foranderlige krop, som sidenhen trænger ind i Renlys krop og skaber en ny åbning i den. Screenshot af Tourism Irelands hjemmeside (Tourism Ireland, 2017b).

serier perciperes markant anderledes end statiske billeder såsom malede, udskårne eller vævede billeder, hvilket bl.a. skyldes, at filmede billeder ikke sanses via deres eget fysiske materiale – f.eks. en traditionel filmrulle – men i stedet via en skærm, som netop ikke udgør det medium, de er fikseret i (Belting, 2001, s. 75; 2005, s. 315). De er projektioner, der flimrer hen over en glat flade og består dermed ikke af noget håndgribeligt materiale, men af lys. Hvis *Game of Thrones* ses som tv-serie, sendes dette lys ud mod seeren gennem en klar skærm – hvad enten det er en fjernsyns-, computer-, tablet- eller smartphone-skærm – og selvom disse skærme rent faktisk tillader og i stigende grad er beregnet til at blive rørt ved i modsætning til de fleste udstillede billedmedier (såsom *Game of Thrones-tapetet*), kan vi ikke sansе billederne med vores følesans. Billederne er heller ikke knyttet til ét specifikt medium, men kan kaldes frem gennem flere forskellige medier og forekommer derfor at være mere luftige, drømmeagtige eller, som Belting selv beskriver dem gennem en reference til antropologen Marc Augé, sammenlignelige med hallucinationer (Belting, 2001, s. 75). De er ufikserede, uhåndgribelige og tilsyneladende låst inde bag en skærm, der lader os skue ind i en anden verden, vi aldrig kan række ind i.

Belting har i sin engelske, reviderede udgave af *Bild-Anthropologie, An Anthropology of Images*, (2011) beskrevet tv-mediets bevægelige billeder som kendetegnet ved at mangle en krop, (Belting, 2011, s. 126) og denne definition beskriver ganske rammende billedernes uhåndgribelige og flygtige kvalitet i modsætning til fikserede billeder som eksempelvis tapetets. Han skriver imidlertid andetsteds, at “ingen synlige billeder når os umedieret” (Belting, 2005, s. 304), og dette gælder ligeledes for tv-seriens levende billeder, hvorfor det efter min overbevisning er upræcist at betegne tv-mediets billeder som fuldstændig uden krop. For at komme til syne har de ligesom andre billeder brug for en støtte, en vært eller en symbolsk krop, som de kan komme til syne gennem, men pga. deres flygtige karakter har de bare ikke samme stabile relation til denne symbolske krop, som fikserede billeder har. Hvis man eksempelvis ser *Game of Thrones* på sin tablet, fungerer tablet-mediet med andre ord som et potentielt erstatningslegeme for samtlige af tv-seriens billeder, for gennem det kan hvert billede midlertidigt komme til syne, fikseres for en stund, udskiftes med nye og kaldes tilbage igen. I denne forbindelse er det værd at bemærke, at tv-mediet i disse år gennemgår en kolossal forandring, hvorfor min beskrivelse af det naturligtvis er anderledes end Beltings. Beltings karakteristik synes at angå et stationært tv-apparat, der er i stand til at sende en strøm af levende billeder, eller *flow-tv*, som tilsyneladende lever sit eget liv uafhængigt af tv-seeren: Som seer kan man blot tune ind på en udefra tilrettelagt sendeflade, som allerede er påbegyndt, når tv'et tændes, og upåvirket fortsætter, når det slukkes. En tv-serie som *Game of Thrones* er derimod produkt af en tid, hvor tv-seeren i stigende grad tilrettelægger sit eget tv-indhold, så tv-programmer kan starte og slutte, pauses og fortsættes, når dagens øvrige program tillader det. Derudover er det stationære tv-apparat delvist blevet erstattet af en række transportable og i høj grad håndholdte skærme, såsom tablets og smartphones, der tillader at vi kan have vinduet til en tv-series anden verden mellem hænderne og styre seriens forløb med pegefingern. Vi har med andre ord fået større kontrol over og kropslig kontakt med de medier, der medierer levende billeder til os.

