

FRANSISCUS VAN ASSISI'S "ULTIMATE SELF"

Het 16^{de}-eeuwse prototypum in beeldgeschiedenis en hedendaagse
internetcultuur

Aantal woorden: <25.413>

Nicolas Rulkin

01309836

Promotor: Prof. dr. Koenraad Jonckheere

Masterproef voorgelegd voor het behalen van de graad
master in de richting Kunstwetenschappen

Academiejaar: 2019 – 2020



UNIVERSITEIT
GENT

VOORWOORD

Deze thesis is geschreven in wat voor mij, en wellicht ook vele andere mensen wereldwijd, een moeilijke periode is geweest. Ik wil bovenal *Joyfuldreams* bedanken, die er altijd is wanneer er iets scheelt, *lockdown* of niet. Ook Phaedra, Pernille, en Jinghui waren er tijdens moeilijke momenten met waardevol advies. Ik blijf ernaar uitkijken weer tijd te kunnen spenderen met deze en andere mensen die voor mij belangrijk zijn geweest tijdens dit laatste jaar.

Natuurlijk moet ik eveneens mijn promotor, professor Jonckheere, bedanken, met wie ik dit jaar niet al te vaak heb kunnen spreken, maar die wel vertrouwen had, en mij na elk gesprek van de waarde van mijn idee kon herovertuigen. Om mij verder studieadvies te geven kon ik verder rekenen op mijn UGent-begeleidster Lieselotte, die zich geen moeite spaarde om mij te ondersteunen tijdens het schrijfproces.

INHOUDSTABEL

Inleiding	4
Structuur en Methodologie	7
1. De Wijsgeer en het Idool: een Voorgeschiedenis van het Prototypum	9
1.1. Beelden volgens de Antieken.....	11
1.2. de Kracht van het Beeld	15
1.3. Het Prototype, een inherente aanwezigheid?	22
2. Ceci n'est pas un Christ: Iconen of Idolen in het Christendom	27
2.1. Het Christendom in de "Era of Images"	28
2.2. de Crisis van het Beeld	35
3. Moderne Reflecties van het Klassieke Icoon	41
3.1. Het Moderne Gezicht van de Mythe.....	41
3.2. Trans-Media	45
3.3. Eigenzinnige relaties met canons	47
3.4. Fans op het Internet	50
4. The Ultimate Self: het Internet volgens Andrew Hussie's <i>Homestuck</i>	54
4.1. <i>Homestuck</i> , gedefinieerd	56
4.2. Hussie en de fans.....	61
4.3. <i>Homestuck</i> als commentaar op moderne mythes	64
5. Conclusie	67
Bibliografie	68
Afbeeldingen	76
Herkomst van Afbeeldingen	92

Inleiding

Waarin zit precies het verschil tussen het heidense afgodsbeeld en de perfect acceptabele beeltenis van Jezus Christus in de Christelijke kerk?

In de 16^{de} Eeuw stak deze vraag met vernieuwde kracht de kop op in de Nederlanden, als slechts een van vele debatten tussen de gevestigde kerk en de verschillende facties van reformatoren, nu geleidelijk aan voldoende talrijk om het status quo in twijfel te trekken. In allerlei traktaten wezen protestantse denkers op de onverzoenbare trekken van de beelden aan de kerkmuur: honderden verschillende aangezichten moesten Christus, de heilige maagd, of Johannes de Doper voorstellen. Uiteraard was het onmogelijk dat iemand zich nog het ware gelaat van de heiligen zou kunnen herinneren, maar het resultaat was volgens de protestanten onmiskenbaar: gelovigen knielden niet voor de ware, canonieke Christus, maar voor een fabricatie van menselijke hand—een *simulacrum* dat valselijk de plaats van een sacrale figuur innam.

Dit keer zou een eenvoudig beroep op traditie of een kalmerende verklaring dat de Christelijke God de enige echte is niet voldoende zijn om het debat over afgodsbeelden te omzeilen. Geleerden van beide kampen doken de klassieke literatuur in om argumenten te vinden die hun visie konden staven. Dergelijke debatten waren namelijk in geen geval nieuw: al sinds de aanvang van de Christelijke religie stelde men zich vragen rond iconen, idolen, en de grens daartussen. De Rooms-katholieke zijde vond haar antwoord onder andere in de beeldtheorieën van Johannes van Damascus (675/6-749), die op zijn beurt een idee van kerkvader Basilius van Caesarea (ook wel Basilius de Grote) (330-379) samenvatte. Om Basilius' oorspronkelijke traktaat *De Spiritu Sanctu* te citeren:

“(...) Because we speak of a king, and of the king’s image, and not of two kings. The majesty is not cloven in two, nor the glory divided. The sovereignty and authority over us is one, and so the doxology ascribed by us is not plural but one; because the honour paid to the image passes on to the prototype.”¹

De intentie van deze passage lijkt relatief simpel: een afbeelding staat volgens Basilius geheel in functie van wat die afbeelding voorstelt, en alle eer die aan een beeld van Jezus Christus wordt betuigd is bedoeld voor de “ware” Jezus Christus, los van hoe het beeld er ook mag uitzien.

De term “prototypum” was mogelijk algemene kennis voor Christenen in de 16^{de} Eeuw, maar ondertussen is het vrijwel volledig uit ons vocabularium verdwenen. Het begrip werd anderzijds echter ook langzamerhand uitgebreid ten opzichte van haar originele betekenis. Immers, religieuze kunst nam vele vormen aan, en een centraal argument in de katholieke

¹ Basilius van Caesarea, *The treatise de spiritu sancto*, vert. Blomfield Jackson (Moskou: RIPOL classic, s.d.), 170, laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020, <https://books.google.be/books?id=cfoKAWAAQBAJ>

verdediging van alle verschillende soorten werken onder die noemer was dat ze een belangrijke rol te spelen hadden in het onderwijzen of inspireren van het volk. Inderdaad was bijvoorbeeld Sint Hiëronymus bij leven een gewone sterveling, maar zijn voorbeeldige aard was anderzijds leesbaarder voor het gewone volk als hij ook zou worden afgebeeld als net iets reiner, net iets perfecter dan realistisch was (afb. 1). Het argument aangereikt door het prototypum rechtvaardigde op deze manier in principe alle vormen van eigen inbreng van kunstenaars, weliswaar zolang die binnen de traditionele richtlijnen pasten. Religieuze kunst was correct zolang een werk gezien werd als acceptabel op artistiek vlak (onder andere wat betreft de stijl en afgebeelde materie) en als bijdragend aan het afbeelden van de subjectieve onderliggende essentie van het subject.

Het prototypum, zoals dat concept vanaf de renaissance wordt gebruikt, refereert met andere woorden niet noodzakelijk naar de “ware” persoon of naar de meest accurate representatie van een idee, dan wel naar een versie die overeenstemt met tradities en de verwachtingen van de kijker.² Het gaat om een mentale constructie van hoe een bepaald subject in essentie gerepresenteerd hoort te worden, op basis van bestaande ervaringen over dat subject. Een prototypum is volgens deze definitie ook zeer flexibel: latere interpretaties van hetzelfde subject kunnen hun eigen stempel achterlaten op de canon en zo het prototypum veranderen.³

Het achterliggende idee van het prototypum volgens de 16^{de}-eeuwse rooms-katholieke kerk is natuurlijk niet enkel van toepassing op christelijke religieuze kunst, en de bredere vragen naar wat een correcte representatie maakt en wat er achter een beeld schuilgaat zijn dat zeker niet. Gelijkaardige debatten over de kracht van beelden en menselijke perceptie van die beelden komen bijvoorbeeld ook terug in verschillende culturen die christenen uitdrukkelijk als “heidens” bestempelden, zoals bij de oude Grieken, en zijn in principe van alle tijden.

Dit indachtig is het wellicht waardevol om de kwestie prototypum ook te herbekijken vanuit een meer moderne lens. Beelden, religieus of niet, zijn behoorlijk veranderd sinds de debatten in de reformatie, maar is onze attitude wat betreft de canonieke afbeelding eveneens veranderd? Ten tijde van de beeldenstorm konden ideeën en beelden plots veel sneller worden verspreid omwille van de kersverse alomtegenwoordigheid van de drukpers, maar dat proces is nog onvoorstelbaar veel sneller geworden ten tijde van het internet. De gemiddelde internetgebruiker heeft meer dan ooit de mogelijkheden om bijvoorbeeld een nieuwe interpretatie van een bestaand personage te verspreiden, zij het als eenvoudige

² Alvast voor de duidelijkheid wordt in deze studie steeds het woord “prototypum” gebruikt om naar deze latere interpretatie te verwijzen, in contrast met het “prototype” in de zin van het originele model van een beeld.

³ Deze eigenschap geldt voor allerlei subjecten, maar dit onderzoek zal zich voornamelijk beperken tot weergaven van personen of personages. Wanneer niet anderzijds wordt gespecificeerd in de tekst kan worden aangenomen dat voornamelijk over zulke weergaven wordt gesproken.

meme, als *fanart*, of zelfs als een *fanfiction* van romanformaat. Dit leidt dan ook soms tot grote frustratie voor auteurs en eigenaars van intellectuele eigendommen, die vrezen dat hun plaats als autoriteit over het werk op losse schroeven zou kunnen komen te staan. Een van de grote vragen van vandaag rond populaire media is of het acceptabel is dat de afgeleide werken van fans nu eveneens een impact kunnen maken op het originele werk—of, met andere woorden:

Waarin zit precies het verschil tussen het amateuristische werk van een fan en de perfect acceptabele beeltenis van het personage in de officiële film?

Structuur en Methodologie

De eerste helft van dit onderzoek start in de Westerse beeldtraditie, van Griekse denkers tot de Christelijke canon. Het poogt vooreerst in te gaan op de traditionele beeldgeschiedenis, de filosofische en historische achtergrond van de vraagstukken die achter het prototypum schuilgaan. Het onderzoekt daar of de menselijke manier van kijken en omgaan met beelden en canonieke afbeeldingen inderdaad fundamenteel gelijk(aardig) blijft overheen verschillende tijdperken, ondanks culturele verschillen en omstandigheden. Vervolgens zal het, in haar tweede helft, met die lens naar de huidige populaire cultuur proberen kijken, meer bepaald nog naar fanculturen op het internet. Op deze manier stelt het zich de vraag of het klassieke concept van het prototypum dat stamde uit de beelddebatten in de Nederlanden van de 16^{de} eeuw nog steeds relevant kan zijn binnen de discussie van moderne media, en in het verlengde daarvan, of we de canonieke representatie van figuren nog steeds op dezelfde manier begrijpen in de 21^{ste} eeuw. Hiertoe wordt ten slotte Andrew Hussie's *Homestuck*, een multimediaal werk dat sterk met die cultuur verweven is en er ook zijn eigen commentaar op levert, als een diepgaande casus aangewend.

In het eerste hoofdstuk van deze thesis wordt teruggeblikt op andere denkwijzen over beelden van voor de Beeldenstorm, te beginnen bij de klassieke Griekse natuurfilosofen, die gewoonlijk beschouwd worden als de aanvang van het denken over perceptie in de Westerse canon. Verder wordt met behulp van enkele cruciale auteurs een overzicht geboden van de visies die we in de huidige kunstwetenschappen hebben op historische attitudes naar beelden toe, voornamelijk in de context van de al dan niet inherente aanwezigheid van het prototype in het beeld, om uiteindelijk uit te monden bij de Christelijke interpretatie van beelden.

Hoofdstuk 2 bespreekt beelden zoals die worden behandeld in het Christendom, vanaf de aanvang van de religie over de heiligencultus tot de uiteindelijke iconoclastische crisis in de 16^{de} eeuw, die leidde tot een herijking van de gevestigde waarden van het beeld. De oorsprong van het concept prototypum wordt sterker uitgelicht en de betekenis van de beeldenstorm voor de latere interpretatie van beelden en representaties komt hier aan bod.

Hoofdstuk 3 concentreert zich in eerste instantie op de mythes van vandaag, en hoe de populaire cultuur misschien niet zo verschillend is van de Christelijke cultus als men op het eerste gezicht zou denken. Het hoofdstuk gaat verder met een blik op de fans van die pop-culture. De manieren waarop fans interageren met het originele werk worden uitgelicht. Dit onderdeel spreekt onder meer over moderne interpretaties van de kracht van het beeld, en over de wrijvingen tussen fans en auteurs, vooral op het internet, waar dezelfde beeldcultuur aan een enorme snelheid plaatsvindt.

Ten laatste wordt in Hoofdstuk 4 de casus *Homestuck* op uitgebreide manier geanalyseerd om het volledig te kunnen kaderen als werk. Eveneens wordt *Homestuck's* interactie met haar eigen fans bekeken, om een concreet voorbeeld te presenteren van de standpunten die in

het voorgaande hoofdstuk aan bod zijn gekomen en te bespreken wat de webcomic zelf te zeggen heeft over fandoms en hun relatie met prototypen. Het werk is een dankbare casus om de huidige attitudes van het internet rond wat 'canon' is te bespreken. Daarbij moet worden opgemerkt dat dit laatste hoofdstuk helaas minder op academische bronnen kan steunen, omdat tot dusver nog slechts weinig over *Homestuck* verschenen is.

1. De Wijsgeer en het Idool: een Voorgeschiedenis van het Prototypum

Een onderzoek naar het prototypum is in de eerste plaats een onderzoek naar menselijke attitudes rond beelden en onze perceptie van die beelden. De interpretatie van de term die hier wordt besproken is onlosmakelijk verbonden met een hele geschiedenis van complexe beelddebatten. Het woord zelf— “prototypum”, of prototype—is qua oorsprong in principe echter relatief eenvoudig. Het is rechtstreeks afkomstig van het Griekse “prototypon” (πρωτότυπον), een samenstelling van protos (πρῶτος), eerst, en typos (τύπος), indruk of beeld, en net als het Nederlandse woord dat er rechtstreeks van zou afstammen betekende het zoveel als de eerste versie van iets, het origineel dat model staat voor latere ontwikkelingen.⁴ In zowel Franse als Engelse teksten die over beelden handelen zien we hetzelfde woord opduiken: “prototype”, zonder dat daarbij gewoonlijk onderscheid wordt gemaakt tussen de originele zin van het woord en de bijkomende betekenissen die zullen opduiken als resultaat van de 16^{de} eeuwse beelddebatten. Voor de duidelijkheid zal in deze studie naar die laatste interpretatie van de term verwezen worden met het woord “prototypum”—zo gespeld omdat men in de debatten gebruikelijk Basilius van Caesarea zou citeren, in het Latijn—in contrast met het originele “prototype” dat dus inderdaad refereert naar “oorspronkelijk model, voorbeeld of ideaal” zoals we in het woordenboek kunnen aantreffen.⁵

Wanneer Basilius van Caesarea zelf schreef over de correcte manier om met iconen om te gaan, bedoelde hij met zijn gebruik van dit woord waarschijnlijk niet meer of minder dan dat: religieuze beelden zijn steeds gebaseerd op een werkelijke figuur, het origineel dat model staat voor de afbeelding.⁶ De relatie tussen de twee, afbeelding en “origineel”, is echter zeker niet ondubbelzinnig te noemen. Sterker nog, uit vele historische getuigenissen (waarop we later terugkomen) lijkt het er op het eerste gezicht op dat de mens op een of andere manier van nature geneigd is om representaties te verwarren met wat ze voorstellen. Die inherente aanwezigheid van het prototype die schijnbaar in beelden te herkennen is kan uiteraard voor vele samenlevingen een probleem vormen, waardoor het gebruik van beelden in religieuze doctrines vaak op de een of andere manier aan banden wordt gelegd. De constructie van afgodsbeelden wordt niet zonder reden in het tweede van de tien geboden streng verboden—maar is die neiging inderdaad een werkelijk fenomeen, is ze universeel, en waar komt ze dan vandaan?

⁴ Wikitionary, s.v. “prototype,” laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020, <https://en.wiktionary.org/wiki/prototype>

⁵ Van Dale Online, s.v. “prototype,” laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020, <https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/prototype#.Xyr84jVS-Uk>

⁶ We gaan er daarbij op zijn minst van uit dat gelovigen, zeker binnen de Christelijke leer, overtuigd zijn dat de figuren die ze afbeelden wel degelijk een basis hebben in de realiteit. Christelijke overtuigingen worden later in meer detail besproken.

Het grote historische hoogtepunt in de discussie van het bedrieglijke beeld is dus ongetwijfeld in de 16de eeuw te zoeken, bij de verwoede debatten tussen protestanten en katholieken over hoe de leer van Christus op de correcte manier in beeld mocht worden gebracht. De betekenis en de waarde van het liturgische beeldmateriaal, eeuwenlang constanten onder de autoriteit van de ene Christelijke Kerk, werden plotseling op losse schroeven gezet, en elk eenvoudig heiligenbeeld kon opnieuw het mikpunt van heel wat controverses worden.⁷ Natuurlijk zijn vragen rond de aard van het beeld ook geen 16^{de}-eeuwse uitvinding. Om de context waaruit het nieuwe idee van het prototypum voortkwam te kunnen begrijpen, is het wellicht nuttig om te beginnen met een kijk op beelden zoals die voor de Beeldenstorm werden ervaren, en ook in verschillende niet-Christelijke culturen.

Allereerst is de vraag natuurlijk wat we hier precies onder “beelden” willen verstaan. Zonder enige verdere afbakening is het woord een bijzonder ruim gegeven, dus moeten we de terminologie allereerst iets verder verduidelijken. Het was wellicht al duidelijk dat tot dusver in de inleiding gesproken werd over kunst, voorwerpen van menselijke makelij. Discussies over afgodsbeelden kunnen in vele culturen eveneens gelden voor natuurlijke objecten die een sacrale waarde meekregen, maar in dit geval zullen we het wel degelijk voornamelijk hebben over voorwerpen en afbeeldingen die opzettelijk gemaakt zijn om als voorstelling van een idee te dienen. Ook literaire beschrijvingen vallen daarbinnen, en dezelfde mechanismes die we in dit hoofdstuk zullen bespreken zijn zelfs van toepassing op tekeningen in reliëf voor blinden, maar dit onderzoek zal zich in eerste instantie op visuele voorbeelden toespitsen.⁸ Verder gebruikten we tot dusver vooral de Beeldenstorm als referentiepunt. Aangezien de 16^{de}-Eeuwse discussies voornamelijk draaiden om afbeeldingen van religieuze figuren, wordt de nadruk in dit onderzoek eveneens gelegd op beelden van figuren en personages. Om precies te zijn gaat dit dus om representaties van mensen die echt leven of leefden, alsook representaties van fictieve of mythische figuren en wezens. Hoewel de ambiguïteit die hier ter discussie staat in feite op alle beelden van toepassing lijkt te zijn, leiden beelden die personen voorstellen—ongetwijfeld omdat de mens al sterk neigt naar een antropocentrische kijk op de wereld—het makkelijkst tot verwarringen, met als resultaat dat de meeste en meest concrete bronnen over menselijke attitudes rond beelden over dit soort beelden handelen. Ten laatste vertrekt het onderzoek bij afgodsbeelden, maar beperkt het zich niet tot enkel beelden die een religieuze waarde dragen. Zoals later zal worden uitgewezen is de verwarring tussen beeld en prototype niet uniek aan devotiebeelden, en als dit onderzoek zich enkel tot zulke beelden zou wenden zou dat wellicht ook onze blik op het onderwerp te nauw maken om die later toe te kunnen passen op populaire hedendaagse cultuur.

Met die beschouwingen in het achterhoofd kunnen we dus terugkijken naar de dubbelzinnige status die beelden, en meer bepaald representaties van figuren, genoten doorheen de

⁷ Het is te zeggen, er was één Westerse kerk die de grootste invloed uitoefende: uiteraard waren er op dat moment al enkele afgescheurde denominaties, maar uiteindelijk dachten ook die in relatief identieke termen. Ook hierop komen we nog terug in Hoofdstuk 2.

⁸ Zie John M. Kennedy, *Drawing and the Blind* (New Haven: Yale University Press, 1993).

geschiedenis. Pogingen om de ambiguïteit in de relatie tussen subjecten en hun beeltenis te begrijpen zijn op zijn minst terug te traceren tot de Klassieke Oudheid, en zijn wellicht zo oud als de beelden zelf dat zijn. In de Westerse canon wordt de geschiedenis van het menselijke denken over beelden in elk geval, zoals die van zovele andere onderwerpen, gewoonlijk begonnen in de Oudgriekse filosofie.

1.1. Beelden volgens de antieken

Ook tijdens de hoogdagen van de Griekse filosofie, rond de 5^{de} eeuw voor Christus, waren de principes van optica geen nieuwigheid: de Assyrische Nimrud-lens dateert uit de 8^{ste} eeuw voor Christus, en sterker nog vond Sir Arthur Evans lenzen in en rond Knossos die mogelijk rond 1400 voor Christus werden vervaardigd.⁹ Deze antieke lenzen werden vermoedelijk eerder gebruikt om vuur te maken dan als vergrootglazen, maar tijdens de befaamde “eeuw van Pericles” waren de visuele mogelijkheden van lenzen zeker al bekend. Waar we de Griekse denkers dan wel dankbaar voor mogen zijn is dat ze de technische innovaties uitbouwden tot een ware wetenschappelijke discipline. Een functionele lens kunnen construeren is één ding, maar de vraag voor filosofen was naar het hoe en waarom van het oog, van het zicht, en dus ook van het beeld.

Wat betreft de werking van het menselijke oog werd de Griekse filosofie in grote lijnen gedomineerd door twee theorieën. Enerzijds stelden aanhangers van de emissie- of extramissietheorie dat de mens onzichtbare vurige stralen uit het oog zendt waarmee we objecten rondom kunnen waarnemen.¹⁰ Andere denkers waren meer overtuigd van de atomistische intramissietheorie, die redeneerde dat perceptie in andere zintuigen enkel gebeurde door direct contact met het te detecteren object, en dat de beelden die we waarnemen dus op een of andere manier in materiële vorm het oog moeten binnenkomen. Verschillende aanhangers van het idee hadden hun eigen theorieën over hoe dit nu net gebeurde. Een verklaring was bijvoorbeeld die van Democritus (ca. 460 v. Chr. - ?), die poneerde dat het beeld bestond uit de lucht tussen een object en de kijker, samengeperst tot materie in het oog, een andere kwam van Epicurus (ca. 341 v. Chr. – 270 v. Chr.), die sprak over dunne laagjes van atomaire deeltjes die continu door objecten worden afgestoten en hun weg vinden naar ons oog.¹¹

Los van welke theorie men verkoos gebruikten de Grieken wanneer ze spraken over de beelden die we waarnemen regelmatig de term “eidolon” (εἶδωλον). Dit woord is waar ons

⁹ George Sines en Yannis A. Sakellarakis, “Lenses in antiquity,” *American Journal of Archaeology* 91, nr. 2 (1987): 191.

¹⁰ Deze theorie wordt gebruikelijk toegeschreven aan de school van Pythagoras, en werd ook door denkers als Empedocles en Plato onderschreven. David C. Lindberg, *Theories of vision from Al-Kindi to Kepler* (Chicago: University of Chicago Press, 1981), 4-5.

¹¹ *Ibid.*, 2.

huidige “idool” vandaan komt, wat natuurlijk zoveel betekent als afgodsbeeld, en kon voor de Grieken ook refereren naar schimmen van de overledenen in de onderwereld.¹² De connotatie spreekt voor zich: wat we te zien krijgen is altijd slechts een schim te noemen van de werkelijkheid, een bedrieglijke dubbelganger. Andere termen voor beelden die onder meer herhaaldelijk terugkomen in het werk van Plato (ca. 427 v. Chr. – 374 v. Chr.) zijn “phantasma” en vooral “eikon”. Volgens sommige interpretaties worden de drie termen vaak door elkaar gebruikt zonder al te veel onderscheid.¹³ Anderen wijzen er echter op dat het woord “eikon” in Plato als enige refereert naar een *correcte* verbeelding van het originele idee (eidos). Dit concept is voor Plato eerder hypothetisch: als zulke waarachtige beelden inderdaad al bestaan, zijn ze op zijn minst astronomisch veel zeldzamer dan de alomtegenwoordige eidolon/phantasma.¹⁴ Is onze perceptie dan altijd geheel onbetrouwbaar? Het is in elk geval welbekend dat Plato in een heel aantal van zijn werken wees op de bedrieglijke aard van beelden, die hij over het algemeen gevaarlijk noemt voor de reine moraal van de samenleving. Onder meer legt hij in zijn *Republica* (360 v. Chr.) een strenge veroordeling van dichters in de mond van zijn eigen meester Socrates:

“And now we may fairly take him and place him by the side of the painter, for he is like him in two ways: first, inasmuch as his creations have an inferior degree of truth --in this, I say, he is like him; and he is also like him in being concerned with an inferior part of the soul; and therefore we shall be right in refusing to admit him into a well-ordered State, because he awakens and nourishes and strengthens the feelings and impairs the reason. (...) he is a manufacturer of images and is very far removed from the truth.”¹⁵

Dichters zaaien verwarring, ze horen niet thuis in een ideale samenleving, en zelfs Homeros, zo legt Socrates in de tekst uit aan Glaukon, had er beter aan gedaan zijn kennis van allerlei disciplines toe te passen op de echte wereld, in plaats van die in functie te stellen van verhalen die de realiteit slechts imiteren.¹⁶

Plato’s vormenleer ging uit van het bestaan van Vormen—eeuwige paradigma’s voor alle mogelijke ideeën en eigenschappen die we zien in de werkelijkheid, met alle individuele objecten als niet meer dan imperfecte schaduwen van deze eeuwig waarheden. Zijn “Allegorie van de Grot” is natuurlijk de bekendste illustratie van dit idee. Beelden, zowel in schilderijen als in literatuur, zijn volgens Socrates’ argumentatie in de *Republica*—het is te zeggen dus in feite volgens Plato’s vormenleer— echter dus ook tweemaal verwijderd van de waarheid. Als we aannemen dat de objecten die we kunnen zien al kopieën zijn, dan spreekt

¹² Jan N. Bremmer, *The Early Greek Concept of the Soul* (Princeton: Princeton University Press, 1987), 79-80.

