

DET MAGISKE

TEORI: NÅR NOGET VIRKER OVERNATURLIGT, UFORKLARLIGT OG UVIRKELIGT

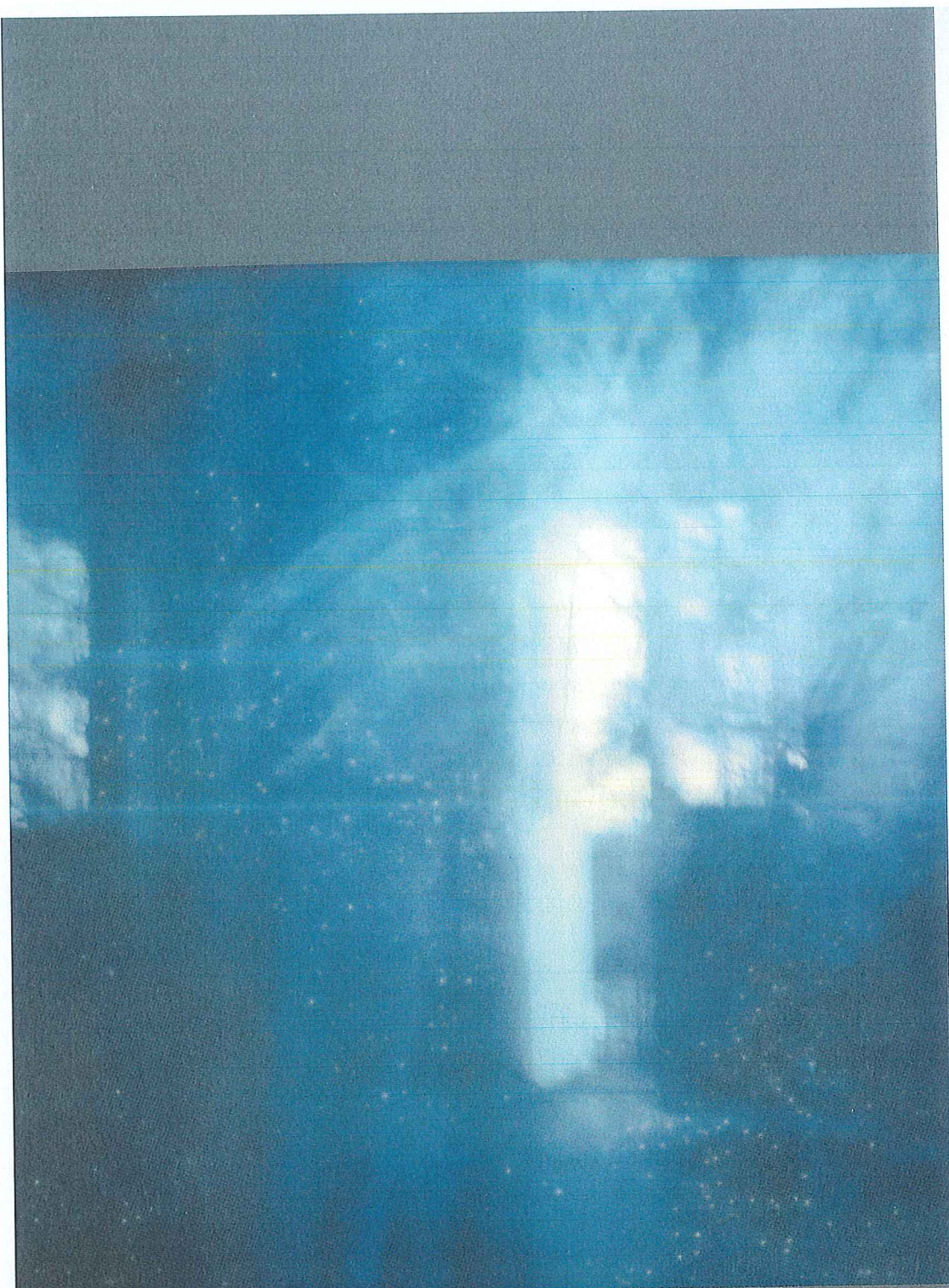
Måske undrer du dig over, at der i en billedkunstbog til gymnasiet er en teori-artikel om det magiske? Magi er sikkert noget, du forbinder med eventyr og film. Eller måske forbinder du det med trylleri og noget uvirkeligt og barnligt. Tænk du videre over begrebet, kommer du måske til at tænke på frasen "Det var et magisk øjeblik," som du måske har hørt nogen sige om dengang, Danmark vandt EM i fodbold tilbage i 1992. Og det er faktisk ikke helt forkert, at du tænker sådan om ordet magi, for ifølge religionsforsker Jesper Sørensen er der to tilgange til forståelsen af magi. Dem bygger vi på i det følgende.