Når vi ser *Game of Thrones*-serien, legemliggøres tv-seriens billeder dermed på flygtig, men dog fikserbar vis i det anvendte streaming-medium. De kommer til syne som lys, der stråler ud gennem en flad, transparent skærm på et hårdt plastik- eller metalobjekt og illustrerer, at der gemmer sig en rig indre verden bag mediets ydre skal. Hvis tapetet-mediet som symbolsk krop kan sammenlignes med *den*

groteske krop, vil jeg derfor til gengæld mene, at vor tids tv-medier har flere træk tilfælles med *homo clausus' krop*. I modsætning til tapetet tillader de nemlig ingen fysisk gennemtrængning, men adskiller indre fra ydre via en hård overflade og lader os betragte deres indre verden gennem en forseglede rude. Denne beskrivelse er naturligvis tegnet skarpt op for at understrege de to billedmediers forskelligheder, men ikke desto mindre er det påfaldende, at en tv-series billeder, som vi er vant til at opleve i bevægelse og med lydside på en hård og blank skærm, i *Game of Thrones-tapetet* er transformeret til fikserede, "stumme" billeder i et blødt og gennemtrængeligt materiale. *Game of Thrones-tapetet* får derfor en særlig appel ved at fungere som et supplement til tv-serien, fordi tapetmediet er i stand til at mediere billederne på en måde som tv-mediet ikke evner. For er det moderne tv-medium egentlig særlig velegnet til at mediere en skildring af alt det, der står i opposition til moderniteten? Må det middelalderlige ikke snarere medieres af et medium, som hører middelalderen til, såsom en håndbroderet *Bayeux-tapet-pastiche*, som ikke lader beskueren være i tvivl om, hvilken vi ser skildret? Med Beltings begreber kan man sige, at såvel tapetets billede som dets medium udtrykker populære forestillinger om middelalderen, og det overbeviser os på effektiv vis om, at *Game of Thrones* bør betragtes som en repræsentation af middelalderen – hvilket følgelig bidrager til at overbevise os om, at middelalderen må have været, som *Game of Thrones* gengiver den: barbarisk, beskidt, brutal og befolket af mennesker uden forståelse for egne eller andres kropslige grænser og med en uafsladelig trang til at gennemhulle hinanden.

For at runde af vil jeg kort vende tilbage til den undren, jeg indledte artiklen med og spørgsmålene om, hvorvidt det føjer noget til vores oplevelse af *Game of Thrones* at se den gengivet på en bane vævet og broderet hørstof og i så fald hvad. Jævnfør ovenstående overvejelser vil jeg konkludere, at *Game of Thrones-tapetets* største effekt på oplevelsen af serien må være, at det bekræfter eventuelle antagelser om, at serien faktisk skildrer middelalderen. Gennem sin imitation af middelalderens billedtæpper og omtalte egenskaber for at mediere det "middelalderlige", sammenfører tapetet den berømte tv-serie med "middelalderen" og forfører således sin betragter til at forestille sig middelalderens verden som den verden, vi præsenteres for i *Game of Thrones*. Men hvorfor så det? dristes jeg til at spørge videre. Hvorfor har tapetet som formål at overbevise os om, at *Game of Thrones* er en fortælling om middelalderen? Muligvis fordi det netop er det, ethvert moderne menneske ønsker

at blive overbevist om. Det er i hvert fald min påstand. Som Münster-Swendsens skriver, vedbliver den forestilling om middelalderen, som synes at komme til udtryk i *Game of Thrones*, nemlig med at være vildt populær, fordi "den fungerer for godt" (Münster-Swendsen, 2003, s. 21). Vi vil enormt gerne lade os overbevise om, at middelalderens samfund var som det, vi ser i *Game of Thrones*, for på den måde kan vi nemlig på den ene side ånde lettet op over, at vi moderne mennesker slet ikke er som de middelalderlige barbarer, vi følger i tv-serien, og samtidig kan vi bruge tv-serien som en "ferie fra" vores moderne verden til en tid uden noget fordømmende overjeg, hvor man kunne give sig hen til sine drifter, "plyndre og voldtage" eller på anden måde "get medieval". I *Game of Thrones'* verden er det eksempelvis tilladt at smile saligt med Arya, når hun skærer halsen over på sine fjender eller at dele Sansas lykkerus, når hendes sadistiske mand bliver ædt levende af sine udsultede hunde. For det er jo ufarligt. Så længe vi bliver forvisset om, at *Game of Thrones* skildrer middelalderen, kan vi også være sikre på, at den ikke skildrer os.