¹³ Nigel J.T. Thomas, “Mental Imagery: Plato and his predecessors,” in *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020, <https://plato.stanford.edu/entries/mental-imagery/plato-predecessors.html>.

¹⁴ Voor een erg gedetailleerde uiteenzetting over de precieze betekenis van *eidolon* en *eikon*, zie Suzanne Saïd, “Images Grecques: icônes et idoles,” *Faits de Langues* 1 (1993): 11-20.

¹⁵ Plato, *Republica X*, vert. Benjamin Jowett, laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020, <http://classics.mit.edu/Plato/republic.11.x.html>

¹⁶ *Ibid.*

het voor zich dat een imitatie van de uiterlijke vorm van een object nog verder van de Vormen af ligt, des te meer omdat ze gemaakt zijn door de mens. Beelden van menselijke hand zijn steeds gebaseerd op een mentaal beeld, de menselijke herinnering van een object. Wat dat betreft vergeleek Plato het menselijke geheugen in *Theaetetus* (ca. 369 v. Chr.) met een wastafeltje, soms met dikkere, hardere, of vuilere was, waarin een afdruk kan achterblijven van wat we waarnemen. Door de ongelijke kwaliteit van de was blijft het resultaat uiteindelijk volkomen onbetrouwbaar.¹⁷ Ook kennis van de ware aard van zaken kan men, eens bekomen, onmogelijk helemaal correct reproduceren. Wellicht omdat beiden even bedrieglijk zijn maakte Plato in zijn woordenschat geen onderscheid tussen fysieke beelden en de mentale beelden in ons geheugen.

Desalniettemin is er wel een onderscheid tussen beelden die tenminste de werkelijkheid proberen te reproduceren en degene die een uitvinding zijn van de kunstenaar, kortom *similitudo* en *simulacrum*, om de Latijnse termen te gebruiken waaronder deze begrippen later bekend zouden worden. *Similitudo* is zoveel mogelijk te verkiezen boven eigen uitvindingen. Plato vond in die zin zelfs het gebruik van perspectief uit den boze: correcte proporties zijn altijd superieur aan optische trucage omdat dit laatste aan waarheid tekort komt. Verhalen die expliciet bedoeld zijn als allegorie komen eveneens tekort aan waarheid, omdat ze makkelijk verkeerd begrepen kunnen worden.¹⁸

Interpretaties van de geschriften van Plato zijn talrijk, en wanneer men zijn attitude wat betreft het gebruik van beelden bestudeert kan men uiteraard niet blind blijven aan de ironie dat Plato zelf een meester is van retorica: de “Allegorie van de Grot” of de vergelijking met het wastafeltje zijn zelf bijzonder effectieve verbeeldingen. Plato legt nergens rechtstreeks uit wat zijn bedoelingen precies waren wat betreft het gebruik van beelden, maar een positie die vandaag de dag regelmatig wordt aangenomen is dat hij ongetwijfeld de correcte manier om met beelden om te gaan wilde demonstreren. Inderdaad refereert hij regelmatig naar zijn eigen metaforen als *eikones*. Beelden zijn over het algemeen vals, dat maakt hij zonder meer duidelijk, maar ze kunnen een kern van waarheid bevatten voor diegenen die ze op de juiste manier weten te hanteren in dienst van een correcte filosofie. Het verschil zit hem kennelijk tenminste voor een groot deel in de intentie van de auteur.¹⁹ Als kijker moet men de zaken ook van voldoende verschillende hoeken te zien krijgen:

“For a human being must understand according to the so-called form, moving from a multiplicity of perceptions to a unity collected together by reasoning.”²⁰

¹⁷ Plato, *Theaetetus* 191d, vert. John McDowell en Lesley Brown (Oxford: Oxford world’s classics, 2014), 79.

¹⁸ Gerd Van Riel, “Perspectivism in Plato’s Views of the Gods,” in *Plato and the Power of Images*, red. Pierre Destrée en Radcliffe G. Edmonds III. (Leiden: Brill, 2017), 108-111.

¹⁹ Elsa Grasso, “Images dans le texte: l’eikonologia platonicienne,” *Revue de Métaphysique et de Morale* 4 (2013): 526-527.

²⁰ Plato, *Phaedrus*, 249c, geciteerd in Pierre Destrée en Radcliffe G. Edmonds III, red., *Plato and the Power of Images* (Leiden: Brill, 2017), 72-73.

Om even een sprong te maken naar de Romeinse wereld kunnen we een dergelijke visie op perceptie onder meer ook heel duidelijk lezen in het werk van een latere aanhanger van de intramissietheorie, dichter en filosoof Lucretius (ca. 99 v. Chr. – ca. 55 v. Chr.). In *De Rerum Natura* buigt Lucretius zich over de Epicurische theorie over visie om die voor de lezer verder te verduidelijken. De eerdergenoemde atomaire projecties van voorwerpen noemt hij *simulacra*. Anderzijds beschrijft hij de simulacra echter ook als “formarum vestigia”, of “sporen van vormen”.²¹ De dubbelzinnigheid van de beelden zit erin dat ze weliswaar een onechte weerspiegeling zijn van de werkelijkheid, maar voor de mensen ook de enige manier om over de werkelijkheid te leren, zolang we de sporen volgen en er onze “animus sagax”, of scherpe geest, bij houden.²²

Lucretius was hierin echter geen navolger van Plato, maar wel van Plato’s leerling Aristoteles (384 v. Chr. – 322 v. Chr.), een auteur die mogelijk nog meer invloed zou hebben op de Westerse geschiedenis van de filosofie. Aristoteles leverde kritiek op Plato’s vormenleer, die hij zag als te onflexibel om te verklaren hoe dingen in de realiteit kunnen veranderen. Hij reageerde daarom met zijn eigen theorie van het hylomorphisme, een theorie die in grote lijnen stelde dat alle dingen opgebouwd zijn uit materie, met verschillende vormelijke kwaliteiten. De materie van een object is onveranderlijk, maar het object zelf kan wel veranderen door verschillende vormen, of eigenschappen, aan te nemen en te laten vallen.²³ Daarenboven zijn Vormen geen eeuwige, universele constanten die bestaan op een ander niveau van de werkelijkheid, zoals Plato beweerde, maar ontstaan zulke concepten in onze eigen geest als mentale constructies. In tegenstelling tot Plato heeft Aristoteles dus wel degelijk een aparte term voor mentale beelden: *phantasma*. *Phantasma* zijn voor Aristoteles immers van vitaal belang voor het verwerven van kennis.

Aristoteles legde uit dat *empeiria* (ἐμπειρία), de ware kennis van de wereld, het product is van de menselijke verbeelding (*phantasia*), bij wijze van de ontwikkeling van vormen in onze geest.²⁴ De correcte interpretatie van Aristoteles’ gedachten over wat *phantasia* precies inhoudt blijft nog tot vandaag het onderwerp van academisch debat, vanwege de bijzonder complexe aard van de argumentatie in *De Anima* (ca. 350 v. Chr.). In elk geval is het wellicht onproductief binnen de context van deze studie om een alomvattende context te proberen schetsen van de interpretatie van de term.²⁵ Wat Aristoteles wel duidelijk maakt, en wat hier

²¹ “(...) sunt igitur iam formarum vestigia certa quae vulgo volitant subtili praedita filo.” Lucretius, *de Rerum Natura*, 4, vert. William Ellery Leonard en E. P. Dutton, 1916, regels 87-88. Laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020, <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=urn:cts:latinLit:phi0550.phi001.perseus-eng1:4.54-4.89>

²² Eva M. Thury, “Lucretius’ Poem as a Simulacrum of the Rerum Natura,” *The American Journal of Philology* 108, nr. 2 (1987): 270-294.

²³ Bijvoorbeeld: een tafel kan de eigenschap “bruin” of “heeft drie poten” aannemen door geschilderd of gebroken te worden, en is daarom niet minder dezelfde tafel, maar kan “is van hout” niet veranderen. Encyclopedia Britannica Online, s.v. “hylomorphism”, laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, <https://www.britannica.com/topic/hylomorphism>

²⁴ *Empeiria* kan ook letterlijk vertaald worden als “ervaring” wat op zich reeds veelzeggend is.

²⁵ Voor een erg gedetailleerde analyse, zie Michael Wedin, *Mind and Imagination in Aristotle* (New Haven: Yale University Press, 1988), 23 e.v.

het meest van belang is, is dat hij van mening is dat *phantasia* intrinsiek verbonden is met perceptie. Het is onmogelijk om ons zomaar iets nieuws in te beelden zonder eerst een mentaal beeld, of phantasma, te hebben verworven via de zintuigen: “(...) *imagination will be a motion generated by actual perception.*”²⁶

Pure empirische theorieën, die observatie en perceptie zien als de enige sleutel tot kennis, laten ons natuurlijk met een aantal vragen achter. Men kan er bijvoorbeeld op wijzen dat dergelijke hypothesen geen toereikende verklaring leveren voor waar meer abstracte concepten vandaan komen, of voor hoe we over een idee als bijvoorbeeld “kunstobjecten” kunnen leren zonder dat de individuele voorbeelden noodzakelijk enige waarneembare gelijkenissen vertonen. De *phantasia* van Aristoteles laat ons vermoedelijk dus ook toe om meer abstracte patronen te herkennen uit onze ervaringen van de wereld. We hebben, zoals Lucretius wou verduidelijken, wel eerst nood aan zintuiglijke sporen om ideeën te verwerven, en zoals ook Plato zou beamen, liefst zoveel mogelijk. Hoe meer zintuiglijke ervaringen we opdoen, mits de applicatie van een dosis gezond verstand, des te scherper worden de vormen in onze geest, zo kunnen we concluderen uit Aristoteles. Deze visie op beelden zou, samen met de rest van Aristoteles’ filosofie, blijvend resoneren met denkers in de hele Europese wereld—en daarbuiten: onder meer Arabisch wetenschapper en filosoof Al-Kindi (ca. 801-873) baseerde zijn studies in optica en beeldfilosofie rechtstreeks op Aristoteles. Wellicht een van de grootste redenen voor het blijvende belang van Aristoteles’ theorie is echter het ontzag dat latere Christelijke denkers voor hem hadden.

1.2. de Kracht van het Beeld

Tot dusver heeft dit hoofdstuk het vooral gehad over enkele van de voornaamste klassieke theorieën die aan de basis liggen van latere interpretaties van beelden. De andere kant van de medaille, die eveneens moet worden besproken, is de praktijk van hoe beelden werden ervaren doorheen de geschiedenis—of tenminste hoe we die begrijpen uit modern onderzoek. Naast de geschriften van een select aantal intellectuelen kunnen we onmogelijk met zekerheid zeggen hoe men in verleden tijdsperiodes werkelijk over beelden dacht, maar een aantal studies van de praktische feiten kunnen ons tenminste wel het een en ander leren.

We schakelen vanaf hier ook over van algemene filosofische beeldtheorieën naar de bespreking van voornamelijk representaties van figuren. De grote vraag van het prototype is namelijk naar de al dan niet inherente aanwezigheid van het prototype in het beeld, die leidt tot het gelijkstellen van de twee, of tenminste het toeschrijven van een soort van leven aan een afbeelding. Als beelden altijd in zekere mate bedrieglijk zijn, zijn beelden die figuren voorstellen dat kennelijk nog het meeste van al, en deze leveren dus het meeste voer voor

²⁶ Aristoteles, *de anima*, III.3 429a. vert. R.D. Hicks. (Cambridge: Cambridge University Press, 1907). Laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, <https://archive.org/stream/aristotledeanima005947mbp>

discussie. Verhalen waarin beelden schijnbaar gelijkgesteld worden aan levende figuren zijn zelfs zo alomtegenwoordig doorheen de geschiedenis en over culturele barrières heen, dat men zich wel moet afvragen hoeveel waarheid met de mythes verweven is.

We kunnen nog even in het Middellandse Zeegebied van de Klassieke Oudheid blijven om onze blik op de spanning tussen afbeelding en levend wezen te beginnen. Ondanks het filosofische besef van de valsheid van beelden waarover we reeds spraken kenden de oude Grieken namelijk eveneens een bijzondere fascinatie voor realistisch ogende representaties, of het nu om simulacrum of similitudo ging. Beelden die zo natuurgetrouw waren dat ze leven leken uit te stralen werden geloofd als het summum van alle kunst, dat leren we onder andere al uit het klassieke verhaal van Zeuxis en Parrhasios.²⁷ Deze mythische schilders produceerden wel misleidende afbeeldingen, maar werden ook net omwille van hun uitzonderlijke capaciteit tot virtuoze misleiding als de allergrootsten beschouwd. De lof voor levendige weergaven stamde wellicht uit de retorica—we bespraken eerder al Plato's sterke beeldspraak—waarin *enargeia* (of *illustratio* in het Latijn), beschrijving zo levendig dat men ze voor ogen kan zien, als een van de meest effectieve strategieën tot welsprekendheid werd aangeleerd. Dit kwam het sterkst tot uiting in de Griekse traditie van ekphrasis, de literaire representatie van een visueel beeld, waarin men kunst zo levendig mogelijk beschreef, en tegelijkertijd prees op basis van hoe sterk de werken zelf tekens van leven leken te vertonen.²⁸ *Enargeia* moest volgens Quintilianus geput worden uit het geheugen en de ervaringen van de schrijver zelf, een mentaal beeld (een *phantasia* dus, volgens de terminologie van Aristoteles) dat vervolgens werd neergeschreven.²⁹ Op die manier kon men ook het geheugen van de kijker activeren, zodat die automatisch zou worden overvallen door een eigen *phantasia* op basis van associaties in hun verleden.³⁰ We kunnen misschien opmerken dat deze manier van kijken naar het geheugen mogelijk niet helemaal compatibel is met Plato's wastafeltje, die een nogal inflexibele indruk zou opleveren. Giovanni Ciampoli (1589 – 1643) maakte wat dit betreft eeuwen later een meer treffende vergelijking door herinneringen niet onbeweeglijk als een kunstgalerij te beschrijven, maar als een seraglio (harem) vol met levende herinneringen die wachten op hun moment om opnieuw actief te worden.³¹

Een van de meest treffende Griekse voorbeelden van de vervaging van de grens tussen beeld en persoon is te vinden in Praxiteles' cultusbeeld van Aphrodite te Cnidos (ca. 350 v. C.) (afb.2). Deze Aphrodite was wellicht het eerste vrouwelijke naakt in monumentale vorm, en kende

²⁷ In het verhaal, beschreven in Plinius de Oudere's *Naturalis Historia*, gaan Zeuxis en Parrhasios een schilderwedstrijd aan. Zeuxis schilderde druiven zo realistisch dat de vogels misleid waren, maar Parrhasios won wanneer Zeuxis het gordijntje voor zijn schilderij opzij wilde schuiven, en erachter kwam dat hijzelf was bedrogen.

²⁸ Zie onder meer James A. W. Heffernan, "Ekphrasis and Representation," *New Literary History* 22, nr. 2 (1991): 297-316.

²⁹ Quintilianus, *Institutio Oratoria*, VI, ii., vert. Harold Edgeworth Butler (Cambridge: Harvard University Press, 1920), 28-31.

³⁰ Caroline Van Eck, *Art, agency and living presence from the animated image to the excessive object* (Boston: De Gruyter, 2015), 31-43.

³¹ Giovanni Ciampoli, *Prose* (1649, postuum), geciteerd in Van Eck, *Art, agency*, 73.

onmiddellijk een ongeziene populariteit, onder andere geuit in de vorm van toerisme en hopen kopieën, dit alles vanwege haar bijzonder levendige weergave van de godin.³² Ook Plato was blijkbaar verbluft. Een van zijn epigrammen luidt: “*When Cypris saw Cypris at Cnidus, “Alas!” said she; “where did Praxiteles see me naked?”*”³³, in referentie naar de treffende gelijkenis die het beeld vertoonde met hoe men zich de godin voorstelde—zodanig dat men de beeldhouwer ervan zou kunnen verdenken dat hij de godin in levenden lijve moest hebben gezien. Nog lang nadat het beeld zelf in de 5^{de} eeuw verloren raakte blijven ons over deze Aphrodite een aantal anekdotes over, voornamelijk uit de dialoog *Erotos*, vaak toegeschreven aan Lucianus (ca.125 – ca. 180).³⁴ Eén befaamd volksverhaal dat in de dialoog beschreven staat spreekt nog het meest van al boekdelen over de mate waarin het beeld tot de verbeelding sprak. De beknoptere versie die Plinius de Oudere neerschreef (23/24-79) luidde als volgt:

*“They say that a certain man was once overcome with love for the statue and that, after he had hidden himself [in the shrine] during the nighttime, he embraced it and that it thus bears a stain, an indication of his lust.”*³⁵

Ook uit andere tijden en plaatsen zijn vele verslagen bekend waarin beelden een dergelijk leven uitstralen. Caroline Van Eck begint haar boek over de kwestie bijvoorbeeld met een anekdote uit een veel latere periode over dezelfde soort infatuatie met een marmeren standbeeld: Franse toneelschrijver Michel de Cubières (1752-1820), die enigszins verontrust schrijft over zijn eigen aantrekking tot de *Hurkende Venus* en vooral *Borghese Hermaphrodite* (Parijs, Louvre, afb. 3) tijdens een bezoek aan de Villa Borghese.³⁶ Voor een bijzonder treffend voorbeeld uit een heel ander werelddeel dan de Middellandse Zee waartoe we ons tot nu toe beperkt hebben kunnen we kijken naar *huauques*, beelden die voor de Inca’s als dubbelgangers van de koning dienden en moesten behandeld worden alsof ze een en dezelfde waren, met processies, offers en zelfs feestmalen in hun eer. Helaas is onze huidige kennis over de *huauques* eerder inconsistent en gekleurd door koloniale geschiedschrijving, en momenteel blijft ons geen enkele van deze stenen leiders meer over.³⁷

³² Christine Mitchell Havelock, *The Aphrodite of Knidos and her successors: a historical review of the female nude in Greek art* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995), 1.

³³ Cypris was een andere benaming van Aphrodite. Plato, *Complete Works*, vert. John M. Cooper en D.S. Hutchinson (Indianapolis: Hackett Pub, 1997), 1745.

³⁴ Deze tekst wordt ook *Amores* genoemd. Hij wordt vaak toegeschreven aan Lucianus, maar daarover bestaat nog steeds onzekerheid: de tekst wordt soms gedateerd in 3^e of 4^e eeuw, een poos na de dood van Lucianus, op basis van stijl.

³⁵ Plinius de Oudere, *Naturalis Historia* 36. 20, geciteerd in Jerome J. Pollitt, *The Art of Ancient Greece: sources and documents* (Cambridge: Cambridge University Press, 1990), 84.

³⁶ Van Eck, *Art, agency*, 11, 119.

³⁷ Het woord *huauques* kent geen geijkte spelling, en komt in sommige teksten ook wel voor als bijvoorbeeld *guauquis*. Letterlijk vertaald betekent het “broer”. Zie vooral Maarten Van de Guchte, “Sculpture and the Concept of the Double among the Inca Kings,” *RES: Anthropology and Aesthetics*, vol. 29-30 (1996): 256-268, en Carolyn Dean, “Metonymy in Inca Art,” in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura (Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017).

Zijn mensen, deze voorbeelden indachtig, dus inderdaad van nature geneigd om beelden als bezielde figuren te aanzien, of zijn slechts sommigen vatbaar voor dit soort “vergissingen”, waar de meeste mensen wel hun gezond verstand voorop weten te plaatsen? Het is alvast zo dat het verhaal van Praxiteles’ Aphrodite door sommige academici gezien wordt als een potentieel cultureel gegeven, eigen aan de Grieken en indicatief voor hoe zij met hun goden omgingen.³⁸ De minder genereuze visie is uiteraard dat het verwarren van beeld en prototype enkel indicatief is voor een gebrek aan intellect en/of moraliteit. Om opnieuw even de klassieke Christelijke visie als ijkpunt te nemen, voordat we daarop in het volgende hoofdstuk in verder detail zullen ingaan, zou het verhaal van Aphrodite door Christenen alvast onder de noemer van de afgoderij geplaatst worden. Immers, voor de Kerk waren alle beelden die als religieus konden gezien en niet-Christelijke figuren afbeeldden per definitie afgodsbeelden— in tegenstelling tot de eigen correcte aanpak:

“Gheenszins en willen wij Christenen onsen beelden alsulcke heylicheyt toeschryven/wel wetende datse anders niet dan houdt of steene en zijn, hoe wel dat onse beelden en zijn gheen Duyvels beelden van loghenschap ghemaect/maer het zijn warachtige ghelijckenissen der gheend die in de hemel zijn(...)”³⁹

Zonder al te veel opzoekwerk concludeerde men dat, waar rechtschapen Christenen het verschil wel kenden tussen beeld en heilige, alle heidense culturen het beeld zelf vereerden voor wat het was, alsof het bovennatuurlijke krachten bezat. Men beschuldigde de culturen die zulke beelden produceerden er al van dat ze overduidelijk blind waren voor het verschil tussen een werkelijke godheid en een zielloos blok marmer. Dat de heidenen zich zelfs zouden proberen vergrijpen aan zo’n blok marmer zouden vele Christelijke denkers wellicht niet buiten de strekking van hun morele tekortkomingen rekenen.

Dit soort van vooroordelen terzijde is de kwestie vanzelfsprekend een heel stuk complexer dan dat het hier enkel zou gaan om de uitspattingen van verwarde heidenen. Ook in de 21^{ste} eeuw blijft de relatie tussen beeld en prototype in principe een openstaand vraagstuk, waarover tot dusver nog niet al te veel literatuur is verschenen. Een aantal toonaangevende onderzoeken kunnen ons tenminste wel meer inzicht bieden. In het bijzonder is een erg waardevol stel studies te vinden in Rupert Shepherd en Robert Maniura’s *Presence: the Inherence of the Prototype in Images and other Objects* (2017), een boek dat een aantal essays bundelt die elk een eigen casus behandelen uit andere tijden en plaatsen.⁴⁰ De auteurs proberen hierin de inherentie van het prototype vanuit verschillende hoeken te benaderen, in een poging zo minimaal afbreuk te doen aan de complexiteit van het onderwerp.

³⁸ Radcliffe G. Edmonds III, “Putting Him on a Pedestal: (Re)collection and the Use of Images in Plato’s *Phaedrus*,” in *Plato and the Power of Images*, red. Pierre Destrée en Radcliffe G. Edmonds III (Leiden: Brill, 2017), 66.

³⁹ Martinus Duncanus, *Een cort onderscheyt tusschen godlyke en afgodissche Beelden*, Cap. 8 (Antwerpen: Peter van Keerberge, 1567), laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, <https://play.google.com/books/reader?id=mzI3q7trDZYC&hl=nl>

⁴⁰ Robert Maniura, red., *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects* (Abingdon-Thames: Routledge, 2017)

In hoofdstuk 13 van *Presence*, van de hand van Alexia Petsalis-Diomidis, wordt bijvoorbeeld gesproken over de werking van devotiebeelden in Oudgriekse heiligdommen. De betekenis van zo'n beelden werd op een complexe manier ervaren, legt Petsalis-Diomidis uit, in de eerste plaats, net zoals de werking van de literaire *enargeia*, als een visuele index die de kijker naar hun eigen mentale beeld van de godheid refereerde. De aanwezigheid, of "presence", van de god wordt op deze manier ervaren, al gebeurt dit enkel in herinnering. Andere afbeeldingen van de god, op offerandes in de tempel, hadden op hun beurt hun autoriteit aan het centrale beeld te danken, als een index van tweede orde naar het beeld zelf. Deze afbeeldingen waren ook een directe referentie naar een individueel mirakel dat in het verleden plaatsvond, een soort advertentie voor de doeltreffendheid van pelgrimstochten. Inderdaad werden de centrale beelden soms vereenzelvigd met de goden, maar net zo regelmatig werden de beelden gezien als eenvoudige symbolen van de autoriteit van de god in kwestie over de tempel. Tempels waren als residenties voor de goden, waaruit ze soms ook afwezig konden zijn.⁴¹ Sommige heiligdommen werden daarenboven beschouwd als intrinsiek sterker verbonden met een bepaalde godheid, omwille van hun geschiedenis of de bestaande folklore. In die heiligdommen achtte men de kans groter op een ontmoeting met de god in levenden lijve, die zou verschijnen in de vorm van een visioen en een mirakel voor de pelgrim zou waarmaken. Dit was gewoonlijk de ware reden voor de pelgrimstocht. In tegenstelling tot wat Christelijke schrijvers beweerden waren de Grieken dus zeker niet meer dan andere culturen overtuigd van de goddelijkheid van de beelden zelf.⁴² Integendeel, onder meer in de werken van de hier al eerder vernoemde Lucianus zijn meer dan eens klachten als de volgende te lezen over hoe sommigen de beelden niet van de goden zelf slagen te onderscheiden:⁴³

"(...) and they fashion images in their [the gods'] likeness, sending for a Praxiteles or a Polykleitos or a Pheidias, who have caught sight of them somewhere and represent Zeus as a bearded man, Apollo as a perennial boy, Hermes with his first moustache, Poseidon with sea-blue hair and Athena with green eyes! In spite of all, those who enter the temple think that what they behold is not now ivory from India nor gold mined in Thrace, but the very son of Kronos and Rhea, transported to earth by Pheidias(...)"⁴⁴

⁴¹ Petsalis-Diomidis citeert zo bijvoorbeeld een verhaal waarin een vrouw van de zonen van een godheid een verkeerde behandeling krijgt, en pas kon worden genezen wanneer de god de volgende dag terugkeerde van een belangrijkere tempel. Haar dankoffer werd achtergelaten in die andere tempel, waar de god vaker scheen te verblijven.