Den første tilgang handler om *magi som manipulation*. Det kan fx være den magi, en tryllekunstner opfører. Med vores sunde fornuft ved vi, at vi bliver manipuleret, men det er netop denne viden, der pirrer os, fordi vi ikke kan forstå, hvordan vi bliver manipuleret.

Den anden tilgang handler om *magi som transformation*. Denne forståelse tager afsæt i det fremmede og eksotiske – i mennesker, der bliver forhekset, i hævnaktioner gennemført ved hjælp af voodoodukker eller ting og genstande, der pludselig bliver forvandlet til noget andet. Det er denne tilgang, du oplever i populærkultur og film, hvor troldmænd og magikere kæmper om det gode og det onde. Tænk bare på *Harry Potter*-serien, *Alice i Eventyrland* eller på fortællingen om *Narnia*.

MAGI, SOM DU KENDER DEN FRA EVENTYRGENREN

Ud over at skelne mellem magi som manipulation eller transformation kan du også inddrage din generelle viden om forskellige skønlitterære genrer, der anvender



Drifting Space", 2019. © Astrid Kruse Jensen

magiske elementer. Tænk bare på, hvordan eventyrgenres bestemte strukturer (fx tallet tre, der går igen) og motiver (den fortryllede prins/prinsesse, hjælperen – en person eller ting, der kan tilkaldes i nødens stund osv.) bruges som magiske elementer i fortællingen. Eller tænk på nogle af de andre genrer, hvor magiske elementer benyttes; fantasy og magisk realisme for blot at nævne nogle.

Uanset genre er det karakteristisk for magi, at fortællingerne altid handler om, at det oplevede er uforståeligt og uvirkeligt – i hvert fald ved første øjekast. Og netop virkelighedsbegrebet er centralt at holde sig for øje, når man taler om det magiske i det oplevede, for er det oplevede virkelighed eller fantasi? Bliver vores blik og hjerne manipuleret, eller oplever vi en transformation, der skal vise os et indblik til noget uden for os selv?

DET MAGISKE I KUNSTEN

Vender man blikket direkte mod “det magiske” brugt i kunstens verden, er det interessant at undersøge, hvad det er, der er magisk, og hvilken sammenhæng det magiske har med fremstillingen af virkeligheden. Til at sætte ord på denne undersøgelse kan man – noget forenklet – tale om, at der findes tre forskellige typer af magiske verdener, som man kan bruge til afkode et kunstværk og tale om graden af magi:

Den magiske verden

I den magiske verden foregår hele fortællingen i et magisk univers, der ofte ligner et middelalderunivers. Alt, hvad vi ser på, er magisk i sit udtryk: Der er uhyrer, drager, trolde, kæmper og andre fantastiske væsener, som ofte er i besiddelse af det, man kunne kalde et magisk objekt: et magisk sværd, et flyvende tæppe eller en talende guldmønt.

Den magiske verden møder den virkelige verden

I dette univers støder den magiske verden sammen med den realistiske verden. Her vil man mere eller mindre direkte opleve, at værket indeholder og/eller afbilder to verdener, der er hinandens modsætninger: den virkelighedsnære realverden, hvor de almindelige naturlove eksisterer, og den magiske verden, som er indrettet helt efter kunstnerens ideer. Ofte vil værkerne indeholde en visualisering af en overgang fra den ene til den anden verden, fx gennem et skab, en drøm eller et

hul i jorden. Sådanne overgangssymboler kan beskrives med betegnelsen "magisk passage".

Den magiske verden er en naturlig del af virkeligheden

Vender vi blikket mod den tredje form for magisk verden, kan man sige, at der egentlig ikke er tale om en magisk verden, men mere om fortællinger, der udspringer af en ganske almindelig hverdagssituation. I disse hverdagssituationer forekommer der undervejs overnaturlige elementer, som beskueren imidlertid ikke umiddelbart studser over, fordi det overnaturlige iscenesættes som naturligt. Begrebet "det magiske sammenstød" kan bruges til at beskrive denne form for fantasiforestilling. Et eksempel kunne være en karakter fra realverdenen, der møder en karakter fra den magiske verden – som det fx sker i animationsfilmen *Ternet Ninja* fra 2018.