NOTER

- 1 Når man beskæftiger sig med Bayeux-tapetet, er det god skik at påpege, at dette "tapet" faktisk ikke i teknisk forstand er noget tapet. Et tapet defineres nemlig som billedvævning, altså et stykke tekstil, hvor motivet er vævet ind i stoffet, og siden *Bayeux-tapetets* motiv udelukkende er broderet på, må det derimod betegnes som et broderi. Til gengæld er *Game of Thrones*-tapetet rent faktisk et tapet, og man bør således ikke tage de samme forbehold i beskrivelsen af det. Oven på *Game of Thrones*-tapetets billedvævede motiver er der tilmed udført broderede motiver, og man kan derfor med rette kalde det både et tapet og et broderi, eller ganske enkelt tapet og broderi i skøn forening.

LITTERATUR

- Bakhtin, Mikhail (1968). *Rabelais and His World*. Cambridge Mass.: M.I.T. Press.
- Belting, H. (2001). *Bild-Anthropologie*. München: Wilhelm Fink.
- Belting, H. (2005). Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. *Critical Inquiry*, 31(2), s. 302-319.
- Belting, H. (2011). *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Princeton: Princeton University Press.

- Benioff, D. (Forf.), Weiss, D.B. (Forf.) & Patten, T.V. (Instr.) (2011). The Kingsroad. I: Benioff, D. & Weiss, D.B. *Game of Thrones*. Burbank, CA: Warner Bros. Television.
- Benioff, D. (Forf.), Weiss, D.B. (Forf.) & Minahan, D. (Instr.) (2011). You Win or You Die. I: Benioff, D. & Weiss, D.B. *Game of Thrones*. Burbank, CA: Warner Bros. Television.
- Benioff, D. (Forf.), Weiss, D.B. (Forf.) & Sakharov, A. (Instr.) (2014). Mockingbird. I: Benioff, D. & Weiss, D.B. *Game of Thrones*. Burbank, CA: Warner Bros. Television.
- Bildhauer, B. (2011). *Filming the Middle Ages*. London: Reaktion Books.
- Bloch, R.H. (2006). *A Needle in The Right Hand of God: The Norman Conquest of 1066 and the Making and Meaning of the Bayeux Tapestry*. New York: Random House.
- Clute, J. & Grant, J. (Red.) (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Press.
- D'Arcens, L. (2016). Introduction: Medievalism: Scope and Complexity. I: D'Arcens, L. (Red.), *The Cambridge Companion to Medievalism* (1-13). Cambridge: Cambridge University Press.
- Elias, N. (1939/2000). *The Civilizing Process: Sociogenetic and Psychogenetic Investigations*. Oxford: Blackwell.
- Jørgensen, H.H.L. (2005) Transhistorie: Om middelalderlige og moderne identiteter i forhandling. *Passepartout*, 25, s. 8-29.
- Larsen, S.E. (2010) Middelalderen som kulturel erindring. I: Høiris, O. og Ingesman, P. (Red.), *Middelalderens verden: Verdensbilledet, tænkningen, rummet og religionen* (491-509). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Lund, H. (2002) Medier i samspel. I: Lund, H (Red.), *Intermedialitet: Ord, bild och ton i samspel* (9-22). Lund: Studentlitteratur.
- Matthews, D. (2015). *Medievalism: A Critical History*. Cambridge: D.S. Brewer.
- McLuhan, M. (1964/1997). *Understanding Media: The Extension of Man*. London: Routledge.
- Münster-Swendsen, M. (2003) Moderniteten i Middelalderen – Middelalderen i Moderniteten: Et Debatoplæg. *1066*, 33(4), s. 20-28.
- Ryan, M. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *StoryWorlds*, 7(2), s. 1-19.
- Tourism Ireland (2017a). Giant, medieval-style tapestry celebrates Northern Ireland's connection to Game of Thrones. Hentet fra <https://www.tourismireland.com/Press-Releases/2017/July/Giant,-medieval-style-tapestry-celebrates-Northern>
- Tourism Ireland (2017b). Northern Ireland Game of Thrones Tapestry. Hentet fra https://www.ireland.com/en-dk/features/game-of-thrones-tapestry/?gclid=CjwKCAjwu5veBRBBEiwAFTqDwc0s1y4NkqnQ1orKNBgN0sKi7W4Woq5Kk0E1Uf_47fVTkH9c7ejWMRoCLhgQAvD_BwE&gclid=aw.ds&dclid=CJPBIY-Ljd4CFVJB4AodiPAuA

Tourism Ireland (2018). Game of Thrones Tapestry to exhibit in Bayeux. Hentet fra <https://www.tourismireland.com/Press-Releases/2018/December/Game-of-Thrones-Tapestry-to-exhibit-in-Bayeux>