⁴² Hoewel, men kan natuurlijk makkelijk opmerken dat de God ook net herkend wordt omdat hij in het visioen op zijn beeld lijkt, en is er dan nog een verschil tussen beeld en God? Deze vraag wordt in Hoofdstuk 2 opnieuw aangehaald.

⁴³ Alexia Petsalis-Diomidis, "Amphiaraos Present: images and healing pilgrimage in classical Greece," in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura (Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017).

⁴⁴ Lucianus, *de Sacrificiis*, 11, vert. Austin Morris Harmon (Cambridge: Loeb Classical Library, 2007).

Merk op dat deze klachten wel opvallend dicht in de buurt komen bij de bedenkingen die Christenen zelf zouden hebben over hun eigen heiligenbeelden, vele eeuwen na de dood van Lucianus. Dit komt later nog opnieuw aan bod.

De bovenstaande kritische uitspraak van Lucianus spreekt ook over de beelden als “likeness” van de goden. Hij merkt op hoe de Griekse beeldhouwers “ergens een glimp van de goden moeten hebben opgevangen”, maar zegt daarbij niet dat die hen noodzakelijk correct weergeven (en hoe zouden ze dat ook kunnen?). Lucianus vertelt ons in feite enkel dat de goden steeds volgens bepaalde patronen worden weergegeven: Zeus wordt “als” een bebaarde man afgebeeld (afb. 4), elke Apollo is een jongeman (afb. 5), en zo verder. Ondanks de Griekse waardering voor magistrale mimeze van de realiteit steunt een goede representatie van een prototype niet noodzakelijk op absolute gelijkheid.

Beelden van keizers in Rome stelden een levende persoon voor, maar werkten op een gelijkaardige manier. Hoewel de officiële cultus van de keizer geen precieze geschreven voorschriften kende en dus op verschillende plaatsen op verschillende manieren werd ingevuld, beschouwde men hem in de meeste gevallen als gelijk aan de goden.⁴⁵ Die keizerscultus begon al met keizer Augustus (63 v. Chr. – 14 n. Chr.), mogelijk met wortels in de regeerperiode van zijn vader, en stoelde blijkbaar voor een groot deel op de cultuur van het volk zelf, dat eer wilde bewijzen aan het charisma van hun leider.⁴⁶ Cassius Dio (ca. 155 – na 229) beweerde dat Augustus in eerste instantie zelfs probeerde te vermijden dat men hem publiekelijk zou vereren als god.⁴⁷ In elk geval, wat de originele bedoelingen ook waren werd de cultus een centrale pijler van de macht van Romeinse keizers, die overal in het rijk veelvuldig werden afgebeeld. Net zoals elke Zeus een baard draagt, herhaalde ook elke Augustus de iconografische conventie. Representaties van keizers bleven steeds consistent in een paar herkenbare details, in het geval van Augustus onder meer vooral de vorm van het haar aan zijn voorhoofd (afb. 6-8), en jeugdig ook wanneer de echte keizer al op leeftijd was. Zoals Peter Stewart uitlegt, “*It was the consistency of the portraits themselves that mattered: the internal uniformity of this body of plausible imagery, more than any verifiable fidelity to the real features of the emperor*”.⁴⁸ Zeker niet alle beelden waren een fotorealistische representatie van de keizer: integendeel, het idee van de keizer zelf werd licht geabstraheerd en gemythologiseerd tot een haast symbolische representatie van zijn autoriteit. De beelden hadden verhalen over de keizer te vertellen; ze illustreerden zijn waarden via hun iconografie of stijl. Mooie voorbeelden zijn Caracalla (188-217 n. Chr.), wiens bustes bezorgdheid om het

⁴⁵ Voor meer details over de Romeinse godsdienst en de keizerscultus die hier niet aan bod konden komen, zie Mary Beard, *Religions of Rome* (Cambridge: Cambridge University Press, 1998).

⁴⁶ Simon R.F. Price, *Rituals and Power: The Roman Imperial Cult in Asia Minor* (Cambridge: Cambridge University Press, 1986), 54-57. Over de cultus van Augustus, zie ook Lily Ross Taylor, “The Worship of Augustus in Italy during His Lifetime”, *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*, Vol. 51 (1920): 116-133.

⁴⁷ Cassius Dio, *Romeinse Geschiedenis* LI, 20, vert. Earnest Cary en Herbert Baldwin Foster (Cambridge: Loeb Classical Library), 57.

⁴⁸ Peter Stewart, “The image of the Roman Emperor,” in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura (Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017), 244.

erg onrustige milieu van zijn regeerperiode lijken uit te stralen (afb. 9), of Commodus (161-192 n. Chr.), die zichzelf ronduit met de iconografische attributen van Hercules liet voorstellen (afb. 10). De abstrahering van de keizer tot een symbool van zijn eigen heerschappij was een wellicht onbedoeld maar dankbaar gevolg van de cultus die hem toeliet zijn *cult of personality* naar verre uithoeken te verspreiden. Vooral in een rijk met een omvang als het Romeinse, waar de keizer soms enkel via zijn beeltenis gekend was, konden beelden vaak instaan voor zijn aanwezigheid. Ook al waren ze niet bepaald om die reden ontworpen, in de praktijk werden beelden van de keizer regelmatig behandeld als de heerser zelf, bijvoorbeeld om rechtszaken bij te wonen.⁴⁹ Tacitus (ca. 56 – 117) beschrijft zo in *Annales* een man die poogde aan zijn vonnis te ontsnappen door zich te beroepen op een beeltenis van de keizer, waarop senator Caius Cestius later verduidelijkte dat “*hoewel de keizer als een god is, luisteren ook goden enkel naar een eerlijke smeekbede*”.⁵⁰

Geslaagde representaties volgen dus steeds een vaste iconografie, die visuele uiting geeft aan de principes van hun prototype. Ze hebben ook op een of andere manier de capaciteit om de grens tussen het prototype en de imitatie te vervagen en zo het vertekende, gemythologiseerde mentale beeld van een afgebeelde persoon te verspreiden als de nieuwe waarheid. Rome omarmde die eigenschap als onderdeel van hun cultus, maar elders bleef men vaak sceptischer over dat potentieel. De funeraire cultuur van China vermeed bijvoorbeeld zoveel mogelijk alle afbeeldingen van overledenen, net omdat het eenvoudigweg onmogelijk was om een beeld te maken dat hen correct kon voorstellen. De naam van de overledene volstond ter herinnering, als een representatie die geen speling liet om nabestaanden te misleiden.⁵¹ Wat betreft de Grieken herkennen sommigen een uiting van de dubbelzinnige attitude naar de eigenschappen van beelden in de mythe van Pygmalion en Galatea enerzijds, en die van Medusa anderzijds. De verhalen, beiden later verzameld in Ovidius’ *Metamorfosen* (1^e eeuw n. Chr.), zijn wellicht indicatief voor respectievelijk de wensdroom naar het beeld dat levend wordt, en voor de angst voor het roerloze beeld dat toch lijkt leven uit te stralen.⁵² Of men beelden nu als bruikbaar dan wel gevaarlijk ziet, men was zich in elk geval wel bewust dat ze een zekere kracht met zich mee leken te dragen. De grote vragen blijven dus waar die kracht vandaan komt, en of ze aan een of andere voorwaarde vasthangt of eenvoudigweg eigen is aan de psychologie van de mens.

⁴⁹ Ibid, 245.

⁵⁰ Tacitus, *Annales* 3, vert. Alfred John Church en William Jackson Brodribb, s.d., laatst geraadpleegd 7 augustus 2020, <http://classics.mit.edu/Tacitus/annals.3.iii.html>

⁵¹ Craig Clunas, “‘Not one hair different...’: Wen Zhengming on imaging the dead in Ming funerary portraiture,” in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura (Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017).

⁵² Van Eck, *Art, agency*, 44-46.

1.3. het prototype, een inherente aanwezigheid?

Een mogelijke manier om naar de kwestie te kijken is via taal: in de meeste talen verwijzen mensen naar beelden met dezelfde woorden als naar hun prototype, vooral wat betreft visuele representaties. In de woorden van linguïst Paul Bloom: “If you enjoy my pictures of horses, you can ask me to “draw a horse”, but if you enjoy my jokes about horses, it would be bizarre to ask me to “tell a horse”.⁵³ Ook Plutarchus (ca. 46 – ca. 120 n. Chr.) merkte al zo’n verwarring op in de tweede eeuw: Plato’s boeken kopen is “Plato kopen” en “*there are some among the Greeks who have not learned nor habituated themselves to speak of the bronze, the painted and the stone effigies as statues of the gods and dedications in their honour, but they call them gods*”.⁵⁴ Kinderen die leren spreken leren nieuwe woorden aan door die te associëren met de objecten waarnaar de sprekers kijken, ook wanneer dat afbeeldingen zijn van objecten. Net zoals Aristoteles poneerde bouwen kinderen—mensen in het algemeen—mentale beelden en concepten op gebaseerd op vorige ervaringen. Sprekers die geïdentificeerd worden als autoriteiten op gebied van een voorwerp, bijvoorbeeld wanneer iets zelfgemaakt is door de spreker, worden daarbij gezien als meer geloofwaardig en krijgen prioriteit in het leerproces. Een groot deel van het menselijke besef van de betekenis van objecten stamt dus met andere woorden uit wat we denken te waarnemen als de intenties van de maker.⁵⁵ Dit kan verklaren waarom, zoals eerder al aan bod kwam, gelijkenis niet noodzakelijk een factor is voor succesvolle representaties: van groter belang voor herkenning van een subject is dat het beeld er voldoende uitziet alsof de maker dat subject probeerde voor te stellen, wat kan blijken uit de context, of uit een inscriptie, of natuurlijk ook kan bereikt worden door het volgen van een stel min of meer vaste iconografische patronen. Ernst Gombrich (1909 – 2001) weet dezelfde gedachte als volgt te formuleren in *Art and Illusion* (1960):

“The difficulty in answering this poser [what the moon looks like objectively] has never prevented a child from drawing the moon. As long as it is recognizable within the universe of its picture, no problem can arise. All I need to interpret the picture are those contextual aids that will make me think of the moon as the appropriate guess.”⁵⁶

Deze linguïstische interpretatie lijkt alvast te wijzen in de richting van een intrinsieke psychologische reden voor de confusie tussen beeld en prototype. Een andere voorstander van een psychologische verklaring, die echter kunst niet zag als gerelateerd aan linguïstische

⁵³ Paul Bloom, *How children learn the meanings of words* (Cambridge: MIT Press, 2002), geciteerd in Norman Freeman, “Psychological Analysis of deciding if something is presented in a picture,” in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura (Abingdon-on-Thames:Routledge, 2017), 139.

⁵⁴ Plutarchus, *Isis and Osiris*, 379A, C-D, vert. F.C. Babbitt (Cambridge: Loeb Classical Library, 1927).

⁵⁵ Norman Freeman, “Psychological Analysis of deciding if something is presented in a picture,” in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura (Abingdon-on-Thames:Routledge, 2017).

⁵⁶ Ernst Gombrich, *Art and Illusion: a study in the psychology of pictorial representation* (London: Phaidon Press, 2009), 209.

principes, was Alfred Gell (1945 – 1997), die in *Art and Agency* (1998, postuum gepubliceerd) poogde een plausibele antropologische verklaring te bieden voor hoe de capaciteiten van beelden precies in hun werk gaan. Gell had vooral belangstelling voor de sociale functie van beelden en de werking van de mechanismes die schuilgingen achter hun kracht. Vooral de factor van esthetische appreciatie wordt bijvoorbeeld vrijwel geheel aan kant geschoven in zijn theorie: wat voor hem van belang is, is wat voor sociaal effect dat kan teweeg brengen. *Art and Agency* is een erg complex werk met al even complexe argumenten, maar de basisprincipes van Gell's denken gaan als volgt: Alle kunst (of ruimer bekeken alle artefacten in visuele cultuur: Gell refereert onder andere regelmatig naar artefacten uit Polynesië, waar hij veldwerk uitvoerde) moet als *acting object* beschouwd worden, en komt zo onder de noemer van “social agent” terecht, net als bijvoorbeeld geld. Dit wil zeggen, visuele artefacten hebben geen intrinsieke kracht, maar worden via rituelen opzettelijk door hun maker voorzien van de *agency* om effecten op mensen uit te oefenen, een ingebouwde capaciteit om mensen gedachten mee te delen en zo tot allerlei handelingen te drijven. Het kunstwerk werkt bovenal als een extensie van de maker, gebruiker, of opdrachtgever, een splinter van hun “distributed personhood”.⁵⁷ Gell vergelijkt dit met hoe een landmijn niet autonoom slachtoffers maakt, maar een extensie is van een vijandelijke soldaat.⁵⁸ Dit, veel meer dan bijvoorbeeld decoratie of eenvoudige visuele communicatie, ziet hij ook als de essentiële sociale functie van kunst. De standbeelden van Augustus zijn dus bijvoorbeeld een index naar het prototype keizer Augustus, die autoriteit en *agency* put uit de keizer alsook uit de virtuositeit van de beeldhouwer, met de sociale functie en de concrete bedoeling de kijker met ontzag voor de keizer te vervullen. Deze eigenschap doet de kunst niet levend overkomen voor de kijker—tenminste niet in de letterlijke, fysieke zin—maar kunst kan op die manier wel beziend aanvoelen, het is te zeggen dat het een eigen *presence* heeft waarmee rekening gehouden moet worden. Dit indachtig zou het niet zo'n grote sprong zijn dat in sommige gevallen ook andere eigenschappen van levende wezens aan beelden zouden worden toegekend.⁵⁹

Als Alfred Gell de oorzaak van de kracht van het beeld in menselijke intenties identificeert, ziet David Freedberg (1948-), de auteur van wellicht de meest uitgebreide moderne theorieën over hoe beelden precies hun kracht uitoefenen, die kracht in de eerste plaats als een intrinsiek gevolg van hun fusie met en referentie naar het prototype. De kracht is dus inherent aan het beeld zelf, maar afhankelijk van herkenningspunten die de relatie met het afgebeelde subject bewaren. Onder meer Belting, Gombrich, Ernst Kris en Otto Kurz kwamen eerder tot de conclusie dat *presence* puur een kwestie is van geloof. Aldus die laatsten: “*the 'stronger' the belief in (...) the identity of the picture depicted, the less important is the nature of that*

⁵⁷ Alfred Gell, *Art and Agency: an anthropological theory* (Oxford: Clarendon Press, 1998), 104.

⁵⁸ *Ibid.*, 21.

⁵⁹ Robert Layton, “Art and Agency: a Reassessment,” *The Journal of the Royal Anthropological Institute* 9, nr. 3 (2003): 447-464.

image".⁶⁰ Gombrich biedt een voorbeeld aan van een lappenpop die weinig op een mens lijkt, maar toch geliefder kan zijn bij het kind dan een duurdere, meer realistische pop, omwille van hun pure geloof in de echtheid van de pop.⁶¹ Zoals we al vaststelden is precieze gelijkenis niet noodzakelijk, maar Freedberg vindt deze stelling te ver gaan: volgens die logica zouden ook symbolen (zoals het kruis) dezelfde *presence* uitstralen, maar hoewel zulke symbolen refereren naar het prototype zijn ze wat hem betreft niet even sterk als een figuratief icoon.

Freedberg's ambitieuze boek *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response* (1991) bracht voor velen het beeldvraagstuk werkelijk opnieuw naar de voorgrond: de meeste van de hierboven geciteerde studies baseerden zich tot op zekere hoogte op dit boek. In *The Power of Images'* inleiding lezen we onmiddellijk dat het boek deels geschreven is als een reactie op de tendens in de academische wereld, vooral bij kunstwetenschappers, om verhalen over levende beelden nog steeds te vaak af te schrijven als eerder onwetenschappelijk, een symptoom van "primitieve" culturen uit de "Era of Images". Daarentegen bevinden we ons nu in de "Era of Art", waar het beeld plaats heeft gemaakt voor de meer passieve, rationele esthetica van de Kunst als een testament van de virtuositeit van een kunstenaar. Freedberg oppert integendeel dat de kracht van het beeld, die *agency* die mensen aanspoort tot een brede waaier aan reacties en handelingen, nooit in intensiteit is afgenomen. De moderne mens is zeker niet immuun voor die eigenschap van de beelden, en ook in de huidige (academische) kunstwereld is appreciatie van werken wellicht meer dan we soms willen toegeven gekleurd door zulke subjectieve instincten. Een voorbeeld hiervan dat wordt geciteerd in Van Eck's *Art, Agency and Living Presence* komt zo uit een onderzoek uit 2008 naar verzamelaars van "primitieve kunst" (waarmee in dit geval Afrikaanse artefacten en fetisjen worden bedoeld).⁶² Een aantal van de hooggeschoolde verzamelaars betrokken in het onderzoek bleven erbij dat de objecten hen soms leken uit te kiezen in plaats van andersom, en dat de werken uit hun collectie in hun ogen een eigen karakter hadden.⁶³ Een ander voorbeeld van hoe ook de academicus tegen wil en dank onder de invloed van de kracht van het beeld komt, en tegelijk een minder positief verhaal, kunnen we vinden in Freedberg's eigen artikel *Warburg's Mask: a Study in Idolatry*. Dit artikel herbekijkt de handelingen van antropoloog Aby Warburg (1866-1929) op zijn studiereizen bij de Hopi in Nieuw-Mexico, en neemt de performatieve academische afstand die Warburg van zijn "studieobjecten" bewaart op de korrel. Op een van de foto's die Freedberg bovenhaalt in het artikel is te zien hoe Warburg een kachina-masker ludiek bovenop zijn hoofd laat staan, maar kennelijk niet naar beneden wil trekken, zoals het object hoort gebruikt te worden (afb. 11)⁶⁴. Dit is, volgens

⁶⁰ Ernst Kris en Otto Kurz, geciteerd in Ernst Gombrich, "The Edge of Delusion," *New York Review of Books*, vol. 15 (1990), 6-9.

⁶¹ Ernst Gombrich, "The Edge of Delusion," *New York Review of Books*, vol. 15 (1990), 6-9.

⁶² Van Eck, *Art, agency*, 16.

⁶³ Brigitte Derlon en Monique Jeudy-Ballini, *La passion de l'art primitif: enquête sur les collectionneurs* (Parijs: Gallimard, 2008).

⁶⁴ Kachina zijn welwillende antropomorfe natuurgeesten in verschillende culturen vooral binnen de Westerse Pueblos. Het masker moet uiteraard de drager in de kachina veranderen, voor rituele doeleinden. Zie Frank G.

Freedberg, een onbewuste uiting van Warburg's besef van en angst voor de kracht van het masker. Warburg is, zoals in de mythe van Medusa, bang om zelf het beeld te worden, en ziet zich genoodzaakt zich te wapenen met een typische laag academische superioriteit en humoristische ironie om zijn eigen identiteit niet te verliezen (hierdoor slaagt hij er overigens ook niet in om werkelijk mee te leven met de inboorlingen).⁶⁵ Dit is een eerder mild voorbeeld, maar voor Freedberg gaat het hier wel om een soort van iconoclasmie, een iconoclasmie dat een impliciete erkenning vormt dat het beeld wel degelijk een gevaar met zich meedraagt.⁶⁶ Het moet op een of andere manier ontijdnd worden, zelfs al is dat naar eigen zeggen alleen om te bewijzen dat het geen krachten bezit.

Freedberg's theorieën hebben uiteraard ook hun critici: Ernst Gombrich vond onder meer dat ze net iets te vaak vertrokken vanuit zijn overtuiging dat academici zich altijd vrij van de emotionele kracht van beelden wanen, en wees op verschillende voorbeelden die het tegendeel aanwijzen.⁶⁷ Men merkt ook op dat sommige verhalen over levende kunst die Freedberg gebruikt om zijn argumenten te onderbouwen wellicht nooit bedoeld waren als illustraties van de angstwekkende kracht van de beelden, maar wel degelijk gewoon als een enthousiast testament van het al eerder vernoemde ontzag voor de virtuositeit van de Kunstenaar, zoals ook aan bod komt in het werk van Ernst Kris en Otto Kurz (1979).⁶⁸ Ten laatste wordt vaak genoteerd (zoals men dat overigens ook wel eens over het werk van Alfred Gell doet) dat Freedberg misschien excessief met wat hij ziet als algemene cognitieve principes bezig is, en daarbij de invloed van de culturele context uit het oog verliest.⁶⁹

In elk geval pleit Freedberg voor een meer multidisciplinaire aanpak om de geschiedenis van het beeld te onderzoeken als visuele cultuur, zonder voorrang voor wat we de schone kunsten noemen. Andere types van beelden die een sterke emotionele respons kunnen veroorzaken maar die men artistiek gewoonlijk weinig interessant vindt, zoals onder andere decoraties, portretten, of pornografie, moeten wat hem betreft meer naar waarde geschat worden in dienst van het zoeken naar een bredere, meer antropologisch getinte geschiedenis van het beeld. Freedberg waarschuwde evenwel dat het wellicht onzinnig is om concreet een geschiedenis van het beeld in de "Era of Images" te proberen schrijven, die geschiedenis loopt immers gewoon door. Toch kunnen we zo'n poging herkennen in Hans Belting's (1935-)

Anderson, "The Pueblo Kachina Cult: a Historical Reconstruction," *Southwestern Journal of Anthropology* 11, nr. 4 (1955), 404-419.

⁶⁵ David Freedberg, "Warburg's mask: A Study in Idolatry," in *Anthropologies of Art*, red. M. Westerman (Williamstown: Clark Institute, 2005), 3-25.

⁶⁶ Dit is natuurlijk niet de enige mogelijke reden tot iconoclasmie: een beeld kan eveneens als een symbool fungeren van een gehaat regime, of de dader kan eenvoudigweg op zoek zijn naar aandacht, in welke gevallen het in principe weinig verschil maakt of een beeld figuratief is. Zie David Freedberg, *Iconoclasts and their motives* (Maarssen: Gary Schwartz, 1985).

⁶⁷ Ernst H. Gombrich, "The Edge of Delusion" *New York Review of Books*, vol. 15 (1990), 6-9.

⁶⁸ Zie Ernst Kris en Otto Kurz, *Legend, myth, and magic in the image of the artist: a historical experiment* (New Haven: Yale University Press, 1979).

⁶⁹ Freedberg zelf blijft erbij dat hij in zijn introductie wel duidelijk probeerde te zijn over de onmiskenbare relevantie van culturele context in elk wetenschappelijk onderzoek.

invloedrijke *Bild und Kult* (of *Likeness and Presence* in zijn Engelstalige versie) uit 1990, tenminste wat betreft de geschiedenis van iconen in het Christendom.

2. Ceci n'est pas un Christ: Iconen of Idolen in het Christendom

Het vorige hoofdstuk presenteerde een beknopt overzicht van de theorie rond ons huidige begrip van hoe men doorheen de geschiedenis naar beelden kon kijken, in de hoop de betekenis van het prototype te verduidelijken. De bedoeling van deze studie is wel nog steeds om het *prototypum* in meer detail te bestuderen, een idee afgeleid van het prototype dat ontwikkelde uit Christelijke beelddebatten. Christelijke visies werden in hoofdstuk 1 al een paar keer bovengehaald—het Christendom is dan ook bepalend geweest voor de Westerse wereld zoals we die nu kennen—maar werden bewust nog niet in detail besproken. Nu we hopelijk min of meer een basiscontext hebben voor andere historische beeldattitudes wordt het dus hoog tijd om daarbij ook de Christelijke beeldgeschiedenis te betrekken, die ons uiteindelijk rechtstreeks naar de nieuwe duiding van het prototype zal leiden. Daar komt dus wel de bedenking bij dat hier slechts op zoek wordt gegaan naar een kort overzicht van algemene tendensen in de Christelijke beeldcultuur. Dit hoofdstuk spreekt over een erg breed onderwerp, zowel in tijd als in ruimte, en wil in geen geval beweren dat alle Christenen voor de ontwikkelingen van de 16^{de} eeuw steeds op dezelfde manier en met dezelfde beeldtaal met hun iconen omgingen. Hoe dan ook, om Christelijke beelden te onderzoeken vertrekken we waar we in het vorige hoofdstuk zijn geëindigd: Hans Belting's *Bild und Kult*, een boek dat nog steeds een autoriteit te noemen is binnen de studie van Christelijke iconen en hoe men daarmee omging.