Prøv at stoppe op her i din læsning, og tænk lidt over, om du kender nogle eksempler på de tre ovenstående magiske fremstillingsformer? *Harry Potter*, ja. Og hvad med noget af det tv, du så, da du var barn? Har du set *Da Lotte blev usynlig*, som handler om en pige, der kan trykke på sin navle og så blive usynlig? Eller hvad med zombiefilm? Er de en del af en magisk verden? Og hvad med kunst og visuel kultur; kender du magiske fremstillingsformer her?

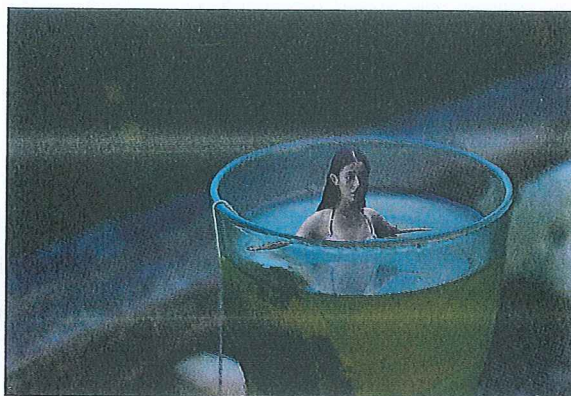
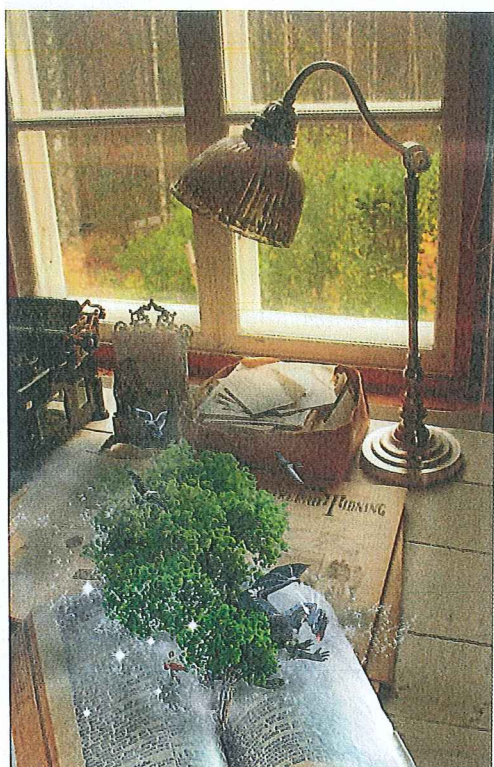
NATUREN OG HISTORIEN SOM MAGISKE VIRKEMIDLER

Når du anvender teori om 'det magiske' på oplevelsen af kunstværker, kan du også holde dig for øje, at der findes andre kendetegn end de tre forskellige verdensfremstillinger. For eksempel bruger kunstnere ofte naturen ekspressivt, hvor overdrevne naturfænomener som lys, tåge og skumringstimer kan indgå som virkemidler, der gør, at værket fremstår magisk i en eller anden grad. Derudover gør kunstnerne typisk brug af forskellige kunsthistoriske stilarter, særligt middelalder og romantik, og der findes også typisk et væld af intertekstuelle referencer til kendte eventyr og fortællinger i kunstværkerne, ligesom parafraser over kendte kunsthistoriske værker også ofte indtræffer.

I billedkunst kan vi bruge teori om magi som manipulation eller transformation, om eventyr og andre genrer med elementer af magi og vores viden om de forskellige magiske verdener til at afkode fortællingen under den magiske forklæd-

ning. Kunst og visuel kultur, som magi indgår i, beskæftiger sig ofte med noget, der har en almengyldig betydning for mennesket på tværs af tid og sted, selvom det er beskrevet eller visualiseret på en måde, der ikke er umiddelbart aflæselig. Det kan fx være overgangen fra barn til voksen. Magi er så indgroet en del af den menneskelige natur, at den altid vil komme til udtryk på en eller anden måde – typisk når vi mennesker bliver usikre eller oplever noget usædvanligt.

ELEV ARBEJDE



ANALYSE: INSPIRATION TIL DINE UNDERSØGELSER

Når du skal bruge din teoretiske viden om magi i den billedkunstfaglige analyse, kan du lægge ud med at overveje, hvordan du vil arbejde teoretisk med magien: Vil du se på magi som transformation eller manipulation? Vil du arbejde inden for én bestemt af de tre magiske verdenstilgange, eller vil du bruge elementer fra flere af dem? Prøv også at undersøge, hvordan magien fremstilles forskelligt, alt afhængigt af hvilken kunstnerisk udtryksform du retter blikket mod.