Eerder in deze tekst werd het idee van een verleden “Era of Images” in contrast met onze moderne “Era of Art” al bovengehaald. Belting vertrekt in *Bild und Kult* precies van die gedachte, en poogt een geschiedenis (let wel, niet “dé” geschiedenis, dit maakt hij zelf duidelijk) van het Christelijke devotiebeeld in de “Era of Images” te schrijven. Het devotiebeeld staat daarbij in direct contrast met het in zijn werk onbehandelde narratieve beeld, dat geen devotie oproept net omdat het enkel een verhaal probeert te vertellen. Belting voorspelt in zijn voorwoord dat David Freedberg, met wie hij samen had lesgegeven aan de University of Columbia, waarschijnlijk niet zou akkoord gaan met de opzet van de studie—nogmaals, Freedberg ziet de attitudes van de “Era of Images” gewoon doorlopen in de “Era of Art”—maar blijft daarbij overtuigd dat de sociale verschillen in de behandeling van “beelden” versus die van “kunst” wel degelijk een diepere studie rechtvaardigen.⁷⁰ Inderdaad zou Freedberg reageren dat de focus op een “geschiedenis van de Era of Images” te zwart-wit is, en meer zelfs, dat Belting's aanpak een zekere teleologie impliceert, een evolutie naar steeds meer esthetische beelden die daar niet op zijn plaats is.⁷¹ Bovenal is hij het oneens met Belting's focus op enkel devotiebeelden waar hijzelf identieke mechanismes herkent in onze behandeling van alle soorten beelden. Hij geeft daarbij wel toe dat Belting eerlijke

⁷⁰ Hans Belting, *Likeness and Presence: a history of the image before the era of art* (Chicago: University of Chicago Press, 1994), xxi.

⁷¹ David Freedberg, “Holy Images and Other Images,” in *The Art of Interpreting (Papers in Art History from the Pennsylvania State University)*, red. Susan C. Scott (University Park, PA: Pennsylvania State University, 1996), 70.

methodologische keuzes maakt, en refereert uiteindelijk ook zelf naar *Bild und Kult* als “*certainly the greatest modern study of holy images*”, zelfs al vindt hij de concentratie op enkel *holy images* te beklemmend.⁷² Het werk kan ons in dit onderzoek tenminste zeker een heel aantal verdere inzichten opleveren over de Christelijke manier van kijken naar beelden.

2.1. Het Christendom in de “Era of Images”

Een overzicht van beeldcultuur in het Christendom kan misschien nog het best van al beginnen door in de eerste plaats de tien geboden van het Oude Testament opnieuw aan te halen. Na het eerste gebod, dat stelt dat men geen andere goden mag vereren, volgt namelijk al onmiddellijk: “*U zult geen beelden maken, geen afbeelding van enig wezen boven in de hemel, beneden op de aarde of in de wateren onder de aarde. Buig u niet voor hen neer en bewijs hun geen goddelijke eer (...)*”.⁷³ Voor de duidelijkheid, “beelden” en “afbeeldingen” zijn in het Hebreeuws de woorden *pesel* en *temunah*, of in het Grieks *eidolon* en *homoïoma*. Met dat eerste woord zijn we ondertussen al vertrouwd: het gaat in dit geval letterlijk om sculpturen, hoewel soms ook werd gesuggereerd dat men hier op *simulacra* doelt. Het tweede betekent zoveel als *similitudo*, en werd in het Latijn gewoonlijk ook op die manier vertaald.⁷⁴

Dat beelden op deze manier worden besproken in God’s wetten is ongetwijfeld een illustratie van het gevaar dat hun misleidende kracht vormde voor de maatschappij—des te meer zichtbaar wanneer deze episode van het verhaal van de Israëlieten culmineert in de verering van het Gouden Kalf, die al plaatsneemt wanneer Mozes er net iets te lang over doet om terug te keren van de berg Sinaï (afb. 12). De straf die Mozes het volk zou opleggen resulteerde in het omkomen van “zo’n drieduizend mensen”, met de implicatie dat men er zo nog relatief makkelijk vanaf kwam, enkel omdat Mozes God wist te overtuigen hen niet eigenhandig te straffen voor hun zonde.⁷⁵ Het is dus alvast geen overstatement om te beweren dat afgoderij voor zowel Christenen als Joden een van de aller-ernstigste misdaden was. Daar kan wel worden bij opgemerkt dat het Oude Testament oorspronkelijk waarschijnlijk niet monotheïstisch, maar monolatristisch was: veel van de teksten uit het Judeo-Christelijke heilige boek maken duidelijk dat er wel één correcte god is, maar schrijven het bestaan van andere goden niet noodzakelijk af.⁷⁶ Pas vanaf de 6^{de} eeuw zou men proberen passages die alluderen op het mogelijke bestaan van andere goden actief uit de heilige tekst te weren.⁷⁷

⁷² Ibid., 68 en 72.

⁷³ Exodus 20.

⁷⁴ Robert Bartlett, *Why can the dead do such great things? Saints and worshippers from the martyrs to the Reformation* (Princeton: Princeton University Press, 2013), 471.

⁷⁵ Exodus 32.

⁷⁶ Zie Juha Pakkala, *Intolerant Monolatry in the Deuteronomistic History* (Finnish Exegetical Society Vandenhoeck & Ruprecht, 1999).

⁷⁷ Michael Heiser, “Monotheism, Polytheism, Monolatry, or Henotheism? Toward an Assessment of Divine Plurality in the Hebrew Bible,” *Bulletin for Biblical Research* 18, nr. 1 (2008): 1.

De originele implicatie van de eerste twee geboden was dit indachtig wellicht niet dat andere goden per definitie niet bestaan en dus automatisch afgoden zijn, zoals later wel regelmatig zou worden beweerd. Helaas is de precieze interpretatie van Gods' woorden wat dit betreft allesbehalve glashelder te noemen: het tweede gebod zou doorheen de geschiedenis heel wat discussie achter zich aan slepen.

In haar vroege jaren was het Christendom slechts een kleine cultus in het enorme Romeinse Rijk. Waar in het westen de Romeinen hun eigen cultuur opdrongen aan de domeinen die ze onder hun juk plaatsten, bleef de oostkant van het rijk wat dat betreft cultureel relatief divers, hoewel de Hellenistische cultuur natuurlijk nog steeds een zekere superieure status genoot.⁷⁸ Als een afgesplitste tak van het Jodendom moest het Christendom in die omgeving haar eigen identiteit zien op te bouwen, tussen de dominante, beeld-rijke maar polytheïstische Grieks-Romeinse culturen enerzijds en de Joodse leer anderzijds, die beelden in alle vormen weerde en enkel steunde op de heilige boeken als ware representatie van hun ene God. In de brief van Paulus aan de Romeinen lezen we hoe Christenen in eerste instantie eveneens het tweede gebod interpreteren als een afkeuring van alle soorten beelden:

*“...Want ofschoon zij [de Grieken] God kenden, hebben zij God niet de Hem toekomende eer en dank gebracht. (...) De majesteit van de onvergankelijke God hebben zij verruild voor de afbeelding van de gestalte van een vergankelijk mens, en van vogels en van viervoetig gedierte”.*⁷⁹

Paulus suggereert in zijn brief dat in de ogen van de Christenen alle mensen, ook de Grieken en Romeinen, tenminste op een onbewust niveau kennis hebben van de ware (onzichtbare) God, en dat iedereen deel kan uitmaken van de Christelijke leer zolang ze in de eerste plaats al hun heidense iconen verwerpen. Hij legt uit dat Grieken onder allerlei vormen van corruptie en zonde lijden, onder andere bijvoorbeeld homoseksualiteit, als een straf van God net omdat ze beelden vereren. De verering van “vergankelijke mensen” valt in geen geval te tolereren. In de Handelingen van de Apostelen lezen we hoe dezelfde Paulus dan ook hevig protesteerde wanneer hij samen met Barnabas te Lystra het woord van God wilde verspreiden, maar de mannen enkel zelf voor goden werden gehouden wanneer ze een verlamde genazen—Paulus' baard deed de Grieken aan Zeus denken (afb. 13).⁸⁰ De apocriefe *Handelingen van Johannes* (ca. 2^{de} eeuw n. Chr.) is nog een andere tekst uit het vroege Christendom waarin verering van beelden van heiligen expliciet wordt veroordeeld, via een gelovige die een portret van Johannes laat maken ten einde van private devotie en daarvoor wordt berispt.⁸¹

⁷⁸ M.J. Edwards, Martin Goodman, S.R.F. Price, en Christopher Rowland, red., *Apologetics in the Roman Empire: pagans, Jews, Christians* (Oxford: Oxford University Press, 1999), 3-4.

⁷⁹ Brief aan de Romeinen, 1. 21, 1. 23.

⁸⁰ Handelingen 14. 11-16. Paulus werd meer bepaald voor Zeus gehouden, ongetwijfeld omdat zijn baard hem deed lijken op de bestaande iconografie van Zeus. Zie ook Koenraad Jonckheere, *Antwerp art after iconoclasm: experiments in decorum: 1566 – 1585* (Brussel: Mercatorfonds, 2012), 29.

⁸¹ “*Lycomedes, what meanest thou by this matter of the portrait? can it be one of thy gods that is painted here? for I see that thou art still living in heathen fashion.*” Acts of John, 27, vert. M.R. James (Oxford: Clarendon Press, 1924), laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, <http://www.gnosis.org/library/actjohn.htm>

Het Christendom zou zich echter al kort nadien verder distantiëren van de Joodse tradities door te evolueren in de richting van een cultus die wel gebruik maakte van iconen, en dus iets meer Grieks-Romeins neigde. Dit, in combinatie met wat Paulus hierboven duidelijk maakte—alle mensen zijn welkom als ze Gods' waarheid accepteren—maakte de nieuwe godsdienst ook een stuk aantrekkelijker voor nieuwe gelovigen dan het eerder insulaire Jodendom. Hoewel men God zelf nog steeds in geen geval kon afbeelden kwam men tot de conclusie dat men Gods' aanwezigheid wel *by proxy* kon representeren via de Bijbelse personages die zijn zegen hadden. Al erg vroeg in de Christelijke literatuur, onder andere in het werk van Augustinus van Hippo, komen we referenties tegen naar *dulia* (verering) versus *latria* (aanbidding).⁸² Dit laatste is exclusief voorbehouden aan God zelf (of liever, aan de heilige drievuldigheid), maar het eerste is een correcte reactie op beelden van heilige mensen. De heilige maagd genoot daarbij een speciale status als de enige op wie *hyperdulia* van toepassing was, een verering een trap hoger dan de normale *dulia* maar niet op het niveau van *latria*, omdat ze nog steeds een sterfelijk mens was.⁸³

Christenen kwamen vanwege hun adoptie van iconen uiteraard in directe competitie met de beelden van de Romeinse keizer. Het feit dat zij de verering van de beeltenis van de keizer niet wilden tolereren, laat staan opnemen in hun leer, was misschien wel de voornaamste reden voor de hevige vervolging die ze te verduren kregen. Die vervolging zou nog blijven doorgaan tot kort voordat het Christendom het onder Constantijn (227 – 337) zelf tot de officiële Godsdienst van het Romeinse rijk zou schoppen, en het de keizerscultus in principe absorbeerde.⁸⁴ Hoewel de beeltenis van de keizer voortaan sterk aan religieuze kracht verloor, werd hijzelf op die manier wel de *de facto* uitverkoren spreekbuis van God. Het nieuwe symbool van eendracht voor het rijk, dat onder andere op wapenschilden of munten verscheen, was het kruis. Kruisen zijn een radicaal non-mimetisch icoon, een denotatie eerder dan een afbeelding van Jezus Christus.⁸⁵ Freedberg zou ons er hier op wijzen dat dit het kruis in principe onmogelijk te 'vereren' maakt in de strikte zin, omdat het helemaal geen gelijkenis meer vertoont met het prototype en dus geen *presence* zou hebben. Een later alternatief was dus de beeltenis van Christus, dat zich erg makkelijk tot verering leende, maar het gebruik van zo'n icoon als symbool betekende dat de keizer zijn positie als het te vereren gezicht van het rijk moest zien te delen. *Bild und Kult* wijst erop dat dit voor de Romeinen een moeilijke keuze bleek: elke politieke verandering bracht gewoonlijk ook een omslag in attitudes naar

⁸² Augustinus van Hippo, *de Civitate Dei contra paganos*, VI, preface, vert. W.M. Green (Cambridge: Loeb Classical Library, 1957), 280-281.

⁸³ Christus, op zijn beurt, kon worden afgebeeld vanwege de sterfelijke kant van zijn dubbele status als zowel God als mens.

⁸⁴ Om precies te zijn, vanaf het Concilie van Nicea (325 n. Chr.).

⁸⁵ Ola Sigurdson, *Heavenly Bodies: Incarnation, the Gaze, and Embodiment in Christian Theology* (Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing, 2016), 262 e.v., Zie Jean-Luc Marion, "The Prototype and the Image", in *The Crossing of the Visible* (Stanford: Stanford University Press, 2004), 66-87.

de verering van iconen met zich mee.⁸⁶ Dit zou in eerste instantie vooral in het Oosten problemen veroorzaken.

Na de val van het West-Romeinse rijk in de tweede helft van de 3^e eeuw versplinterde het Westen in vele kleinere domeinen, met ontelbare kleine lokale variaties van de Christelijke beeldcultuur tot gevolg.⁸⁷ Het Oosten hield ondertussen staande en behield haar eigen Byzantijnse versie van de cultus, waarin iconen meermaals zouden leiden tot ernstige controverse. Onder Leo III (ca. 675-741) ging zo in 726 een periode van iconoclasme van start nadat de keizer een vulkaanuitbarsting op Santorini als een teken van de toorn van God interpreteerde. Met het concilie van Hiereia (754) werden alle iconen opnieuw ten stelligste verboden in het Oost-Romeinse rijk, totdat het tweede concilie van Nicea (787) besliste dat beeltenissen van heiligen alsnog acceptabel waren omdat wie een beeld vereert, het wezen vereert dat in dat beeld is uitgedrukt, in overeenstemming met de bevindingen van Basilius. Patriarch Nikephoros ging in zijn verdediging van het beeld tijdens dit concilie zelfs zover om te beweren dat wie tegen beelden van Christus is, impliciet suggereert dat Christus niet werkelijk mens was geworden, wat dus betekent dat ze zijn offer en de gratie van God integraal in twijfel trekken.⁸⁸ Ook in de 9^e eeuw werden een massa iconen vernietigd tussen 815 en 843, nadat Leo V (755-820) tot de conclusie kwam dat zijn militaire nederlagen ongetwijfeld het resultaat van idolatrie in zijn rijk moesten zijn. Het gros van de pro-iconoclastische traktaten werden schijnbaar vernietigd na de herstelling van de beeldcultus, en iconen behielden verder hun status tot de uiteindelijke val van het Oost-Romeinse rijk.

De cultus van heilige mensen zou ondertussen uitgroeien tot een centrale pijler van de identiteit van het Christendom, met een huidig totaal van meer dan 10.000 officiële heiligen, hoewel nergens een volledige lijst bestaat.⁸⁹ Zo'n driekwart van die heiligen stamt namelijk uit de eerste 1200 jaar van de godsdienst, voordat het proces exclusief onder de autoriteit van de paus zou komen liggen.⁹⁰ In deze vroege periode werden vele bijzondere mensen na hun dood in de eerste plaats vooral plaatselijk erkend en vereerd als heilige, in een proces van lokale canonisatie dat enkel moest goedgekeurd worden door een bisschop. De wortels van de cultus liggen echter in de herdenking van martelaren tijdens de periode van vervolging door het Romeinse rijk, en oorspronkelijk kwamen enkel zij in aanmerking.⁹¹ Martelaren werden vereerd als bovennatuurlijk heroïsche figuren. Ze hadden de kracht om zonden te vergeven zelfs tot in het moment van hun dood: hun dode lichaam behield dus een deel van die heilige kracht. Christenen die over de nodige fondsen beschikten wilden daarom vaak het liefst begraven worden in de buurt van martelaren, en in het verlengde daarvan, ook andere

⁸⁶ Belting, *Likeness*, 8.

⁸⁷ James T. Palmer, *Early medieval hagiography* (Leeds: Arc Humanities Press, 2018), 3-5.

⁸⁸ Sigurdson, *Heavenly Bodies*, 260.

⁸⁹ Oorspronkelijk waren alle Christenen "heiligen", een term die later een meer specifieke betekenis zou aannemen. Sommige protestantse groeperingen zouden deze verandering terugdraaien.

⁹⁰ Dit gebeurde meer bepaald in 1170, onder paus Alexander III. Michael J. Walsh, *The book of saints* (Mystic: Twenty-Third Publications, 1994), 1.

⁹¹ Bartlett, *the Dead*, 3 e.v.

heiligen. De verheven status van dode heiligen had soms verregaande gevolgen: wanneer Sint Franciscus van Assisi (ca. 1181-1226) stervende was werd hij met een omweg terug naar zijn geboorteplaats getransporteerd, zodat Perugia, de grote stad in de buurt, zijn lichaam niet voor zichzelf kon claimen.⁹² Precies deze soort bijzondere belangstelling voor de overblijfselen van overleden heiligen lag aan de basis van de cultus van relieken die eveneens van groot belang zou worden in het Christendom. Relieken putten hun autoriteit uit het geloof in het verhaal van de heilige—ze zijn net als iconen een verlengde van de kracht van de figuur, maar iconen konden dat verhaal tegelijk ook treffend zichtbaar maken.

Andere heiligen (“belijders”) werden later op dezelfde manier als de martelaren behandeld—als mythische figuren op het niveau van een Perseus of Romulus, helden die omwille van hun vrome leven of hun onfeilbare geloof een voorbeeld werden om na te volgen voor alle andere Christenen. De verhalen over hun inspirerende en miraculeuze levens werden verbaal gepredikt, maar men moest erkennen dat ze nog vele malen levendiger tot hun recht kwamen als visuele representaties.⁹³ Afbeeldingen werden in tijden van twijfel verdedigd als waardevolle didactische materialen voor (potentiële) gelovigen opgeworpen, onder meer al door Gregorius I de Grote (ca. 540-604), of door Hypatios, 6^{de}-eeuwse aartsbisschop van Ephese en adviseur tot Justinianus. In een brief aan Julianus, bisschop van Atramytiun, die protesteerde tegen het gebruik van sculpturen, argumenteerde hij precies omwille van hun pedagogische kwaliteiten dat beelden een belangrijk onderdeel van de cultus moesten blijven: de beelden zijn er voor de ongeletterden, voor de kinderen, voor doven, armen, en kleingeestigen.⁹⁴ Geen van beide van deze respectabele, geleerde geestelijken wil de beelden veel andere kwaliteiten toedichten, een attitude die heel vaak terugkomt bij de Christelijke elite, en over miraculeuze krachten reppen ze al zeker met geen woord. Dat wil zeker niet zeggen dat men aan iconen geen mirakels toeschreef. Aan verhalen over beelden die tranen lieten voor de zonden van de mensheid of bloedden wanneer ze beschadigd werden waren er in het Christendom geen tekort, en zelfs in intellectuele argumenten over de didactische waarde van de beelden wil men wel eens een onwaarschijnlijk verhaal aanhalen, zoals wanneer Duncanus spreekt over een doofstomme die slechts even naar de beelden moet kijken om plots schreiend op de knieën te vallen voor de waarheid van God.⁹⁵

Men begreep tenminste wel dat men daarop niet altijd kon rekenen. Onder normale omstandigheden moeten de verhalen en figuren in een beeltenis herkenbaar zijn om hun volledige effect te kunnen bewerkstelligen. Inscripties zijn een feilloze manier om aan te

⁹² G. van der Leeuw, *Religion in essence and manifestation* (Princeton: University of Princeton Press, 1986), 237.

⁹³ Het spreekt misschien voor zich, maar er moet wel op gewezen worden dat men natuurlijk niet blindelings in de verhalen geloofde: in Jacobus de Voragine’s *Legenda Aurea*, een van de volledigste verzamelingen van heiligenverhalen, werd zo nu en dan gewezen op de onwaarschijnlijkheid van een verhaal of het gebrek aan bewijs. Zie Eamon Duffy en William Granger Ryan, *The Golden Legend* (Princeton: Princeton University Press, 2012).

⁹⁴ Paul J. Alexander, “Hypatios of Ephesus: A Note on Image Worship in the Sixth Century,” *The Harvard Theological Review* 45, nr. 3 (1952): 183.

⁹⁵ Duncanus, *een cort onderscheyt*, 61-62.

geven welke figuren precies afgebeeld staan, maar weinig succesvol wanneer het volk grotendeels analfabeet is. De identificatie van de heiligen kon dus het beste gebeuren via een iconografische code. Het aureool is een eenvoudig voorbeeld: dit iconografische element, oorspronkelijk afkomstig uit de Romeinse keizerscultus, werd voor Christenen een herkenbare eigenschap van beeltenissen van Jezus Christus, en pas later ook aan alle andere heilige figuren toegekend.⁹⁶ Ook individuele heiligen hadden hun attributen die hen voor de ongeletterde kijker herkenbaar maakten: Sint Petrus met de sleutel tot de hemelpoort, bijvoorbeeld, of Bartholomeus, die met zijn eigen gestroopte huid of een flensmes werd geschilderd om zijn verhaal uit te beelden—of Sint Paulus, die altijd een baard droeg, net als Zeus. Fransiscus van Assisi is opnieuw een boeiend geval: hij was in de 13^{de} eeuw een contemporaine heilige, en een figuur die bij leven tegen de officiële kerk was ingegaan. Zijn beeltenis moest tegelijkertijd de persoon van Sint Fransiscus en zijn volgens navolgers sterke gelijkenis op Christus afbeelden (compleet met zijn *stigmata*, die op dat moment erg controversieel waren), de ideale Fransiscaanse monnik belichamen, en zijn persoonlijke visie legitimeren.⁹⁷ De Fransiscanen bedachten hiervoor een heel nieuwe stijl en iconografie, en maakten herhaaldelijk lichte veranderingen aan het uiterlijk van hun stichter, zodat hij de leer beter zou kunnen verbeelden en zodat kijkers het wat hen betrof correcte idee zouden krijgen over wie hij was (fig. 14).⁹⁸

Tegelijkertijd bleven de Christelijke intelligentsia er heilig van overtuigd dat het beeld niet meer was dan een hulpstuk die enkel refereert naar een onzichtbare, spirituele waarheid. De echte Christus bevindt zich natuurlijk in hogere sferen. Teresa van Avila (1515-1582), die rond de periode van de beeldenstorm schreef over haar visioenen van het goddelijke, rondit onvergelijkbaar met aardse beelden:

“on ne voit aucune chose extérieure ni intérieurement, parce qu’elle n’est pas imaginaire; mais sans rien voir, l’âme comprend ce que c’est et jusqu’où elle représente, plus clairement que si elle le voyait, sauf qu’on représente aucune chose particulière”⁹⁹

Ze maakte daarbij duidelijk dat haar visioenen zonder beeld, die enkel ervaren werden in de taal van de geest als pure *presence* zonder representatie, naar haar mening absoluut superieur waren aan andere visioenen die wel visuele vorm aannamen. Zo’n gedachte wordt ook onderschreven door Spaans heilige en mysticus Jean de la Croix (1542-1591): zintuiglijke representaties van heilige figuren zijn een inspiratiebron aangeraden voor beginners, maar ze blijven gewoonlijk eerder een obstakel voor de Christen die werkelijk dicht bij het

⁹⁶ Bartlett, *the Dead*, 490-491. Het aureool van de doordeweekse heilige was gewoon rond, maar dat van Christus omvatte nu een kruis, voor een nog levende of heel recent overleden paus was het vaak vierkant, en als de figuur niet tot de officiële canon behoorde bestond het aureool soms uit stralen, of was het geen volledige cirkel.

⁹⁷ Belting, *Likeness*, 348 e.v.

⁹⁸ *Ibid.*, 13.

⁹⁹ Theresa van Avila, *Livre de la vie*, 4b, 20, geciteerd in Lizzie Boubli, “Vision et images dans le processus mystique: Thérèse d’Avila et Jean de la Croix,” *Archives de sciences sociales des religions*, nr. 173 (2016): 219-244.

geestelijke wil komen.¹⁰⁰ Visioenen van de werkelijke vorm van een god kwamen natuurlijk eerder al aan bod, tijdens onze bespreking van Griekse heiligdommen. Is er dan een verschil tussen de twee? De Grieken hadden op het eerste gezicht een pragmatischer zicht op visioenen: in Artemidorus' *Oneirocritica* (2^{de} eeuw), een boek over de interpretatie van dromen, komt de schrijver tot de conclusie dat het in principe geen verschil maakt of men in een droom een God of zijn beeld ziet spreken—beiden hebben fundamenteel dezelfde betekenis.¹⁰¹ Het verschil zou dus kunnen zitten in hoe Christenen zich concentreren op het onzichtbare. Ook dit was echter niet karakteristiek voor het Christendom. Een vroegchristelijk verhaal vertelt bijvoorbeeld hoe de vrouw van een soldaat een visioen kreeg van Sint Cosmas en Sint Damianus, die ze bij het wakker worden kon herkennen in het kleine zakicoontje (*ektupôma*) dat haar man altijd bij zich had.¹⁰² Dat het visioen overeenstemde met het icoon leende in dit geval net geloofwaardigheid aan het verhaal.

Ondanks wat de Christenen zelf zouden beweren wordt het al snel duidelijk dat er wel degelijk onmiskenbare gelijkenissen zijn tussen hun religie en de “heidense” praktijken van andere culturen die in het vorige hoofdstuk werden beschreven. Afrikaanse artefacten met magische krachten, die door etnografen primitieve fetisjen werden genoemd, zijn in principe weinig verschillend van Christelijke relieken.¹⁰³ De heiligen zijn heroïsche figuren die Christelijke waarden belichamen, tenminste in de praktijk equivalenten van heidense helden als Achilles of Romulus. Daarenboven, net als Zeus of Augustus hebben beelden van die heiligen vaste attributen die hun verhaal of hun waarden visueel weerspiegelen en zo refereren naar ons mentale beeld, onze *phantasia*. Ze moeten weergegeven worden via een vaste iconografie, die, zoals Fransiscus van Assisi ons laat zien, niet noodzakelijk een exacte gelijkenis levert ook wanneer men zich nog steeds het ware gezicht van de heilige herinnert. Christelijke denkers leveren ook vaak kritiek op de mensen die er niet in slagen beeld van god te onderscheiden, maar ook dit is zeker niet uniek, zoals de commentaren van Lucianus aantoonde in hoofdstuk 1. Ook in het Hindoeïsme valt een gelijkaardige neerbuigendheid te bemerken jegens het visuele of tastbare. De gelovige elite slaagt er altijd in om zich te concentreren op de superieure en onzichtbare spirituele werkelijkheid, terwijl afbeeldingen eerder worden afgeschreven als nuttige maar inferieure didactische hulpmiddelen voor een ongeschoold publiek.¹⁰⁴

¹⁰⁰ Lizzie Boubli, “Vision et images dans le processus mystique: Thérèse d’Avila et Jean de la Croix,” *Archives de sciences sociales des religions*, nr. 173 (2016): 219-244.

¹⁰¹ “It made no difference whether one saw “Artemis herself... or her statue” in a dream, for even “perishable statues” had “the same meaning as if the gods were appearing in the flesh”. Artemidoros Daldianus, geciteerd in Belting, *Likeness*, 37.

¹⁰² Freedberg, *Holy Images*, 73.

¹⁰³ De origine van het nu eerder negatieve begrip “fetisj” ligt overigens in het Portugese “feitiço”, wat toen precies zoveel betekende als een icoon van een heilige – beiden zijn inerte objecten waaraan bovennatuurlijke krachten worden toegeschreven. Robert Pool, “Fetishism Deconstructed,” *Etnofoor* 3, nr. 1 (1990), 114.

¹⁰⁴ John E. Cort, “Installing absence? The consecration of a Jina image,” in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura (Abingdon-on-Thames:Routledge, 2017).

Het was wellicht al duidelijk dat er geen praktisch verschil is tussen een icoon en een idool, afgezien van welke cultuur het beeld vervaardigde. De gelijkenissen die de Christelijke beeldcultuur vertoont met die van heidense volkeren bleef echter niet voor eeuwig onopgemerkt. Ze zouden een cruciale rol komen te spelen in een bijzonder tumultueus hoofdstuk van de Europese geschiedenis.

2.2. De Crisis van het Beeld

De “Era of Images” die in *Bild und Kult* geponeerd wordt komt ten einde in de 16^{de} eeuw, als een direct resultaat van de beelddebatten waarnaar deze tekst tot dusver opbouwde. Een compleet historisch overzicht van de periode ligt buiten de opzet van dit onderzoek, maar de context moet natuurlijk wel kort aan bod komen. Anderzijds is het wellicht nogal kort door de bocht om een precieze oorzaak of een begin te pinpointen voor de conflicten in het Christendom, dus zoals de conventie dat wil beginnen we hier eenvoudigweg wanneer allerlei protestantse bewegingen exponentieel aan slagkracht beginnen te winnen in Europa.

De opkomst van humanistisch gedachtegoed wordt vaak aangehaald als een van de belangrijkste factoren die barsten begonnen maken in de eenheid van het Westerse Christendom. Allerlei teksten werden met een kritische lens herbekeken, en ook de Bijbel werd niet gespaard. Drukkerijen, de nieuwste industrie van het moment, begonnen tegelijkertijd aan een voordien ongezien tempo gedrukte media te verspreiden—zowel prenten, die goedkoper geproduceerde afbeeldingen bereikbaar konden maken voor het volk, als kritische wetenschappelijke traktaten, alsook de pamfletten van religieuze rebellen die aanstoot namen aan de moderne regelingen van de Kerk. Religieuze onenigheid op kleine schaal was er weliswaar altijd, maar denkers als Desiderius Erasmus (1466-1536), Maarten Luther (1483-1546) of Johannes Calvijn (1509-1564) konden plots ver buiten de omgeving van hun woonplaatsen medestanders vinden. Wat betreft de kwestie van iconen erkenden protestanten van vele verschillende groeperingen dat er problemen in het systeem zaten: de buitensporige kosten die werden gemaakt aan afbeeldingen wanneer armoede buiten nog steeds welig tierde, de verschillen in elke individuele afbeelding van een figuur, de soms opvallend intense verering van de beelden zelf... Sommige protestantse schrijvers, zoals Luther, waren van mening dat beelden ondanks alles wel degelijk nog steeds hun didactische functie hadden, en Erasmus bleef steeds een aanhanger van de Katholieke kerk, ondanks zijn scherpe kritiek. Aan de andere kant stonden mannen als Andreas Bodenstein von Karlstadt (1486-1541), die de regels van het Oude Testament een stuk strikter interpreteerden. Karlstadt trad in de voetsporen van Leo III en beschouwde alle beelden opnieuw als fundamenteel uit den boze. Zijn geschriften waren vermoedelijk een van de voornaamste drijfveren van de systematische vernieling van devotiebeelden die in 1566 in de Nederlanden zou plaatsvinden.¹⁰⁵

¹⁰⁵ Jonckheere, *Decorum*, 31-33.

De Beeldenstorm was slechts één bijzonder in het oog springende uiting van tendensen die in heel Europa tenminste latent aanwezig waren—het was ook bij lange na niet de enige iconoclastische uitbarsting in de 16^{de} eeuw—maar was daarom niet minder vernietigend voor de kunstwereld in de Nederlanden. Echter, waar de totale *reset* van alles wat men dacht te weten over beelden heel wat schilders en beeldhouwers hopeloos ontredderd achterliet, slaagden anderen erin om te werken met de uitdagingen die de debatten hen presenteerden, met een waaier aan heel nieuwe, experimentele werken tot gevolg. Sommige schilders maakten in deze periode hun eigen mening over de conflicten bekend in de vorm van schilderijen of prenten, als visuele traktaten die de kijker wilden doen stilstaan bij de beeldconventies die ze hun hele leven voor vanzelfsprekend hadden gehouden, hun verschillen net meer betekenisvol in de nieuwe context.¹⁰⁶ Een klassiek voorbeeld zijn schilderijen die de aanbidding der koningen afbeelden: Adriaen Thomasz Key (ca. 1544- na 1589) schilderde een versie naar zijn meester, bijna identiek afgezien van de traditonale Moorse koning, die werd verwijderd omdat hij nergens in de Bijbel als dusdanig werd beschreven—vermoedelijk dus een latere, non-canonieke iconografische toevoeging (afb. 15).¹⁰⁷ Peter Paul Rubens (1577-1640) zou dan weer net meer aandacht besteden aan deze koning en de materialiteit van de weergave, in lijn met de respons van de Katholieke kerk op het schisma (afb. 16).¹⁰⁸

Iconen zouden voor katholieken opnieuw worden geaffirmeerd na maar liefst vijftwintig sessies van het Concilie van Trente (1545-1563), maar dit weerhield de Christenen er niet van uit elkaar te drijven. De gevaarlijke ambiguïteit van de beelden was alweer bewezen, en wanneer men dit door de verwoede debatten kwam in te zien moesten beelden uiteindelijk onschadelijk gemaakt worden. Aan de protestantse zijde gebeurde dit door ze af te schaffen—ten minste ter devotie. De katholieken zouden net meer inzetten op hun materiële cultuur, maar verkondigden tegelijkertijd nog meer dan voordien dat kunst didactisch hoorde te zijn. Voor beiden presenteerde zich een organische oplossing in de vorm van humanistische attitudes die in Italië al een stuk langer populair waren—ideeën die schilderen profileerde als een nobele bezigheid waarmee men naar perfectie en empirische kennis kon streven, en de kunstenaar als genie die erin slaagt geweldige nieuwe dingen te scheppen met zijn eigen *inventio*—met andere woorden, hier begint Belting's "Era of Art". Kunst wordt, onder meer aldus Belting, niet meer in de eerste plaats gezien als een representatie van een te vereren prototype, maar wel als het product van een kunstenaar die een idee vakkundig en op een boeiende manier weet te verbeelden. De nieuwe intenties, die opnieuw veel aan de klassieke oudheid schuldig zijn, worden mooi verwoord in een gedicht van Giovanni Battista Augurelli (1441-1524) over een werk van Sandro Botticelli (ca. 1445-1510) voor Giuliano de' Medici (1453-1478):

¹⁰⁶ Ibid.

¹⁰⁷ Ibid, 263.

¹⁰⁸ Ibid, 192-193.

“You ask, Bembo, why love [Amor] is painted in Medici emblems with his hands tied behind his back and holding his bow and broken quiver beneath his feet (...) Well, many people say many things, no opinion is the same; and that is prettier than any painted images.”¹⁰⁹

Aldus het resultaat van de Beeldenstorm en de omringende conflicten, maar om te spreken over het prototypum moeten we nog even terugkomen op de Katholieke polemiek. Over het algemeen waren de Katholieke argumenten in het debat dezelfde die iconofielen al de hele geschiedenis door gebruikten—dat is ook logisch, omdat men net zo gedreven op zoek ging naar vertrouwde historische precedentes om te citeren. De meeste van die argumenten werden behoorlijk helder opgesomd door Martinus Duncanus in een traktaat dat hier al een paar keer is geciteerd, en dat indertijd vele Christenen gelezen moeten hebben.¹¹⁰ Opnieuw redeneerde men dat beelden waardevol zijn als “boeken der ongeletterden”¹¹¹, dat ook God zelf waarheden via beelden aan ons heeft onthuld, zelfs dat het offer van Christus zijn volgelingen verlost van een aantal van de wetten uit het Oude Testament, zoals onder meer de besnijdenis en uiteraard ook het vermeende verbod op beelden (waarvan de Joden volgens Duncanus in de eerste plaats toch al de letter, maar niet de intentie hadden begrepen). Verdere vaak herhaalde argumenten waren onder meer dat simulacra—als beelden van zaken die niet in Gods’ schepping voorkomen—de enige werkelijk schadelijke beelden zijn, en omdat Christelijke beelden figuren afbeelden die echt bestaan, alles perfect acceptabel was. Afgoderij kwam overigens veel vaker voor wanneer mannen een vrouw of hun geld tot hun god maakten, en ten slotte beseft iedereen zich uiteindelijk wel dat de beelden niet echt leven.¹¹² Vooral dat laatste argument was alomtegenwoordig, maar we bespraken eerder al wat voor een erg reële levenskracht beelden kunnen hebben, onder meer bij de Oude Grieken, die in de praktijk een erg gelijkaardige visie hadden. De verering van beelden was ongetwijfeld wel degelijk een dagelijkse werkelijkheid, en er is weinig reden om te twifelen aan Petrus Bloccius wanneer hij beschrijft hoe de papisten:

“(...) bilden ende cruxifixen diene ende eeren als sy die omdragen, als sy die met mantels kleeden, gout ende silver behanghen, (...) ende andere vleeschelicke dienst bewijzen sonder Gods bevel (...)”¹¹³

Ook overtuigde katholieken maakten namelijk al vele jaren dezelfde opmerkingen. Een van hen was bisschop van Parijs Guillaume d’Auvergne (ca. 1185-1249), die in de jaren 1230 klaagde dat vele simpele zielen bidden tot de beelden, niet tot de heiligen zelf.¹¹⁴

¹⁰⁹ Giovanni Battista Augurelli, geciteerd in Paul Holberton, “Classicism and invention: Botticelli’s mythologies in our time and their time,” in *Botticelli Past and Present*, red. Ana Debenedetti en Caroline Elam (Londen: UCL Press, 2019), 54.

¹¹⁰ Jonckheere, *Decorum*, 36.

¹¹¹ Duncanus, *Een cort onderscheyt* Cap. 7, p.30.

¹¹² Ibid.

¹¹³ Petrus Bloccius, *Meer dan twee hondert ketteryen, blasphemien en[de] nieuwe leeringen, vvelck vvt de misse zyn ghecomen* (Leiden: A. van Hasselt, 1567), Cap. 56, p. 48.

¹¹⁴ Maniura, *Presence*, Introduction.

Guillaume d’Auvergne staat toevallig ook bekend als een van de eersten die Griekse filosofie probeerde te verzoenen met de Christelijke leer.¹¹⁵ Vooral Aristoteles was het subject van zijn inspanningen, en—zelfs al moet opgemerkt worden dat d’Auvergne de gedachten die niet zo eenvoudig in het Christendom pasten grotendeels probeerde uit te wissen—vele van zijn ideeën bleken inderdaad opmerkelijk compatibel.¹¹⁶ Bovenal doelen we hier natuurlijk op zijn theorieën rond perceptie, die beelden beschouwden als onmisbaar in het menselijke leerproces (cf. supra). Christenen waren zich ook bewust van dezelfde kerngedachte die de Grieken hadden over beelden, namelijk dat ze per definitie een imitatie zijn; dat ze hun prototype vrijwel nooit werkelijk accuraat weergeven. In *Summa Theologiae* (1265-1274) citeert Thomas van Aquino zo geschriften van kerkvader Augustinus van Hippo (354-430) over de aard van een beeld, om daarmee over de schepping van de mens, die eveneens gemaakt is naar het beeld van God, te redeneren: “*Where an image exists, there forthwith is likeness; but where there is likeness, there is not necessarily an image.*”, en verder, “*Where there is an image there is not necessarily equality*”.¹¹⁷ Gelijkenis betekent het delen van eigenschappen, en de mensen zijn beelden van God in de zin dat ze slechts een gelijkenis aan God vertonen—dat eigenschappen van God aan hen zijn overgeleverd. Mensen zijn een betere gelijkenis van God dan de rest van de schepping, vanwege hun imitatie van Gods’ eigenschap van intellect. Verder delen mensen die God kennen en liefhebben in zijn gratie, en degenen die dat perfect weten te doen delen in zijn glorie. De mensen—heiligen—die alle drie deze eigenschappen bezitten, zijn dus een aardse referentie om over de aard van God te leren en dichter bij Hem te komen.¹¹⁸ Jezus Christus, als God in menselijke vorm, is een bijna geheel rechtstreeks beeld, en zijn beeltenis was expliciet toegestaan omwille van zijn bestaan als mens, een wezen dat van nature beeld is en als fysieke materie kan worden waargenomen. Aldus Johannes van Damascus:

“Of old, God the incorporeal and formless was never depicted, but now that God has been seen in the flesh and has associated with human kind, I depict what I have seen of God. I do not venerate matter, I venerate the fashioner of matter, who became matter for my sake and accepted to dwell in matter and through matter worked my salvation, and I will not cease from reverencing matter, through which my salvation was worked.”¹¹⁹

In overeenstemming met de beeldtheorie van Aristoteles kunnen mensen dus ook volgens Christelijke denkers enkel leren uit de observatie van beelden.¹²⁰ Net zoals God Jezus Christus

¹¹⁵ Steven P. Marrone, *William of Auvergne and Robert Grosseteste: New Ideas of Truth in Early Thirteenth Century* (Princeton: Princeton University Press, 2014).

¹¹⁶ Encyclopedia Britannica Online, s.v. “William of Auvergne”, laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, <https://www.britannica.com/biography/William-of-Auvergne>.

¹¹⁷ Augustinus van Hippo, geciteerd in Thomas Van Aquino, *Summa Theologiae*, 93.1, vert. n.n., 1920, laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, <https://www.newadvent.org/summa/1093.htm>

¹¹⁸ Ibid, 93.4.

¹¹⁹ Johannes van Damascus, *On the Divine Images*, geciteerd in Herman Majkrzak, *St. John Damascene’s First Treatise on the Divine Images*, 6-7, laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, https://www.academia.edu/36851741/St_John_Damascenes_First_Treatise_on_the_Divine_Images

¹²⁰ Tenminste als we de soort rechtstreekse kennis die Teresa van Avila meende te ervaren even aan kant zetten. Christenen achtten dit wel mogelijk, maar alsnog slechts voor een paar zeldzame profeten weggelegd.

in de vorm van een mens presenteerde zodat de mensen hem beter zouden begrijpen, en zoals Jezus zelf in levendige parabels sprak moet men een aantal bevattelijke maar grotendeels inaccuraat beelden gepresenteerd krijgen om uiteindelijk tot een beter begrip van de werkelijkheid te komen. Daaruit volgt dus dat men ook over heiligen kan leren door naar hun beelden te kijken en zich een mentaal beeld van hun essentie te vormen.

De bovenstaande conclusie is precies de onderliggende gedachte van het prototypum. Dit oorspronkelijk erudiete concept, dat voordien enkel in werken van een Johannes van Damascus, Thomas van Aquino, of Basilius van Caesarea zou worden besproken, werd door de 16^{de}-eeuwse polemieken nieuw leven ingeblazen en veranderd in een algemeen begrip.¹²¹ Om Basilius' originele idee te herhalen, "The honor bestowed upon the image passes on to the prototype". We gaan er dus van uit dat een Christelijk beeld niet op zichzelf bestaat, maar helemaal in functie staat van dat prototype. Als de beelden refereren naar hun prototype, maar toch altijd slechts een gedeeltelijke waarheid kunnen opleveren, en hun grootste waarde puur in de opvoeding van gelovigen ligt, is het wellicht inderdaad altijd al perfect acceptabel geweest om de realiteit licht op te smukken—zolang dat de aan te leren essentie van het subject eer aandoet. Met andere woorden, het prototypum slaat los van Basilius' intenties op een *phantasia*, of liever nog een verzameling van verschillende *phantasia*: een hypothetische, mythologische versie van een figuur die het beste kan illustreren hoe men die figuur collectief percipieert, en gereflecteerd wordt in alle afbeeldingen van die figuur.

Levende personen transformeren eveneens makkelijk in een prototypum, wanneer ze mettertijd worden vereenzelvigd met de waarden die ze voor het volk belichamen—denk aan Fransiscus van Assisi, maar ook aan de manier waarop wereldleiders de geschiedenis ingaan, voornamelijk herinnerd bij wijze van hun daden en afbeeldingen. We lopen met een hedendaags voorbeeld misschien al op de feiten voorop, maar wellicht een van de duidelijkste moderne illustraties van dat laatste is de *Sid Meier's Civilization* videogame-serie, waarin de speler het opneemt tegen gemythologiseerde versies van historische culturen en hun bekendste leiders, gereduceerd tot (wat de ontwikkelaars van het spel zien als) hun meest essentiële, prototypische eigenschappen.¹²² Het zesde spel in de reeks (*Civilization VI*, 2016) veranderde haar visuele stijl van realisme naar een stijl die overduidelijk op politieke cartoons en karikaturen is gebaseerd—een eerlijkere artistieke keuze die onmiddellijk impliceert dat men niet met "dé" keizer Augustus of Theodore Roosevelt te maken heeft (afb. 17).

Met de basisdefinitie van het prototypum die we ondertussen hebben bereikt kunnen we overigens eenvoudig tot verdere conclusies komen over de eigenschappen en mogelijkheden van het concept. Allereerst moet gewezen worden op de bijzondere flexibiliteit van een prototypum, als een artefact van collectieve perceptie. Het prototypum vormt de basis voor

¹²¹ Koenraad Jonckheere, *The lure of the pagan gods. The perception of Antiquity in times of iconoclasm*, 23. (Ongepubliceerd)

¹²² Firaxis Games, *Sid Meier's Civilization VI* (2016, Uitgever 2K Games).

latere representaties, maar wordt namelijk op haar beurt ook beïnvloed door de representaties van haar subject: in eerste instantie door de originele bron of tekst (in het Christendom valt dat heel vaak tot de Bijbel terug te traceren), maar ook door alle latere *inventio* van schilders, schrijvers, of sprekers. Sterker nog, een dergelijke perceptie kan onmogelijk worden beperkt tot enkel de officieel gesanctioneerde versie van het verhaal: zoals we al zagen kunnen nieuwe, apocriefe interpretaties, niet gerelateerd aan het oorspronkelijke woord van de canon, een Moorse koning tot leven wekken die nergens in de tekst staat beschreven en hem tot een iconografische traditie maken. We zullen in de volgende hoofdstukken tot nog meer concrete inzichten over het prototypum komen.

De Era of Images eindigt in zekere zin met de Beeldenstorm, zoals Belting ons vertelt, en zoals onder meer ook Régis Debray (1940-) beaamt. Deze laatste is een van de theoretici die zelfs nog een verdere evolutie zien in de moderniteit, een Era of the Visual, waarin beelden niet dienen als representaties of als de esthetische werken van genieën, maar als media die ons afleiden bij wijze van een simulatie.¹²³ Of Debray en Belting gelijk hebben wanneer ze een dergelijke periodesstructuur voorstellen, dan wel Freedberg het meer aan het rechte eind heeft met zijn doorlopende geschiedenis van het beeld in de brede zin, is uiteraard een kwestie waarover verder kan gedebatteerd worden. De waarheid ligt waarschijnlijk eerder ergens tussen beiden: hoewel samen met nieuwe technologie ook nieuwe beeldattitudes kunnen ontluiken, bouwen die uiteindelijk gewoon verder op dezelfde klassieke manieren waarop de mens al vanouds keek. Het is altijd al voor velen nogal beschamend geweest, maar een “levenloos beeld” kan harten sneller doen slaan: de Aphrodite van Cnidos kon dat als idool, de Borghese Hermaphrodite kon dat als kunst, en de gefabriceerde *sex-appeal* van een reclamebeeld kan dat nog steeds. Het ontstaan van nieuwe media kan onmogelijk betekenen dat de oude beeldattitudes erg ver weg zijn. Om die theorie te testen kunnen we de “Era of Art” gerust even overslaan, en in detail gaan kijken naar ons huidige gemediatiseerde tijdperk op zoek naar herkenbare patronen.

¹²³ Régis Debray en Eric Rauth, “the Three Ages of Looking,” *Critical Inquiry* 21, nr. 3 (1995): 529-555.

3. Moderne Reflecties van het Klassieke Icoon

Enkele eeuwen zijn voorbijgegaan sinds het schisma van de Christelijke Kerk. De drukpers, die ooit zo'n enorme *boom* in de verspreiding van ideeën teweegbracht, moest mettertijd plaats maken voor nieuwe technieken, die op hun beurt werden voorbijgestreefd door almaar snellere, meer efficiënte, meer verreikende apparaten. Vandaag de dag zijn de verschillende opties om vanuit het comfort van onze eigen woning de hele rest van de planeet te bereiken voor de meeste mensen (tenminste in enigszins welvarende regio's) ronduit vanzelfsprekend geworden. Men wordt tegelijkertijd van dag tot dag werkelijk gebombardéerd door beelden, zo'n overvloed aan visuele informatie dat menig onderzoek is geschreven over de effecten die die beelden hebben op de mens—of zoiets gezond is, wanneer we enkel nog ruis beginnen waar te nemen, en uiteraard ook hoe een beeld de aandacht optimaal naar zichzelf kan aantrekken tussen al die competitie. Het lijkt erop dat in onze moderne, kapitalistische maatschappij de functies van beelden behoorlijk zijn veranderd in vergelijking met de betrekkelijke eenvoud van de middeleeuwse beeldcultuur, die zich in principe vooral met religie bezighield. Maar is dat wel het geval? In dit deel bekijken we moderne representaties, en hoe ze verschillen dan wel overeenstemmen met de historische, vaak religieuze beeldtheorie die in de vorige hoofdstukken werd uiteengezet.

3.1. Het Moderne Gezicht van de Mythe

We vroegen ons al af of mensen doorheen de geschiedenis op gelijkaardige manieren naar beelden blijven kijken, maar ook stelden we aan het begin dat dit onderzoek niet zoals Hans Belting enkel bij devotiebeelden zou blijven. In het historische onderdeel van deze tekst waren het gros van onze voorbeelden echter wel religieus getint. Het was hopelijk al impliciet duidelijk dat een profaan beeld eveneens de capaciteit heeft om *presence* uit te stralen, en zeker ook eveneens kan bijdragen aan een prototypum, maar in het belang van een vollediger beeld zullen we alsnog bekijken hoe de religieuze beelden van weleer zich verhouden tot moderne, seculiere media. In feite liggen de christelijke middeleeuwse beeldcultuur en die van vandaag in essentie namelijk niet zo ver uit elkaar als ze dat lijken.

In zijn essay *The aesthetic attitude in Romanesque art* (1947) reageert Meyer Shapiro tegen de algemene perceptie van kunst in de Christelijke Middeleeuwen, waarvan men naar zijn mening regelmatig beweerde dat ze altijd een essentiële sociale (lees ook: religieuze) functie te vervullen had. Dit was in tegenstelling tot de kunst van de 20^{ste} eeuw, die tot “mere ornament” zou zijn verwaterd.¹²⁴ Dit idee klinkt ook in de 21^{ste} eeuw ongetwijfeld nog erg bekend in de oren. In werkelijkheid zijn beelden natuurlijk altijd al beiden tegelijk geweest: Shapiro verduidelijkt dat Romaanse kunst natuurlijk zijn spirituele en didactische functies had, maar ook vaak gewoon decoratief probeerde te zijn, afhankelijk van de grillen van de

¹²⁴ Meyer Shapiro, *Romanesque Art: selected papers* (New York: Brazillier, 1993), 1.

kunstenaar.¹²⁵ Het is zo dat de eigen inbreng van de kunstenaar vanaf de Renaissance (of vanaf de Era of Art) veel sterker *an sich* als waardevol werd beschouwd, maar *inventio* stond nooit enkel en alleen in dienst van religie. Het is ook een ernstige misvatting om te beweren dat men in de Middeleeuwen exclusief spirituele waarde aan beelden vasthechtte. Shapiro merkt wel op dat contemporaine schrijvers regelmatig hun waardering van beelden beschreven in religieuze termen, opdat men zou serieus genomen worden, maar de appreciatie zelf had in vele gevallen minder te maken met de al dan niet religieuze inhoud van het werk dan met de vaardigheid van de kunstenaar.¹²⁶

We kunnen eveneens stellen dat modern entertainment tenminste een van de belangrijkste religieuze functies van Middeleeuwse beelden in grote lijnen heeft behouden—meer bepaald de verbeelding en verspreiding van verhalen, mythologie, en folklore. Zonder twijfel is het zo dat vele historische werken in het verspreiden van die mythes deel uitmaakten van de populaire cultuur van hun tijd—vooral visuele werken, waarop in de Middeleeuwen wel eens werd neergekeken, maar Plato beschouwde zoals we al opmerkten in zijn tijd ook literatuur als sensationele, misleidende fictie—voordat ze pas eeuwen later als klassiekers beschouwd werden. We kunnen ook in dit geval onze mythes in de huidige pop-cultuur zoeken.