Når du har fundet værkerne, du vil analysere, skal du beskrive dem så præcist som muligt: Hvilken form for magi er på spil? Og hvordan hænger det sammen med den verden, der skildres? Undersøg her både værkets form, indhold og kontekst. Brug begreberne fra teoriteksten i din analyse.

I kunsthistorien kan du finde et hav af eksempler på kendte værker i forskellige udtryksformer, du kan analysere med det magiske som teoretisk udgangspunkt. Undersøg fx ismer og kunsthistoriske perioder som prærafaelitterne, middelalderens kalkmalerier, religiøse motiver og surrealismen.

UNDERSØG KUNSTNERE SOM:

- | | | |
|--------------------------|----------------------|-------------------------------------|
| • Dante Gabriel Rossetti | • Kathrine Ærtebjerg | • Thomas Kluge |
| • William Holman Hunt | • Patricia Piccinini | • Miguel Ángel Asturias |
| • John Everett Millais | • Wael Shawky | • Alejo Carpentier |
| • Astrid Kruse Jensen | • René Magritte | • Guillermo del Toro |
| • Adam Jeppesen | • Jerry Uelsmann | • Berndnaut Smilde |
| • Rikke Benborg | • Otto Dix | • Martin Eder |
| • Shirin Neshat | • George Grosz | • Ebbe Stub Wittrup |
| • Ryan McGinley | • Grant Wood | • Maria og Natalia
Petschatnikov |
| • Tony Oursler | • Pyke Koch | • Randi & Katrine |
| • Otto Frello | • Victor Isbrand | • Sophia Ioannou Gjerding |
| • Julie Nord | • Niels Strøbek | |

PRAKSIS: INSPIRATION TIL DINE UNDERSØGELSER

Når du skal arbejde med det magiske som udgangspunkt for dine praksisundersøgelser, er det en god idé først at afklare, hvad du mener er magisk, og hvad der ikke er magisk. Lav fx en liste over magiske vs. ikkemagiske symboler, og prøv derefter med udgangspunkt i dem at fremstille et værk, der fremstår magisk, men uden brug af magiske symboler. Du kan også vende tilgangen på hovedet: Fremstil et værk, som rummer magiske symboler, men som ikke fremstår magisk. Tænk også over, om du vil lege med transformation eller manipulationstilgangen.

I det hele taget er det sjovt at skabe billedfortællinger, når du arbejder med magi som tema. Du kan fx lave en *leporello* – det er en foldebog a la dem, man kan købe på feriesteder sydpå fyldt med fotos af området. Som kriterier for din *leporello* skal du igen bruge listen over magiske vs. ikkemagiske symboler, men denne gang skal du finde symbolerne i aflagte børnebøger og tegneserier. Find desuden en gammel bog, der alligevel skal kasseres. Riv en side ud af den, klip sætninger og ord ud og sæt dem sammen på nye måde, så nye fortællinger opstår. Leg med kompositionen: Hvordan skal billede og tekst hænge sammen i din *leporello*fortælling?

Hvis du ikke gider klippe-klistre, kan du lege med kameraet på din mobil og prøve at undersøge dit hjem, din have eller dit gymnasium for motiver, der gennem indstillinger og beskæringer kommer til at fremstå magiske. Brug listen over magiske vs. ikkemagiske motiver.

Når du arbejder med fotografi, er tricket, at du skal komme ned (eller op) i øjenhøjde med motivet, når du tager fotoet. På den måde får du de mest interessante vinkler.

Listen over magiske vs. ikkemagiske symboler kan også bruges som udgangspunkt for formgivning i 3D-materialer: ler, ostevoks, margarine osv. Brug fx det digitale formgivningsprogram SculptGL. Hent kendte skulpturer ind i programmet, og omform dem, så de fremstår magiske i stedet for realistiske. Eller omvendt.

TIL VIDERE LÆSNING I BOGEN

I artiklen "Das Unheimliche" kan du læse mere om det uhyggelige, som kan have overnaturlige elementer. Og i "Drømme" kommer du ligeledes ind på det urealistiske.

KILDER

- Nielsen, Julie Damgaard: "På rejse i eventyrland". *Passepartout – skrifter for kunsthistorie*, nr. 26, 2005
- Møller, Lis & Vibeke Blaksteen: *Eventyrgenres udvikling: fra folkeeventyr til fantasy – Eventyr i dansk*. Aarhus: Systime, 2005
- Sørensen, Jesper: *Magi*. Aarhus: Aarhus Universitet, 2014, Tænkepauser



ELEV
ARBEJDE