Joseph Campbell, wellicht de voornaamste stem in de discussie van moderne mythologie, ging zover om in zijn befaamde *Hero with a Thousand Faces* alle mythes fundamenteel onder eenzelfde archetypische structuur te plaatsen, de *Monomyth*.¹²⁷ Dit is voor vele anderen een stap te ver, maar aan essays die populaire media op de *Monomyth* toepassen, van Peter Jackson's *the Lord of the Rings*-films tot *Star Trek* tot *DC Comics* en allerlei Hollywood-films daartussenin, is er om het licht uit te drukken zeker geen tekort, wat wel moet wijzen op de overeenkomsten die men kan vinden tussen media en klassieke mythe.¹²⁸ Als we op zoek zijn naar voorbeelden kunnen we een groot aanbod vinden in de ondernemingen van de Walt Disney Company, ooit een relatief bescheiden animatiestudio en nu hét schoolvoorbeeld van een globaal media-conglomeraat, dat op ongelooflijke schaal (onder meer) entertainment produceert en aanschaft.

In *The Mouse and the Myth* onderschrijft Dorene Koehler het idee van Disney-producties als mythe en de Disney-ervaring als religieus, voornamelijk door Disneyland te observeren als een rituele plek voor veel van haar bezoekers. Ze beschrijft hoe tijdens een van haar eigen bezoeken een opname van Walt Disney plots door de luidsprekers galmde. Hij sprak over de

¹²⁵ Shapiro heft het concreet vooral over architecturale voorbeelden, maar zijn argumenten zijn net zo bruikbaar binnen andere kunstvormen.

¹²⁶ Shapiro, *Romanesque*, 11-12.

¹²⁷ Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Novato: New World Library, 2008).

¹²⁸ De genoemde voorbeelden zijn onder meer te vinden in respectievelijk: Janet Brennan Croft, "Jackson's Aragorn and the American Superhero Monomyth," in *Picturing Tolkien: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy*, red. Janice M. Bogstadt en Philip Kaveny; Donald E. Palumbo, "The Monomyth in *Star Trek* Films" in *The Influence of Star Trek on Television, Film and Culture*, red. Lincoln Geraghty, Donald Palumbo en C.W. Sullivan III; en Jeffrey S. Lang en Patrick Trimble, "Whatever Happened to the Man of Tomorrow?," *Journal of Popular Culture*, 22, vol. 3 (1988): 157-173.

traditionele waarden die hij in het park wilde waarmaken—nostalgie, inspiratie, veiligheid—met het volgende resultaat:

“A reverential hush came over the crowd of people, the likes of which I had previously only seen in settings dedicated to worship.”¹²⁹

Koehler bespreekt Disney als een profeet van fantasie en amusement, waar de wereld soms ernstig nood aan heeft. Net zoals Campbell stelt dat mythes sterk op archetypische plots en personages steunen, een idee dat ook in het werk van Carl Jung terugkomt, belichamen de personages van Walt Disney archetypes die hen iconisch, mythisch maken. De themaparken zijn pogingen om zo overtuigend mogelijk die mythe naar de echte wereld te vertalen. Disneyland is zo misschien wel de meest doorgedreven fysieke uiting ter wereld van de vervaging van de grens tussen realiteit en simulacrum die geponeerd wordt in Baudrillard.¹³⁰ Koehler is overduidelijk zelf erg pro-Disney, waar vele anderen terecht sceptischer blijven over Disney’s capaciteit om mythe te produceren: het moet gezegd worden dat de opinie dat Disneyland eerder een tempel is aan de Amerikaanse waarden van kapitalisme en consumptie minstens even legitiem is. David Chidester waarschuwde onder meer tegen Disney’s neiging tot “performatively demonstrating that the company knows the world better than the world knows itself.”¹³¹ Disney propageert inderdaad ook al routinematig hun eigen versie van bepaalde onderdelen van de Amerikaanse nationale geschiedenis in hun parken (Bijvoorbeeld in hun “Hall of Presidents”). Onder Michael Eisner, in 1993, had het bedrijf zelfs plannen om een themapark te starten dat volledig gebaseerd was op Amerikaanse geschiedenis.¹³² Historici waren als de dood voor het artificiële, kindvriendelijke narratief dat Disney er ongetwijfeld zou presenteren, dus dat project raakte uiteindelijk nooit van de grond.¹³³

Campbell, en met hem vele andere critici, keek vaak naar vele populaire media als gelijkaardig aan “Disney’s America”—verhalen enkel en opzettelijk geconstrueerd om geld te verdienen zonder de consument uit te dagen, die dus geen werkelijke mythische waarden bevatten.¹³⁴ Een mogelijk contrapunt is dat ook in de vele klassieke culturen altijd wel economische factoren gemoeid waren met de productie van kunst en cultuur, en dat dit die cultuur dus misschien minder objectief, maar niet noodzakelijk minderwaardig maakt. Het is in elk geval misschien correcter om te stellen dat hoewel ze misschien niet mythes zijn in de meest strikte

¹²⁹ Dorene Koehler, *The mouse and the myth: sacred art and secular ritual at Disneyland* (Baltimore: Project Muse, 2017), 20.

¹³⁰ Aldus Baudrillard: “Disneyland: a space of the regeneration of the imaginary as waste-treatment plants are elsewhere and even here”. Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, vert. Sheila Faria Glaser (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2007), 32.

¹³¹ David Chidester, *Authentic Fakes: Religion and American Popular Culture* (Berkeley: University of California Press, 2005), 146.

¹³² John Wills, *Disney Culture* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2017), 65.

¹³³ Michael Eisner stond ook nooit bepaald bekend om zijn belangstelling voor geschiedenis. Uit een brief uit 1981, nog voordat hij zich bij Disney aansloot: “we have no obligation to make art (...) to make history (...) to make a statement. But to make money, it is often important to make history, to make art, or to make some significant statement.” Geciteerd in James B. Stewart, *DisneyWar* (New York: Simon and Shuster, 2005), 32.

¹³⁴ Zijn voorliefde voor de *Star Wars*-films, ondertussen ook eigendom van Disney, is dan weer wel voor velen bekend.

zin van het woord, de verhalen en personages van huidige pop-culture tenminste net als helden en heiligen van weleer een niet onbelangrijke stempel kunnen achterlaten op mensen, hun visies, en hun identiteit. Hoe dan ook kunnen we pop-culture dus wel degelijk mythologisch noemen, en dat brengt ons meteen terug naar het prototypum, dat een centrale rol speelt in de verbeelding van mythes. We vernoemden nu echter ook al een paar keer dat ook *archetypes* cruciale elementen zijn van mythologie, volgens onder meer Campbell en Jung. Dit is wellicht een geschikt moment om beide termen in vergelijking met elkaar te definiëren.

Archetypes zijn, volgens Jung, eeuwig en onveranderlijk.¹³⁵ Het zijn paradigma's voor vele verschillende verhalen, personages, en ideeën. Een prototypum daarentegen beschrijft slechts één bepaald idee of personage in haar essentiële vorm, en is in principe onbeperkt veranderlijk zolang het resultaat herkenbaar blijft als hetzelfde idee. Het prototypum is enkel paradigmatisch voor alle representaties van dat ene idee. Neem, nu Disney nog steeds vers in het geheugen zit, *Peter Pan* als voorbeeld. Personages zijn net als Plato's vormen opgebouwd uit eigenschappen, uit tropen (in de zin van hergebruikte culturele ideeën), en sommige combinaties van die tropen noemen we archetypes.¹³⁶ Het personage van Peter Pan is misschien een echo te noemen van het archetype van de bovennatuurlijke mentorfiguur voor de *Hero With a Thousand Faces* (in dit geval de kinderen die de andere wereld betreden), of het archetype van eeuwige jeugd ("perennial boy", zoals Apollo, cf. supra). De Peter Pan uit de Disney-film is al die dingen, maar is tegelijk slechts één weergave van het prototypum "Peter Pan", zoals de theaterversies en originele boek van J.M. Barrie dat voor hem waren. Het prototypum is als een flexibel sub-archetype voor alle beelden die het idee "Peter Pan" afbeelden. Natuurlijk dragen film, theater en boek bij aan ons bredere begrip van wat "Peter Pan" inhoudt—hoewel de Disney-versie ondertussen, zoals zo vaak gebeurt met hun personages gebaseerd op klassieke verhalen, de andere versies ongetwijfeld sterk overschaduwde in het collectieve onderbewustzijn. Vergelijk dit met een onderzoek van Sara Van den Bossche, waarin zij op zoek gaat naar de "meest canonieke versie" van het personage Pippi Langkous, en ook onder meer concludeert dat we, als we met nieuwe representaties van een personage worden geconfronteerd, vertrekken van een mentaal beeld van hoe het personage er hoort uit te zien op basis van onze ervaringen met het personage.¹³⁷ De Pippi uit de film bleek ondertussen veel bekender dan degene uit het originele boek, en komt dus net als Disney's Peter Pan dichterbij de buurt van het huidige prototypum. De herkenbaarheid

¹³⁵ Carl G. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Vertaald door R.F.C. Hull, (London: Routledge, 1968), 3-6.

¹³⁶ Voor de duidelijkheid, een ander gerelateerd concept is het *stereotype*, een overgeneralisatie dat in principe ook een troep of groep tropen is, hoewel het zeer regelmatig wordt of werd gebruikt. De pure herkenbaarheid van een stereotype maakt het nog altijd een nuttig instrument om verhalen te vertellen.

¹³⁷ Sara Van den Bossche, "We Love What We Know: The Canonicity of Pippi Longstocking in Different Media in Flanders." In *Beyond Pippi Longstocking: Intermedial and International Approaches to Astrid Lindgren's Work*, red. Bettina Kümmerling-Meibauer en Astrid Surmatz (London: Routledge, 2011), 51-72.

van Disney's personages wordt nog verder vooruitgeholpen omdat hun intellectuele eigendommen aan de consumenten gepresenteerd worden als een trans-mediale ervaring.

3.2. Trans-media

Henry Jenkins, die de term "trans-media" introduceerde in *Convergence Culture* (2006), doelde daarmee op een nieuw soort mediafranchise die verschillende media incorporeerden om meer informatie over het plot te bieden.¹³⁸ Jenkins gebruikt als voorbeeld *the Matrix* (1999), een film die bewust geschreven is om zijn verhaal niet alleen in andere films, maar ook online, in het officiële videospel, in de *anime* verder te zetten. "To truly appreciate what we are watching, we have to do our homework."¹³⁹ De opkomst van het internet speelde hierin een grote rol, maar daarover later meer.

De trans-media-ervaring was niet bepaald iets nieuws, maar het idee dat men al die bijkomende media gericht kon inzetten om aan eenzelfde verhaal bij te dragen was dat wel. Trans-media produceren werd enkel mogelijk als product van onze huidige *convergence culture*, het is te zeggen nu mediafranchises vanzelfsprekend zijn geworden en alle producten die deel uitmaken van de franchise voor de meeste kijkers vrij verkrijgbaar zijn. Mediafranchises, zoals dus die van de Walt Disney Company, gebruiken al langer andere media als satellieten die het centrale product (de film, in dit geval) actief houden. Via allerlei soorten merchandise, *spin-offs* op televisie, de live-action remakes van klassieke animatiefilms die over de laatste jaren de *box office* domineerden, en uiteraard de pretparken worden de verhalen van de Disney-personages levend gehouden in de geest van de fan. Disney heeft in recente jaren dan ook gepoogd precies die *IPs* te kopen die al een sterke aanwezigheid hadden in het collectieve geheugen en makkelijk op die manier ingezet konden worden: onder meer *Star Wars*, *the Muppets*, en *Marvel Comics* konden eenvoudig in de bestaande Disney-brand worden ingelijfd. Meer nog, Disney zet in recente jaren bijna exclusief in op franchises, nieuwe films die refereren naar de oude. Die intertekstualiteit blijkt naast een goede zet voor de mythologie ook uitermate lucratief. Sommige critici betreuren daarbij wel dat de individuele werken hierdoor veel van hun eigen identiteit moeten opgeven.¹⁴⁰ Ter illustratie is een bijzonder helder meta-commentaar op het mythische potentieel van mediafranchises te vinden in *Sony Pictures'* alom geprezen animatiefilm *Into the Spider-Verse* (2018). Voor een personage als Spider-Man (ironisch genoeg voor deze discussie net het ene *Marvel Comics* personage waarover Disney geen zeg had) is het proces

¹³⁸ Henry Jenkins, *Convergence Culture: where old and new media collide* (New York: New York University Press, 2006), 93.

¹³⁹ *Ibid*, 94.

¹⁴⁰ Zie bijvoorbeeld: Nerdstalgic, "The Problem with Disney's Motives in One Word", laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=2R1cKhYpZPc&t=14s>

van herinterpretatie dat de ontwikkeling van mythes aandrijft niets nieuws: *Marvel* lanceert al decennia om de haverklap een nieuwe *Spider-Man*-reeks die een nieuw publiek moet aantrekken. In de film komen verschillende dimensies samen, met als resultaat een coöperatie tussen zes “Spider-people”, elk met een eigen visuele stijl, elk afkomstig van een eigen hoofdstuk in de brede *Spider-Man* canon. Ondanks hun verschillen hebben alle 6 de gemeenschappelijke kern die hen tot representaties maakt van hetzelfde idee “Spider-Man”.¹⁴¹ We hebben hier wel nog steeds met 6 aparte personages te maken. Men begreep dat deze film een eerbetoon was aan de bredere mythe van Spider-Man—zoals een analyse van de film concludeert, “*Ultimately, it’s a story of why Spider-Man, in concept, will continue to endure, circling all the way back around to Stan Lee and Steve Ditko’s original idea.*”¹⁴²

Media franchises zijn dus ondertussen niet bepaald nieuw. De trans-media-ervaring is echter niet alleen “niet bepaald nieuw”, men zou kunnen opperen dat ze in principe zelfs erg gelijkaardig is aan de traditionele wijze waarop mythologie wordt verspreid: een centrale traditie wordt bijgestaan door bijkomende representaties, in de vorm van uiteenlopende media van de hand van verschillende auteurs, zowel verhalen als literatuur als visuele beelden, maar allen in dienst van dezelfde mythe. Op dezelfde manier als hoe Disney-fans door verschillende extra ervaringen meer over de personages kunnen leren om zich dichterbij de mythe te voelen, konden Middeleeuwse Christenen, zoals we in hoofdstuk 2 zagen, leren over de heilige en zich spiritueel dichterbij voelen door hun verschillende beelden, relieken, en verhalen te ervaren. De mensen die, in welk medium dat ook moge zijn, nieuwe representaties van moderne personages blijven produceren, vervullen een gelijkaardige functie aan die van de Middeleeuwse kunstenaar. Ze staan in dienst van het verderbouwen van de prototypums van personages en werelden, vaak met hun eigen economische drijfveren, maar ook niet zonder hun eigen creatieve mogelijkheden—alleen, in plaats van voor de Kerk werken zij vandaag vaker voor een bedrijf.

Echter, media outlets zoals Disney blijven met een aanzienlijk probleem achter: zoals we al in het vorige hoofdstuk vaststelden evolueert een prototypum niet noodzakelijk enkel via de hand van de oorspronkelijke auteur of de mensen die rechtstreeks voor hen werken. Bedrijven als Disney zijn legendarisch om hun legioenen van advocaten, die allerlei vormen van exploitatie van hun intellectuele eigendommen moeten zien te ontmoedigen. Terecht, reglementeringen tegen zulk misbruik stammen uit de vroege jaren van de prentkunst en zijn uiteraard noodzakelijk en effectief om economische misdaden tegen te gaan. Of ze veranderingen aan het prototypum van een personage kunnen tegenhouden, is een heel andere vraag. Mythes zijn nog steeds erg flexibel, en ondanks de inspanningen van bedrijven zoals Disney blijven ze bijzonder resistent tegen alle pogingen om ze te bevriezen. We moeten de mythe dus ook bekijken vanuit het opzicht van mensen die aan de mythologie blijven

¹⁴¹ *Into the Spider-Verse*, dir. Bob Persichetti, Peter Ramsey en Rodney Rothman (USA: Sony Pictures, 2018).

¹⁴² Siddhant Adlakha, “‘Spider-Man: Into the Spider-Verse’ is a Superhero Movie About the Power of Art”, laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020, <https://www.slashfilm.com/spider-man-into-the-spider-verse-analysis/>

doorbouwen zonder daarbij de copyright te schenden, want (gewoonlijk) zonder de verwachting van financiële compensatie: we hebben het dan natuurlijk over de fans.

3.3. Eigenzinnige relaties met canons

Als we fans willen beschouwen als even machtig om een werk te veranderen als degenen die dat werk produceerden, doet dat de meeste mensen wellicht denken aan Roland Barthes' befaamde (en overigens regelmatig verkeerd begrepen) essay *Death of the Author*. Inderdaad berust de flexibiliteit van het prototypum op een gelijkaardig idee: eens de auteur van een werk dat werk op de wereld heeft losgelaten, behoort het niet meer enkel aan hen toe. De lezer of kijker, zo gaat Barthes' stelling verder, moet de hoofdrol spelen in de interpretatie van het werk, en de intenties van de auteur spelen in het ideale scenario verder geen rol.¹⁴³ Uiteraard vergeet Barthes dat we niet in een ideaal scenario leven. Vooral nu het heel eenvoudig is om auteurs te volgen op sociale media blijven vele mensen gehecht aan het woord van hun favoriete schrijvers of producenten: zoals Michel Foucault zou beamen worden auteurs nog steeds beschouwd als ideologische figuren die een hogere autoriteit over de betekenis van hun werk vasthouden.¹⁴⁴

De superieure positie van de auteur wil echter niet zeggen dat de fans geen belangrijke rol spelen in het proces, en nog veel minder betekent dit dat ze niets waardevols toe te voegen hebben. Henry Jenkins, die we eerder al bespraken als de bron van de term "trans-media", schreef eveneens over de mechanismes van pop-culture-fans, een onderwerp waarbinnen hij nog steeds als autoriteit wordt beschouwd. Fans worden door hem beschreven als "textual poachers" in zijn gelijknamige boek (*Textual Poachers: Television fans and participatory culture, 2013*), naar een oudere quote van filosoof Michel de Certeau (1925-1986).¹⁴⁵ Lezers houden, zegt de Certeau, uiteindelijk slechts vast aan de elementen van een werk die hen aanspreken. Jenkins komt daarbij tot de conclusie dat de afgeleide werken die fans produceren geconstrueerd zijn uit elementen van verschillende populaire media tot een geheel dat uitdrukt wat zijzelf willen zien, wanneer de officiële canons van hun favoriete media onvermijdelijk ergens tekort schieten aan hun persoonlijke noden (onder meer omwille van bijvoorbeeld de creatieve limitaties van produceren voor televisie). Folklore werd traditioneel gecontroleerd door religieuze groeperingen, maar het volk had nog steeds haar invloed: denk aan Augustus die naar verluidt tegen wil en dank door het volk als god werd vereerd, of ook hoe binnen de katholieke kerk heiligen in de canon werden opgenomen als

¹⁴³ Roland Barthes, "Death of the Author", in *Image, Music, Text*, vert. Stephen Heath (Londen: Fontana Press, 1987), 148.

¹⁴⁴ Lindsay Ellis, "Death of the Author", laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, https://www.youtube.com/watch?v=MGn9x4-Y_7A&t=933s

¹⁴⁵ "Far from being writers (...) readers are travellers; they move across lands belonging to someone else, like nomads poaching their way across fields they did not write, despoiling the wealth of Egypt to enjoy it themselves". Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, geciteerd in Henry Jenkins, *Textual poachers: television fans and participatory culture* (New York: Routledge, 2013), 24.

een goedkeuring, een late respons op een verering die al een hele tijd werkelijkheid was voor de mensen (cf. supra). Nu media geproduceerd wordt door bedrijven is de officiële canon echter een stuk moeilijker bereikbaar. De fans zijn als het gepeupel in moderne media: gewoonlijk machteloos om het product zelf te beïnvloeden hangen ze af van de keuzes van de auteurs—campagnes van fans om bijvoorbeeld hun favoriete reeks op televisie te houden wanneer de producenten daar geen profijt meer in zien zijn allesbehalve een rariteit. Ondanks alles blijven fans wel vaak trouw zelfs wanneer ze het merendeel van de keuzes van de auteurs als kiespijn kunnen missen: in dat geval houden ze zich gewoon vast aan die elementen die hen wel blijven aanspreken. In hun *fanfictions* en andere afgeleide werken behouden sommige fans hun eigen autonomie, door andere mogelijkheden voor hun uitverkoren mythische personages en werelden te exploreren—gewoonlijk in een kruisbestuiving met andere media die aantrekkelijke elementen bevatten:

*“Fans read intertextually as well as textually and their pleasure comes through the particular juxtapositions that they create between specific program content and other cultural materials.”*¹⁴⁶

De precieze relatie tussen het originele werk en het werk van de fan kan erg verschillen.¹⁴⁷ Een boeiende stelling is bijvoorbeeld die van criticus “Deva”, die tot de conclusie kwam dat fanfiction in vele gevallen niet enkel een ontlenen van elementen, maar wellicht ook een kritische dialoog met de auteurs is: meer dan enkel het lenen van elementen ziet hij de nieuwe verhalen als een eigen commentaar op de canon. In dat geval is fanfiction wellicht nauw verwant aan de experimentele “visuele traktaten” van schilders in de Renaissance.¹⁴⁸ Over het algemeen merken we in elk geval op dat fanfiction de originele teksten als een soort genetische donors gebruiken voor hun eigen nieuwe ideeën.¹⁴⁹ De canon is in principe voor velen van ondergeschikt belang aan het samenspel van alle mogelijkheden in de bredere meta-tekst. Of fans in hun individuele herinterpretatie zo dicht mogelijk bij het origineel willen blijven of hun verbeelding echt helemaal de vrije loop willen laten hangt helemaal af van persoon tot persoon, maar dit proces van recombinate van voor de auteur betekenisvolle elementen maakt fanfiction van nature veel persoonlijker dan de “officiële” media waaruit ze hun inspiratie halen. Jenkins staat in het bijzonder stil bij Slash fiction: fanfiction die romantische of seksuele relaties tussen de personages afbeeldt. Het genre, naar zijn mening, *“may be fandom’s most original contribution to the field of popular literature.”*¹⁵⁰ Het biedt

¹⁴⁶ Jenkins, *Poachers*, 37.

¹⁴⁷ Zie bijvoorbeeld Jessica Seymour, die onderscheid maakt tussen homages (geen dialoog met origineel), collaboratieve werken (aanpassingen of toevoegingen aan de elementen van het oorspronkelijke werk), en interventies (concrete wijzigingen van keuzes van de originele auteur). De context en intentie begrijpen is voor de omgang met fanfiction net essentieel. Jessica Seymour, “Homage, Collaboration, or Intervention: How framing fanart affects its interpretation,” *Participations: Journal of Audience and Reception Studies* 15, nr. 2 (2018): 98-114.

¹⁴⁸ Deva, “Philosophy of Fanfiction,” *Barbelith Webzine*, geciteerd in Juli J. Parrish, *Inventing a Universe: Reading and Writing Internet Fan Fiction* (PhD diss., University of Pittsburgh, 2007), 47.

¹⁴⁹ Voor een gedetailleerde kijk op de interactie tussen fanfiction en originele tekst, zie ook Daria Pimenova, “Fan Fiction: Between Text, Conversation, and Game,” in *Internet Fictions*, red. Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchofer, en Sirpa Leppänen (Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Pub, 2009).

¹⁵⁰ Jenkins, *Poachers*, 188.

haar auteurs—in zeer grote mate vrouwen—een uitlaat om te experimenteren buiten de normen, zowel die van de canon als die van de maatschappij.

Natuurlijk zijn, om even Jenkins' voorbeelden te hanteren, een Captain Kirk en Spock die een romantische relatie aangaan niet dezelfde als de originele, “*family-friendly*” personages van *Star Trek*, maar de fans behouden gewoonlijk wel wat volgens hen de essenties van de personages of de verhalen zijn. In een bespreking van de schijnbaar oneindige twists die in fanfiction op de personages van Jane Austen's klassieke romans worden toegepast, merkt Roberta Grandi op hoe “*The meaning and message of Austen's novels is almost uniform for all the fans*”¹⁵¹, en

*“From small variation of perspective to complete translations into other centuries, the transformations sustained by Austenian plots and characters are numerous but not substantial: the underlying feelings and meanings are unchanged. Darcy and Elizabeth will continue hating each other at first sight and then loving for eternity(...)”*¹⁵²

Er zijn weinig vaste regels voor deze nieuwe representaties van personages. Waar in bijvoorbeeld de Spider-Man franchise verschillende personages verschillende uitingen zijn van eenzelfde type “Spider-Man”, worden in de brede waaier aan fanfiction zelfs individuele karakters verder opgedeeld: ze zijn meer herkenbaar als types dan als personages.¹⁵³ Echter, fans kunnen zonder problemen het onderscheid maken tussen de zaken die zijn aangepast en toegevoegd door de fanfiction-schrijver en de elementen van de herinterpretaties die werkelijk “Out of Character” (OOC) zijn. Personages die OOC lijken zijn in principe een merkteken van een slechte schrijver, met onvoldoende kennis van de essentie van het personage. Het is dus interessant dat deze term ook wel eens tegen de schrijvers van het originele werk wordt gebruikt, wanneer die een keuze maken die niet strookt met hoe de fans de personages hadden begrepen op basis van het bestaande materiaal.¹⁵⁴

De term “headcanon” is relevant voor deze discussie; dit zijn dingen, regelmatig kleine details, die officieel noch geconfirmeerd, noch gedeconfirmeerd zijn door de auteurs en waarvan een fan voor zichzelf uitmaakt dat zij die als correct beschouwen in hun eigen persoonlijke versie van het verhaal. Headcanons die voldoende bekend en populair worden kunnen “Fanon” worden, het is te zeggen dat ze voor een groot deel van de fans zo goed als canon zijn.^{155 156}

¹⁵¹ Roberta Grandi, “Web Side Stories: Janeites, Fanfictions, and Never Ending Romances,” in *Internet Fictions*, red. Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchhofer, en Sirpa Leppänen (Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Sholars Pub, 2009), 25.

¹⁵² Ibid, 33.

¹⁵³ Juli J. Parrish, *Inventing a Universe: Reading and Writing Internet Fan Fiction* (PhD diss., University of Pittsburgh, 2007), 75.

¹⁵⁴ Jenkins, *Poachers*, 103.

¹⁵⁵ Parrish, *Inventing*, 33.

¹⁵⁶ Fanon kent ook zijn negatieve equivalent: wanneer bepaalde keuzes in het originele werk—bijvoorbeeld een sequel die de personages niet respecteert—algemeen als rampzalig worden beschouwd kunnen grote groepen fans beslissen dat die zaken wat hen betreft nooit gebeurd zijn. Dit wordt gewoonlijk “fanon discontinuity” genoemd. TV Tropes houdt een catalogus van voorbeelden bij: “Fanon Discontinuity,” laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FanonDisContinuity>

Fanon die voldoende erkend wordt kan eveneens zijn weg terugvinden naar de officiële producties. Een klassiek voorbeeld is Irene Adler, een personage dat in de originele *Sherlock Holmes*-verhalen slechts éénmaal verschijnt, maar over de jaren heen regelmatig in een van de hoofdrollen wordt geplaatst, als resultaat van de hardnekkige theorieën dat ze tussen de lijntjes van Conan Doyle's boeken door een belangrijke plaats zou bekleden in Holmes' leven.¹⁵⁷ Uiteraard helpt het daarbij dat fans zich uiteindelijk vaak zelf bij de auteurs weten aan te sluiten, als een IP lang genoeg doorleeft. Dit is eveneens niet anders dan hoe mythes traditioneel evolueren.

3.4. Fans op het Internet

De bovenstaande fanbase-mechanismes speelden zich oorspronkelijk af in analoge media: handgedrukte fanzines waren het typische domein voor fanfiction en speculatie voordat het internet een gevestigde waarde werd om fans op veel grotere schaal met elkaar te verbinden. Met het internet kwamen fanbases in een nieuwe stroomversnelling terecht, bouwden ze nieuwe plaatsen om hun hobby's te beoefenen, en konden ze zichzelf ook makkelijker laten horen, met alle gevolgen van dien. Uiteraard verwierven ook auteurs en mediaproductenten een steeds grotere presence op het internet. Dit leidde tot meer creatieve conflicten met fans die (tenminste wat de auteurs betrof) aanstootgevende werken produceerden op basis van de karakters die zij zelf hadden ontwikkeld.¹⁵⁸ Immers, wat vroeger een relatief lokaal en vaak onopgemerkt fenomeen bleef was nu globaal zichtbaar. In alle teksten die handelen over deze periode in de geschiedenis van fanculturen is wel ergens een referentie te vinden naar Anne Rice, schrijfster van onder meer *The Vampire Chronicles*, die een bijzonder draconische houding opnam tegen werken gebaseerd op haar creaties: fans werden bedreigd met juridische gevolgen, en in 2001 stuurden Rice's advocaten een brief naar populaire website *fanfiction.net* met de eis dat alle fanfiction gebaseerd op haar werk zou worden verwijderd.¹⁵⁹

Hoe dan ook beseffen de meeste auteurs dat het op zijn minst lucratiever is om de zaken hun gang te laten gaan, als ze de fans niet zelfs ronduit willen aanmoedigen. Dat brengt ons terug bij Jenkins' trans-media, waarin het Internet een formatieve rol speelde. Eén populair type van trans-media, de *Alternate Reality Game (ARG)*, biedt cryptische puzzels aan die fans van over de hele wereld kunnen oplossen door hun kennis bij elkaar te leggen, wat natuurlijk enkel mogelijk is via fora toegewijd aan het oplossen van de puzzels. Jenkins bespreekt een onbedoeld voorbeeld van deze vorm van multimediale spellen, in de reality-televisieserie

¹⁵⁷ "Irene Adler", laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://www.arthurconandoyle.com/ireneadler.html>

¹⁵⁸ Gita Jackson, "It Used To Be Perilous To Write Fanfiction," Kotaku (2018), laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://kotaku.com/it-used-to-be-perilous-to-write-fanfiction-1826083509>

¹⁵⁹ Een vrijwel volledige geschiedenis van Anne Rice's conflicten met haar fans: "Anne Rice", laatst geraadpleegd op 9 augustus 2020, https://fanlore.org/wiki/Anne_Rice

Survivor (2004). De locatie van elk nieuw seizoen, de spelers, en uiteraard de twists in de serie moesten koste wat kost voor het publiek geheim gehouden worden, maar dit leidde rechtstreeks tot een bloeiende *community* van fans die er een spel van maakten om alle vage hints en kleine details door te spitten om alles te voorspellen.¹⁶⁰ Een ouder voorbeeld is David Lynch's *Twin Peaks* (1991), dat in zijn complexiteit een grote groep fans vond die het als een uitdaging zagen om Lynch's twists te ontcijferen, als het ware "*matching wits with what they saw as a trickster author, always trying to throw them off his trail*".¹⁶¹ Kevin Veale gaat nog een stap verder dan Jenkins, en poneert dat het internet alle media nu automatisch in de richting van dergelijke trans-media-ervaringen duwt.¹⁶² Fans speculeren openlijk over de volgende episodes van hun favoriete serie en maken eigen werken en *memes* waaruit de auteurs onmiddellijk kunnen opmaken wat aanslaat, wat leidt tot een rechtstreekse invloed op de productie van het originele werk.¹⁶³ Ook een televisiereeks, anderzijds totaal on-interactief, wordt nu beiden een zichtbare plaats op het internet hebben een dialoog tussen fans en producers, waarbij de grens tussen oude media en ARG erg troebel wordt.

Een laatste interessant fenomeen dat eigen is aan het internet is de transformatie van ideeën tot *Internet memes*. Het concept van de culturele *meme* bestond al langer, sinds Richard Dawkins' *The Selfish Gene* (1976), en duidde eenvoudigweg op alle culturele ideeën die omwille van hun kwaliteiten herhaald en versterkt worden door steeds nieuwe mensen—succesvolle mythes zijn in principe altijd culturele memes.¹⁶⁴ We laten Dawkins' definitie hier echter verder achterwege. De cultuur van ironie die heerst in vele uithoeken van het internet, gecombineerd met de snelheid waarmee ideeën verspreid worden en onvermijdelijk niet lang daarna weer een oude grap worden, vervormt en deconstrueert ideeën pijlsnel op vreemde nieuwe manieren. In vele gevallen wordt slechts een amusante afbeelding of video het mikpunt van dit proces, maar soms krijgen hele personages of media een nieuwe dimensie in de vorm van de soort postmodernistische deconstructie die zo vaak met internet memes gemoeid is.¹⁶⁵

Zo'n proces lijkt vaak gericht te zijn op media die de laatste tijd enigszins van hun sokkel zijn gevallen; de soorten werken die misschien vroeger succesvol en geliefd waren, maar ondertussen vooral als product verderleven. Voorbeelden zijn stripfiguur *Garfield*, die online een heel nieuw leven leidt als een monster met onbegrijpelijke kosmische krachten, à la H.P.

¹⁶⁰ Jenkins *Convergence*, 23 e.v.

¹⁶¹ Jenkins, *Convergence*, 33.

¹⁶² Kevin Veale, "Capital, dialogue, and community engagement—*My Little Pony: Friendship is Magic* understood as an alternate reality game," *Transformative Works and Cultures*, Vol. 14 (2013).

¹⁶³ Veale gebruikt als voorbeeld een achtergrondpersonage in de animatieserie *My Little Pony: Friendship is Magic* dat populair werd omwille van een animatiefout. Het personage werd later officieel de naam gegeven die de fans voor haar hadden bedacht.

¹⁶⁴ Richard Dawkins, *The Selfish Gene* (Oxford: Oxford University Press, 1989).

¹⁶⁵ Zie voor een verdere verklaring van memes: Patrick Davison. "The language of internet memes," *The social media reader* (2012): 120-134.

Lovecraft (afb. 18),¹⁶⁶ of vrijwel alles dat gerelateerd is aan de animatiefilm *Shrek*.¹⁶⁷ *Shrek* werd (en wordt wellicht ondertussen nog steeds) geparodieerd en geremixt op alle mogelijke manieren. Eén fascinerend resultaat van de ironische obsessie van het internet met *Shrek* was uiteindelijk *Shrek Retold*, een heuse *remake* van de originele film met ondertussen meer dan 5 miljoen *views*, gemaakt door zo'n 200 verschillende mensen, die elk een scène van de film animeerden of vertolkten.¹⁶⁸ Het geheel is een vreemde, Frankenstein-eske creatie—overduidelijk satirisch, maar op vele vlakken ook een opmerkelijk oprecht eerbetoon aan het origineel. De leider van het project gaf in elk geval zeker toe dat zijn appreciatie van *Shrek* heel echt was.¹⁶⁹ Youtuber en video-essayist *Super Eyepatch Wolf* komt tot een gelijkaardig besef over de brede waaier aan nieuwe gezichten die de personages van de klassieke geanimeerde sitcom *The Simpsons* (1989 - , toepasselijk genoeg sinds 2017 ook een eigendom van Disney) online aannemen:¹⁷⁰ van honderden remakes en remixes in alle mogelijke stijlen van de “Steamed Hams”-scene uit de episode *22 Short Films About Springfield*, tot *Bartkira*, een enorme collaboratie van meer dan 750 tekenaars die Katsuhiro Otomo's mangaserie *Akira* (1982) integraal hertekent met Simpsons-personages in alle rollen (afb. 19), of Soolagna's *Marge Simpson Anime*, een webcomic die in expressionistische waterverf de innerlijke wereld van Marge Simpson exploreert (afb. 20), of vaporwave-muziekvideos met clips van de serie die vaak een soort existentiële *malaise* in de personages lijken uit te drukken over hun eigen bestaan, vastgelopen in het status quo voor nu al 31 seizoenen (ten tijde van het schrijven van deze paper).¹⁷¹ De ironische “meme-ificatie” is soms onmogelijk los te maken van de oprechte gevoelens van fans, maar het resultaat is hetzelfde: de personages groeien in onvoorspelbare nieuwe richtingen waar de “officiële” versies stagneren, en de oorspronkelijke mythe, die wel enigszins zijn glans verloren heeft, blijft ondanks alles doorleven in zijn metatekst.

De pop-cultuur van vandaag, compleet met kapitalistische motieven, is onze moderne mythologie, en het is een mythologie die we allen dagelijks meeschrijven door onze participatie, als fans en als consumenten. Men zou kunnen beweren dat de ontelbare alternatieve interpretaties van bekende personages als J.K. Rowling's Harry Potter, of Austen's Mr. Darcy, of Homer Simpson gewoon hele nieuwe personages zijn, en daarin zit wel

¹⁶⁶ S. Peter Davis, “Surreal, Terrifying Garfield Comics Are Suddenly Everywhere,” *Cracked* (2019), laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://www.cracked.com/blog/surreal-terrifying-garfield-comics-are-suddenly-everywhere/>

¹⁶⁷ David Sims, “Why Is The Internet So Obsessed With Shrek?,” *the Atlantic* (2014), laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2014/05/why-is-the-internet-so-obsessed-with-shrek/371189/>

¹⁶⁸ *Shrek Retold*, 3GI, 2018, laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=pM70TROZQsI>

¹⁶⁹ Quartz, “Shrek fandom and its weird, crowdsourced, movie remake,” laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=yNgC9aVXN80>

¹⁷⁰ Super Eyepatch Wolf, “The Bizarre Modern Reality of the Simpsons,” laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=8er83V2OJ1o>

¹⁷¹ Een voorbeeld is Lucien Hughes, “C R I S I S,” laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=FCb3rbITEds>

enige waarheid. Internetfenomenen als de Shrek-obsessie zijn voor de meeste mensen in de buitenwereld zelfs totaal onbekend, en zeker niet iedereen houdt zich actief met fanfiction bezig. Toch worden de ‘nieuwe personages’ wel nog altijd herkend als hun origineel—met een twist—en gewoonlijk met dezelfde naam benoemd. Een ironische persiflage op *Shrek* is nog steeds een representatie van het prototypum “Shrek”, net zoals een politieke cartoon van de tegenpartij nog steeds bijdraagt aan de bredere perceptie van die figuur. De personages van de nieuwe werken, zowel ironische memes als oprechte eerbetonen alsook kritische ontleding van het originele werk via fanfiction, zijn hoewel ze officieel gesproken geheel non-canon zijn wel onlosmakelijk met hun prototypum verbonden, en allemaal voegen ze nieuwe dimensies toe aan de bredere mythe.

Fancultuur in het internettijdperk is overigens wellicht het belangrijkste thema van Andrew Hussie’s *Homestuck*, een werk dat alle inzichten in dit vorige hoofdstuk wel ergens in haar labirintische verhaal integreert. Voor het onderwerp van dit onderzoek kan het erg interessant zijn om *Homestuck*’s unieke perspectief op moderne mythes in detail te bekijken.

4. The Ultimate Self: het Internet volgens Andrew Hussie's *Homestuck*

Zonder twijfel was in 2011 dé website bij uitstek om animaties te uploaden nog steeds *Newgrounds.com*. De site werd oorspronkelijk opgestart door Tom Fulp in 1995 als een webpagina voor zijn *fanzine*, maar won al snel zienderogen aan bezoekers door Fulp's zelfgemaakte *flash games*. Een tijd lang mochten andere creatievelingen ook hun *flash-games* en -animaties inzenden om een plaats op de site te bemachtigen, totdat die inzendingen onoverzichtelijk dreigden te worden. Fulp en zijn vriend Ross Snyder bedachten rond 2000 "the Portal", een zelf-ontwikkeld systeem om inzendingen automatisch te publiceren.¹⁷² Het resultaat was de eerste website voor *user-generated content*, waar iedereen die een eigen exemplaar van *Adobe Flash* had eenvoudig hun zelfgemaakte animaties of *Flash games* kon uploaden. Newgrounds groeide uit tot een icoon van de internetcultuur van de vroege jaren 2000, was nog voor de start van YouTube de bron van allerlei *memes* en *viral videos*, en blijft ook nu nog een populaire bestemming voor animaties.¹⁷³

Met dit alles in het achterhoofd is het vrij vanzelfsprekend dat Andrew Hussie, auteur van de ondertussen razend populaire multimedia-webcomic *Homestuck* (2009-2016) in de aanloop naar de finale van de vijfde "Act" van zijn comic zou kiezen voor de gevestigde waarde van Newgrounds om een animatie te uploaden.¹⁷⁴ Hussie en zijn team werkten ondertussen al een tijdje aan [S] Cascade, een *Flash*-animatie van bijna 14 minuten lang als afsluiter van Act 5, die op 25 oktober 2011 zou verschijnen. De fans wachtten al sinds 6 september, waar updates voor *Homestuck* gewoonlijk dagelijks gebeurden. Hussie verwachtte dus op zijn minst wel een stormloop, en Newgrounds leek de meest logische optie om te vermijden dat zijn eigen site, *mspaintadventures.com*, over capaciteit zou raken. Helaas, slechts een paar minuten nadat op de beloofde dag de nieuwste update eindelijk beschikbaar werd probeerden zoveel *Homestuck*-fans ze tegelijkertijd te bekijken dat de servers van *Newgrounds* crashten onder het gewicht. Newgrounds werd alsnog op de voet gevolgd door *mspaintadventures*, en kort daarna ging ook *megaupload.com*, een hosting service die als Hussie's plan B moest fungeren, hen achterna.¹⁷⁵

"The Flash that broke the Internet" geeft wellicht enigszins een idee van de grootte en impact van *Homestuck's* fanbase rond het hoogtepunt van populariteit van de comic, waar het anderzijds uiteraard moeilijk is om concrete gegevens te citeren. De webcomic had een

¹⁷² Tom Fulp, "Newgrounds Wiki – History," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds/history>

¹⁷³ Ten tijde van het schrijven van dit onderzoek is de officiële beëindiging van ondersteuning voor Adobe Flash al aangekondigd voor december 2020. Newgrounds is zijn eigen oplossing aan het ontwikkelen om al de internetgeschiedenis opgeslagen op de site niet verloren te laten gaan.

¹⁷⁴ Hoofdstukken in *Homestuck* worden "Acts" genoemd, in lijn met een theater-motief dat regelmatig terugkomt in haar presentatie en de fictieve aard van het verhaal moet benadrukken.

¹⁷⁵ "Homestuck," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/homestuck>

bijzonder grote en geïnvesteerde groep fans—hoewel ondertussen veel minder actief na het officiële einde in 2016 en de zeer controversiële epiloog—die op hun beurt een grote hoeveelheid op *Homestuck* geïnspireerd werk produceerden. Dit maakt het werk onmiddellijk tot een bruikbare casus voor een onderzoek dat zich in de mechanismes achter internet-fandoms wil verdiepen.

Homestuck is echter een geval apart vergeleken met vele andere media die aanzienlijke online fanbases kennen: waar producten van massamedia, zoals bijvoorbeeld de reeds aangehaalde *Harry Potters* en *Star Treks* van de wereld, ook—en voornamelijk—in de buitenwereld culturele iconen zijn, blijft *Homestuck* relatief obscuur buiten de virtuele muren van het internet. De webcomic is in essentie een experimenteel werk dat enkel online had kunnen ontstaan, en wellicht ook enkel binnen die context werkelijk tot bloei kon komen. In de woorden van Andrew Hussie zelf tijdens een interview in 2012:

“[Homestuck is] a story about kids on the internet, that is told in a way that is like, made of pure internet (...) something that really feels like it belongs on the internet, something that seems to actually understand it exists on the internet(...)”¹⁷⁶

Hussie’s verhaal is “made of internet”—meer bepaald, het is een complex voorbeeld van *hyperfiction* dat een verhaal vertelt over jonge mensen die een aanzienlijk deel van hun leven online doorbrengen. Dat verhaal wordt gepresenteerd met behulp van de unieke mogelijkheden van het internet, en levert tegelijk ook commentaar op de internetcultuur waar het zelf deel van uitmaakt. *Homestuck* heeft, zij het met haar eigen termen, een visie om mee te geven aan lezers op vraagstukken als de interactie tussen auteur en fan, en een eigen manier om te spreken over kwesties als canoniciteit en het prototypum.

Homestuck is een erg complex werk, op een aantal verschillende vlakken absoluut verdere en meer gedetailleerde studies, maar zelfs een eerder cursorische kijk op het werk kan vele inzichten onthullen die binnen ons onderwerp interessant zijn. Hoewel (nog) niet al te veel academisch werk over *Homestuck* verschenen is, telt de fanbase wel een heel aantal schrijvers die in uitvoerig detail over het werk hebben gesproken. Dit hoofdstuk steunt dan ook deels op hun inzichten. Hier moet nog bij worden vermeld dat ook de schrijver van dit onderzoek zelf fan is van *Homestuck*, en veel van de gebeurtenissen waarover hier wordt gesproken in levenden lijve heeft ondervonden. Om het geheel in zijn context te kunnen begrijpen, volgt wel allereerst een uiteenzetting over hoe *Homestuck* precies in elkaar zit en wat het als webcomic zo vernieuwend maakte.

¹⁷⁶ Bryan Lee O’Malley, “‘Scott Pilgrim’ guy interviews ‘Homestuck’ guy: Bryan Lee O’Malley on Andrew Hussie,” laatst geraadpleegd op 18 augustus 2019, <https://comicsalliance.com/homestuck-interview-andrew-hussie-bryan-lee-omalley-ms-paint-adventures/>

4.1. *Homestuck*, gedefinieerd

De tweede helft van Scott McCloud's *Reinventing Comics* (2000), een theoretisch werk in comic-vorm dat poogt stil te staan bij de onvoldoende geëxploreerde mogelijkheden van comics als medium, is besteed aan het revolutionaire potentieel van digitale comics. Over de jaren heen, zo constateert McCloud, zijn comics vormelijk quasi onveranderd gebleven ten opzichte van de conventies die gedrukte media hen al vanaf de late 19^{de} eeuw oplegde. De nieuwe mogelijkheden van moderne technologie zouden het potentieel kunnen bieden voor comics om hele nieuwe vormen aan te nemen die de grenzen van het regelmatig onderschatte medium aftasten.¹⁷⁷ Helaas heeft ervaring ondertussen uitgewezen dat de meeste vormexperimenten in comics ook experimenten bleven. Scott McCloud bleef nog een aantal jaren proberen zijn "infinite canvas"-stijl verder te ontwikkelen, en een aantal andere auteurs maakten even gelijkaardige pogingen.¹⁷⁸ De meeste webcomics blijven echter vasthouden aan de traditionele dimensies van het blad papier, gewoonlijk in de hoop later ook een boekversie te kunnen publiceren.¹⁷⁹ Ook de recentste van Scott McCloud's eigen webcomics hield al op met updaten in 2004, en de auteur geeft zelf toe in de beschrijving van de webcomics-pagina van zijn website:

*"Today, most webcomics are short gag strips and most long-form comics are page-by-page formats that look a lot like their paper counterparts."*¹⁸⁰

Op 10 april 2009 lanceerde Andrew Hussie zijn nieuwste webcomic op mspaintadventures.com. Hussie's originele plan was om zijn vorige mixed-media-comics op te volgen met een comic waarin elke pagina zou geanimeerd zijn in *Adobe Flash*.¹⁸¹ Dit idee bleek al vlug niet praktisch haalbaar, met de huidige versie van *Homestuck* tot gevolg. *Homestuck* begon op 13 april 2009, en zou met een eindtotaal van 8126 pagina's en meer dan 800.000 woorden op zijn minst een van de langste webcomics aller tijden worden wanneer het exact 7 jaar later officieel aan haar einde kwam.

De oorsprong van *Homestuck's* presentatie is te zoeken in Hussie's vorige "MS Paint Adventures". Alles begon met een soort forum-game, vermoedelijk een kleine afleiding tijdens het tekenen van zijn (traditionele) stripreeks *Whistles*.¹⁸² In een thread met de titel

¹⁷⁷ Scott McCloud, *Reinventing Comics* (New York: Perennial, 2000), 200 e.v.

¹⁷⁸ "Infinite canvas"-comics gebruiken de in theorie ongelimiteerde afmetingen van het computerscherm: de lezer bladert niet door pagina's, maar scrollt doorheen een heel grote digitale afbeelding. Een voorbeeld is demian5's *When I am King* (2003), te lezen op zijn website: <https://www.level32.net/when-i-am-king-tablet-mobile/when-i-am-king-tm-c1>

¹⁷⁹ Aaron Kashtan, *Between pen and pixel: comics, materiality, and the book of the future* (Columbus: Ohio State University Press), 103.

¹⁸⁰ Scott McCloud, "Webcomics," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <http://scottmccloud.com/1-webcomics/index.html>

¹⁸¹ De *Homestuck* beta valt nog steeds te bekijken: <https://www.homestuck.com/beta/1>

¹⁸² Ondanks de naam begon Hussie in feite al een paar panels na het begin van *Jailbreak* in *Adobe Photoshop* te tekenen, wat hij aanhield in *Homestuck*.

“MS Paint Adventure” postte hij in september 2006 een zeer minimale tekening van een personage in een cel (afb. 21), gepaard met de tekst:

“You wake up locked in a deserted jail cell, completely alone. There is nothing at all in your cell, useful or otherwise.”

De eerstvolgende comment was een suggestie voor wat het personage verder zou kunnen doen. Hussie zou vervolgens het resultaat beschrijven en illustreren, en zo ging het verhaal door, panel voor panel. Het principe van *MS Paint Adventure*, nu beter gekend onder de naam *Jailbreak*, kwam kennelijk vanzelf. Het ging om een soort online variatie op klassieke text-adventure games uit de late jaren '70, zoals *Colossal Cave Adventure* (1975-1977) of Infocom's *Zork*-serie (1977-1982), die locaties en gebeurtenissen in tekst beschreven aan de speler. De speler zou dan op hun beurt tekstuele “commands” opgeven om te spelen. Hussie's illustraties kwamen dan weer dichterbij de visuele weergaven die in latere adventure games als Lucasarts' *Monkey Island*-serie (1990-2011) voorkwamen.¹⁸³ De “commands” van lezers en beschrijving van gebeurtenissen werden vaste elementen van MS Paint Adventures, en zouden op mspaintadventures.com ook visueel op dezelfde manier gepresenteerd worden als in de text-adventures (afb. 22-23).

In tegenstelling tot de volgende paar comics op de site, die dezelfde opzet volhielden, liet *Homestuck* het idee van lezerssuggesties na ongeveer een jaar varen, vanwege hun ondertussen overweldigende aantal en omdat Hussie de controle over het narratief resoluut in eigen handen wou nemen. Dat terzijde werd zijn nieuwste werk wel een culminatie van succesvolle elementen uit de vorige comics, met name hun presentatie als een pseudo-videogame, compleet met tekeningen in lage resolutie en locaties weergegeven in isometrisch perspectief. *Homestuck* begint met een jongeman, John Egbert, die zich klaarmaakt om met zijn online vrienden “SBURB” te spelen, een videospel dat in eerste instantie aan John's vriendin Rose toelaat zijn huis te verbouwen als ware het *The Sims* (2000). De (beeld)taal van videogames begint echter niet bij het opstarten van *SBURB*, maar zit vanaf het begin verweven met *Homestuck's* versie van de wereld: John wordt pas aan het begin van het verhaal een naam toegewezen, heeft in zijn dagelijkse leven een inventaris (“*sylladex*”) en kan een trap naar omhoog op zijn “*echeladder*” wanneer hij een overwinning boekt.¹⁸⁴ Sommige van de videogame-systemen in *Homestuck* zijn puur bedoeld als grap en allemaal zijn ze bedoeld als overdreven complexe parodieën van bestaande conventies, maar een groot voordeel van de techniek wordt al snel duidelijk: voor lezers die goed bekend zijn met de mechanismes van videogames—en dat geldt voor de meerderheid van het doelpubliek—

¹⁸³ *Jailbreak* kreeg een tijd zelfs de naam “*Escape From Jail Island*”, een klare referentie naar *Escape From Monkey Island* (2000).

¹⁸⁴ De videogame-terminologie in *Homestuck* berust gewoonlijk op portmanteaus van bestaande woorden (“*sylladex*”= “*syllabus*” + “*index*”), of meer obscure synoniemen van bestaande termen (“*strife*” ipv. “*fight*”, of “*abscond*” ipv. “*run*”). Deze termen zijn niet bepaald vreemder dan degene die in games de standaard zijn geworden.

liet het gebruik van game-conventies Hussie toe om op relatief korte tijd meer complexe concepten daarbovenop te bouwen.

De visuele stijl van *Homestuck* maakt op haar eigen manier gebruik van conventies. Doorheen de duizenden pagina's van de comic zijn een brede waaier aan verschillende tekenstijlen te zien, te meer omdat Andrew Hussie regelmatig getalenteerde fans opnam in zijn team.¹⁸⁵ Deze medewerkers konden, wanneer dat esthetisch niet in de weg zou komen te liggen, hier en daar een eigen stijl hanteren. Echter, het merendeel van het werk bestaat uit een paar geijkte visuele stijlen, te gebruiken in specifieke situaties. De stijl bekend onder fans als "*Hussnasty mode*" (afb. 24) is bijvoorbeeld gebaseerd op Hussie's traditionele tekenstijl en wordt gewoonlijk in eerder dramatische situaties gebruikt.¹⁸⁶ In de lijnloze kleurvlakken van "*Hero mode*" hebben de personages relatief realistische proporties, wat meer nuance in handelingen en expressie toelaat (afb. 25). Deze stijl wordt meer en meer gebruikt naarmate de comic vordert en meer nood heeft om actie en emotie uit te drukken, vergeleken met de stijl waarmee *Homestuck* begint: *sprite mode* (afb. 26).

"Sprite", om dit even te verduidelijken, is een term in de videogame-industrie voor alle 2-dimensionale afbeeldingen die als bitmaps opgeslagen zitten in de software.¹⁸⁷ Meer bepaald waren sprites in de jongere jaren van het medium een techniek om te werken binnen de zeer gelimiteerde capaciteit van de dragers. Alle visuele elementen van een spel werden gewoonlijk geproduceerd als zeer lage-resolutie *pixel art*, als aparte onderdelen opgeslagen, en door het programma samengevoegd tot een coherent geheel. *Homestuck's* sprite mode werkt via hetzelfde principe: elementen van achtergronden en personages worden heel modulair geknipt en geplakt, en ook objecten uit foto's, gewoonlijk rechtstreeks van Google geplukt en sterk gemodificeerd, worden op die manier gebruikt.¹⁸⁸

Technologie staat uiteraard niet stil, en ondertussen zijn dragers al lang niet meer zo gelimiteerd dat er werkelijk nog nood is aan pixel art. In de vroege jaren 2000 konden liefhebbers van de verouderde esthetiek elkaar online vinden, met een zekere renaissance tot gevolg. Eén resultaat daarvan was de "sprite comic", een type webcomic die zeer vaak voorkwam in de vroege jaren 2000. Sprite comics incorporeren pixel art uit bestaande video games als onderdelen van illustraties in anderzijds gewoonlijk eerder traditionele comics. De techniek vergt weinig tekentalent, en de meerderheid van dit soort comics waren dan ook van lage kwaliteit, geproduceerd door onervaren creatievelingen. Sprite comics houden er in de bredere internetcultuur een erg slechte reputatie aan over, met Brian Clevinger's *8-Bit*

¹⁸⁵ Vooral op gebied van muziek werd een groot aantal medewerkers gerekruteerd uit de fanbase, met in totaal rond de 30 begeleidende albums als gevolg, die ook op zich succesvol zijn. Veel *Homestuck*-fans kwamen allereerst in contact met de muziek.

¹⁸⁶ De naam is oorspronkelijk afkomstig van Hussie's Formspring-account, waar hij het wellicht voor de grap voorstelt als een adjectief om de visuele stijl van zijn werk te benoemen:

<https://wheals.github.io/formspring/formspring.html#andrewhussie1420015389>

¹⁸⁷ "Sprite," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.giantbomb.com/sprite/3015-491/>

¹⁸⁸ Hussie geeft dit in zijn eigen verhaal toe door het personage "Andrew Hussie" er in *Homestuck* commentaar over te laten leveren, zie: <https://www.homestuck.com/story/3231>

Theater (2001-2010) als wellicht een van de meest succesvolle, en al zeker langdurige, uitingen van het genre. Het is wellicht niet verkeerd om *Homestuck* op zijn minst als verwant te zien aan de techniek. Zoals de schrijver van de blog *betweenogenesisfrogs* opmerkt in hun essay “*Homestuck is my favourite sprite comic*” worden de notoire “zwaktes” van de sprite comic net benut door Hussie om een directe visuele link met videogames te leggen, heel herkenbare, iconische personages te creëren, en op korte tijd enorm veel pagina’s te produceren—soms meer dan 10 per dag.¹⁸⁹

Net als haar voorgangers dus bestaat de gemiddelde pagina van *Homestuck* uit een illustratie met daaronder bijhorende tekst, soms ook een “pesterlog” waarin personages met elkaar converseren als in een *chat*, en een link naar de volgende pagina. Veel pagina’s zijn geanimeerd—sommige zeer minimaal, slechts genoeg om een kleine actie of beweging onmiddellijk leesbaar te maken, waar andere pagina’s de vorm aannemen van langere *Flash*-animaties, zoals de reeds genoemde ‘[S] Collide’. Op bepaalde pagina’s wordt *Flash* gebruikt om geluid en muziek in het verhaal te integreren, of een interactief menu voor te stellen. In zeldzamere gevallen, wanneer veel expositie tegelijk moet gebeuren, laat een speelbaar segment de lezer toe om op eigen houtje een deel van de wereld te verkennen en met de personages te spreken. Zelfs de lay-out van de webpagina wordt een paar keer aangepast om een zeker effect te bekomen. In zeldzame gevallen wordt ook een alternatieve route geboden in de normaal lineaire comic-ervaring, al ging Hussie hier nooit al te ver mee, nadat *Bardquest* hem leerde hoe moeilijk een dergelijk idee te onderhouden is.

Homestuck is ondertussen echter ook gedeeltelijk in papieren vorm gepubliceerd.¹⁹⁰ Alle animaties en interactieve onderdelen die in de originele vorm van de webcomic voorkomen kunnen in de boeken uiteraard slechts worden weergegeven als een reeks screenshots die hopelijk, indien niet de originele intentie, tenminste wel het idee communiceren. In elk geval spreekt Hussie’s voorwoord in volume 1 alvast boekdelen over zijn eigen attitude wat betreft de analoge versus de digitale *Homestuck*.

“Homestuck in its native habitat is an all-out media blitz. The static panels here do not tip off its true nature. (...) I don’t claim these books to be an equivalent substitute for the series as it was originally meant to be navigated. I see the books more as complementary material. Either as a gateway into the story for further reading online, or as an offline supplement to those who’ve already read it and wish to peruse it more leisurely, or studiously, by way of this tangible, attractive, papery mechanism.”¹⁹¹

Met andere woorden, *Homestuck* is ongetwijfeld een *long-form comic*, maar ligt zeer ver af van Scott McCloud’s “papieren tegenhangers”. Scott McCloud sprak overigens al in zijn boek

¹⁸⁹ *betweenogenesisfrogs*, “Homestuck is my favorite sprite comic”, laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://betweenogenesisfrogs.tumblr.com/post/182784447887/homestuck-is-my-favorite-sprite-comic>

¹⁹⁰ Voor de eerste drie Acts gebeurde dat al in 2011, de rest van de comic moest wachten op een samenwerking met Amerikaanse uitgever VIZ Media, vanaf 2017. Ondertussen zijn 6 boeken gepubliceerd.

¹⁹¹ Andrew Hussie, *Homestuck Book 1: Acts 1 & 2*, (San Fransisco: VIZ Media, 2018).

over het idee van pagina's bestaande uit één panel met elkaar verbonden via hyperlinks, als een logische en misschien zelfs praktische evolutie van de mogelijkheden, maar was niet helemaal overtuigd dat dit nog steeds correspondeert met de essentie van comics als medium.¹⁹² Sam Keeper en Ian Mcdevitt's *Understanding Hypercomics*, zelf geschreven in de vorm van een hypercomic en gepresenteerd als een antwoord en aanvulling op Mccloud's noties rond hypercomics, poogde de verschillende mogelijkheden van hypercomics uiteen te zetten.¹⁹³ Keeper merkt op in een essay op haar blog *Storming the Ivory Tower* dat in *Homestuck* alle types hier en daar wel eens worden gehanteerd.¹⁹⁴ De vraag is dan hoe het komt dat een dergelijk experimenteel werk dat bovendien ook bijzonder lang en complex is toch zo populair is kunnen worden, waar zoveel andere werken geen of slechts zeer tijdelijk succes vonden. Keeper's conclusie is dat in *Homestuck* "The message drives the medium"—het werk was wellicht uniek in haar instrumentalisering van al deze nieuwe mogelijkheden in functie van het verhaal. Ditzelfde idee is ook te lezen in een essay van Kevin Veale, die tot de conclusie komt dat *Homestuck* wellicht structureel een webcomic is, maar tegelijkertijd ook een heel nieuw soort werk dat trans-media verder doortrekt door technieken van andere media na te bootsen om de leeservaring te manipuleren. Een ander medium kan ook bepaalde verwachtingen voor de lezers opstellen (bijvoorbeeld dat een animatie waarschijnlijk meer actie zal bevatten dan de gemiddelde pagina), waardoor *Homestuck* ook de familiariteit van de lezer met andere soorten media kan gebruiken in dienst van het verhaal.¹⁹⁵

Het uiteindelijke einde van *Homestuck* stelde niet iedereen tevreden, wat wel te verwachten is van zo'n ambitieus project, maar de fans blijven productief: *mospfa.com*, een website voor fancomics in dezelfde stijl als de originele comic, telt bijvoorbeeld momenteel 16093 comics, waaronder *Vast Error*, dat ondertussen zelf een aanzienlijke fanbase heeft opgebouwd, en *Homestuck: Act Omega*, een poging om *Homestuck* in de stijl van het origineel verder te zetten.¹⁹⁶ Het officiële *Homestuck*-team blijft tegelijkertijd ook projecten uitbrengen, waaronder de epiloog, een sequel, *Homestuck^2*, en verschillende videogames.¹⁹⁷ De epiloog was overigens enigszins controversieel, omdat het een stuk cynischer bleek dan *Homestuck*

¹⁹² Mccloud stelt dat in comics tijd wordt weergegeven via ruimte, en hyperlinks net een oplossing van fysieke ruimte betekenen. Hij zegt daar ook wel onmiddellijk bij dat dergelijke twijfels misschien neerkomen op inflexibiliteit van zijn kant. Mccloud, *Reinventing*, 215-216.

¹⁹³ Het werk identificeert vier types: "Infinite canvas" (Mccloud's eigen favoriet, cf. supra) "Sound Enhanced" (comics die geluid incorporeren), "Interactive" (vanzelfsprekend), en "Time-variable" (comics waarvan elementen kunnen worden gewijzigd na publicatie, of zelfs na het lezen). Sam Keeper en Ian Mcdevitt, "Understanding Hypercomics," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <http://understandinghypercomics.byethost15.com/?i=1>

¹⁹⁴ Sam Keeper, "Hyperstuck: Homestuck, Kickstarter, and Experimental Comics," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.stormingtheivorytower.com/2012/11/hyperstuck-homestuck-kickstarter-and.html>

¹⁹⁵ Kevin Veale, "'Friendship isn't an emotion fucknuts': Manipulating affective materiality to shape the experience of *Homestuck's* story," *Convergence* 25, nr. 5-6 (2019), 1027-1043.

¹⁹⁶ "Site Statistics", laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://mospfa.com/stats/>

¹⁹⁷ Andrew Hussie, Cephied_Variable, en ctset, "The *Homestuck* Epilogues," laatst geraadpleegd op 20 augustus 2020, <https://www.homestuck.com/epilogues/prologue>

zelf, en vele personages erg onsympathiek afbeeldde. De titelpagina van de epiloog ziet eruit als een titelpagina op populaire fanfiction-website *Archive of Our Own*, met de implicatie dat deze interpretatie van hoe *Homestuck* verder gaat evenwaardig is aan alle fanfictions. Dit gaat wellicht iets te ver: los van de intenties wordt het officiële kanaal natuurlijk nog altijd meer autoriteit toegekend over de canon.

4.2. Hussie en de fans

Een integrale synopsis van het verhaal van *Homestuck* zou nuttig zijn om het narratief in detail te kunnen bespreken, maar zou tegelijk een stuk meer ruimte in beslag nemen dan zonet al aan het definiëren van het werk gewijd is. *Homestuck* is berucht om haar lengte en complexiteit—naar een populaire video van *PBS Idea Channel*, een *Youtube*-kanaal voornamelijk gericht op de analyse van pop-culture, wordt het wel eens omschreven als “de *Ulysses* van het internet” in referentie naar James Joyce’s voor velen overweldigende klassieker.¹⁹⁸ Tientallen personages zijn relevant in het plot, en verschillende versies van die personages komen aan bod overheen verschillende *timelines*. De lezer krijgt heel geleidelijk een compleet beeld van hoe de wereld van *Homestuck* in elkaar zit.

Gereduceerd tot haar meest simpele essentie is *Homestuck* een creatiemythe voor het internettijdperk: het is een verhaal over goden en creatie, met moderne trekken en geïnspireerd op computerwetenschappen.¹⁹⁹ SBURB, de videogame die centraal staat in het verhaal, brengt wanneer het wordt gespeeld het einde van de wereld teweeg in een regen van meteorieten, maar indien de spelers hun sessie succesvol weten af te ronden creëren ze een heel nieuw universum waarover zij kunnen regeren als goden, dat op zijn beurt een aantal planeten zal hebben waarop een versie van SBURB tot ontwikkeling komt. Verschillende sessies van SBURB komen doorheen het verhaal aan bod, met de rechtstreekse implicatie dat de realiteit zich op deze manier blijft propageren.

De charmes van de kosmogonie zijn natuurlijk van alle tijden, maar *Homestuck* heeft ook andere strategieën die het werk aantrekkelijk maken als moderne mythe. Sam Keeper poneerde onder meer in haar bedenkingen over *Homestuck* het idee van de *hyperflexible*

¹⁹⁸ Mike Rugnetta, “*Is Homestuck the Ulysses of the Internet? | Idea Channel | PBS Digital Studios*,” *PBS Idea Channel*, 2012, laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, https://www.youtube.com/watch?v=MLK7RI_HW-E&t=282s

¹⁹⁹ Hussie studeerde zelf af in de richting computerwetenschappen. *Homestuck’s* wereld is structureel gebaseerd op de werking van een computer. De details daarvan zijn te complex om hier uit te leggen, maar merkbaar aanwezig. Youtuber Tex Talks treedt hierover in detail: *Tex Talks, “Computer Science and Worldbuilding in Homestuck*,” laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=07wQAYS3rCk>

mythology.²⁰⁰ Hyperflexible mythologies zijn, zoals ‘optimisticDuelist’ ze heel eenvoudig definieert in zijn *Homestuck Explained* Youtube-reeks: “A fictional category system designed for easy audience self-insertion or speculation”.²⁰¹ Voorbeelden uit andere media zijn de huizen van Hogwarts in *Harry Potter*, of de vier elementen/naties in de populaire animatieserie *Avatar: the Last Airbender*, of zelfs gewoon een klassieke horoscoop. Hyperflexible mythologies zijn de soorten systemen waarvoor fans regelmatig persoonlijkheidstests maken: contextuele kaders die limieten afbakenen waarbinnen ze zelf eenvoudig nieuwe mogelijkheden kunnen bedenken, of kunnen nadenken over hoe zijzelf of hun favoriete personages uit andere verhalen in dat plaatje zouden passen. *Homestuck* bevat een heel aantal van dit soort systemen. Alle SBURB-spelers hebben bijvoorbeeld een heldenrol op basis van hun persoonlijkheid bestaande uit een van 12 titels (“Heir”, “Knight”, “Rogue”,...) en een van 12 *aspects*, een soort van elementaire krachten (“... of Time”, “...of Light”, “...of Breath”) (afb. 27). Daarbovenop introduceert *Homestuck* in Act 5 een groep aliens (*trolls*) die in hun cultuur 4 verschillende soorten romances kennen. Dit bood voor de fans die interesse hadden in *shipping* een heel stel nieuwe perspectieven.²⁰² Het complexe plot bood tegelijk eindeloze mogelijkheden om in fanfiction verder in te gaan op kleine details van de wereld, of om te speculeren over de volgende twist.

Een laatste factor die fans aantrok was de visuele stijl, waarover we reeds spraken. Niet alleen werden de personages gebruikelijk erg iconisch en herkenbaar voorgesteld, ook de precieze details van hun andere representaties in officiële materialen waren eerder inconsistent (afb. 28). De personages zijn in principe ook araciaal (alle mensen in *Homestuck* zijn als puur wit afgebeeld), zodat iedereen zich ermee kan identificeren, maar vooral zodat fans hun verbeelding helemaal de vrije loop konden laten als ze die personages wilden afbeelden.²⁰³ Rose Lalonde wordt op bijvoorbeeld de tarot-kaarten (afb. 28) op een aantal erg verschillende manieren getekend.²⁰⁴ Wat haar herkenbaar maakt zijn de paar vaste outfits die ze draagt in de comic (zie opnieuw afb. 26), haar geassocieerde kleur en logo (violet met octopus, of geel/oranje met zon, het embleem van het aspect “Light”) en de haarband waarmee ze altijd wordt afgebeeld—met andere woorden exact dezelfde soorten iconografische beeldtaal die eeuwen geleden goden en heiligen herkenbaar maakte.

De vrijheid van visuele interpretatie in *Homestuck* zorgde echter, net als met heiligen, ook voor een paar beeldcontroverses—alleen, waar voor Christenen de diversiteit van de

²⁰⁰ Sam Keeper, “Hyperflexible Mythology: Classpects, Fandom, and Fanfiction,” 2014, laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.stormingtheivorytower.com/2014/07/hyperflexible-mythology-classpects.html>

²⁰¹ optimistic Duelist, “The Hero Titles – I - Aspects”. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=PnUpMxQXvco>

²⁰² Shipping is, voor de duidelijkheid, het actief wensen om een relatie tussen twee personages in canon of het schrijven van materialen in fanfiction met hetzelfde resultaat.

²⁰³ Over “aracialiteit” en of dat überhaupt een legitiem concept is, is evenwel ook debat mogelijk, maar dat staat niet in deze tekst ter discussie.

²⁰⁴ De tarotkaarten waren officiële merchandise (nu niet langer verkrijgbaar), maar de tekeningen die erop prijken zijn door meer dan 60 verschillende fans ontworpen.

portretten een probleem was, merkten Homestuck-fans op dat de initiële versie van het kaartspel bijna exclusief blanke weergaves van de personages bevatte, en dus onvoldoende divers was.²⁰⁵ Sommige kaarten werden hierna hertekend (afb. 30). Een gelijkaardige controversie deed zich voor in “trickster mode”, een transformatie die een paar personages in de comic ondergaan die hen allemaal een voor hen onnatuurlijke roze huidskleur geeft. Hussie maakte een toespeling dat een van de personages zich “Caucasian” voelde, waaraan opnieuw vele fans aanstoot namen omwille van de implicaties. De pagina in kwestie gebruikt nu het woord “Peachy”, zodat de grap om de kleur en niet om een etniciteit draait (afb. 31).²⁰⁶

Hussie bood zijn excuses aan voor die laatste grap, maar stond er anderzijds wel om bekend dat hij fans graag uitdaagde.²⁰⁷ Hij had veel aandacht voor de reacties van zijn lezers:

“The story is really a kind of dialogue between the readers and author. There is always a sense that the story is aware of the individual reader, and the readership overall. Much the way an adventure game tends to be cognizant of the player.”²⁰⁸

Hussie werkte ook vaak samen met de fans, maar uiteindelijk had hij als auteur de touwtjes in handen, en hield hij hun reacties in de gaten om te zien welke emotionele knoppen hij kon indrukken om tot de beste respons te komen. Dit was volgens Ben Tolkin de ware kunst van *Homestuck*: het spel tussen de fans en de auteur, het is te zeggen de arrogante *persona* die Hussie zichzelf had aangemeten.²⁰⁹ Hussie was de “trickster author” die men zich in David Lynch voorstelde—en *Twin Peaks* was ook niet oorspronkelijk op die manier bedoeld. *Homestuck* lijkt net wel vanaf het begin met die intentie gestart te zijn.

4.3 *Homestuck* als commentaar op moderne mythes

Niet alleen bood *Homestuck* interactie met de fans, het is ook een verhaal dat fundamenteel gaat over fans. Alle hoofdpersonages in de comic zijn tieners die veel van hun tijd online doorbrengen, en fan zijn van diverse media—van slechte films uit de jaren '90 tot *Role-playing games*—die vormgeven aan hun versie van de wereld. Het merendeel van de cast belichaamt op het eerste gezicht een stereotiep soort van internet-gebruiker: de prikkelbare Karkat Vantas is het type dat luidkeels onbeschofte commentaren achterlaat, Nepeta Leijon is een

²⁰⁵ Een van de leiders van het project spreekt in deze post over de controversie: <https://ragestuck-blog.tumblr.com/post/31868835678/hey-guys-i-wanna-make-a-post-about-the-poc-in>, laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020

²⁰⁶ De pagina in kwestie is nog steeds hier te vinden, in zijn gewijzigde vorm: <https://www.homestuck.com/story/5723>, laatst geraadpleegd op 9 augustus 2020.

²⁰⁷ De originele post is helaas verdwenen met de rest van Hussie's tumblr-account wanneer hij deze beëindigde.

²⁰⁸ Andrew Hussie, “What is *Homestuck*?”, laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <http://mspaintadventures.com/scraps2/homestuckKS.html>

²⁰⁹ Ben Tolkin, “Homestuck in review: The Internet's first masterpiece,” 2016, laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://medium.com/@bbctol/homestuck-in-review-the-internets-first-masterpiece-989a84548767#.2vlg6tup5>

representatie van de *furry fanbase*, Kanaya Maryam is in principe een fan van *Twilight* en vergelijkbare media. Hussie drijft een beetje de spot met al die groepen, maar elk van de personages heeft meer persoonlijkheid dan dat alleen, en als een van hen werkelijk onsympathetisch is, is dat vooral omdat ze er niet in slagen hun eigen visie van de wereld, gekleurd als die is door de media die ze consumeren, te onderscheiden van de realiteit.

Het meest concrete voorbeeld van commentaar op fans in *Homestuck* komt echter in de vorm van de personages Calliope en Caliborn. Als *Cherubs* (een andere soort aliens) groeien ze helemaal alleen op, en moeten zij eenzelfde lichaam delen. Beiden interageren uitsluitend via hun computers met de andere personages van *Homestuck*. Deze twee karakters stellen twee verschillende soorten fans voor, sterker nog, ze komen precies overeen met Jenkins' idee van twee typische, respectievelijk mannelijk en vrouwelijk neigende, strategieën om met media om te gaan.²¹⁰ De vrouwelijke Calliope wil zielsgraag met haar online vrienden (de personages van *Homestuck*) omgaan, en schrijft fanfiction en tekent over hoe ze zich hun avonturen voorstelt, als een exploratie van de creatieve mogelijkheden van de mythe, zoals in het vorige hoofdstuk aan bod kwam. Haar broer Caliborn, daarentegen, is enkel geïnteresseerd in macht en destructie. Hij communiceert rechtstreeks met Andrew Hussie (die zelf een personage is in *Homestuck*) en ziet zijn autoriteit over het werk als een uitdaging, net als de fans die David Lynch zagen als een genie om te verslaan en te onttronen. Caliborn is de antagonist van *Homestuck*: hij slaagt uiteindelijk in zijn opzet, schiet Hussie (het personage, weliswaar) neer, en neemt de rol van auteur over. Met zijn kracht over het element Time slaagt hij erin retroactief de ene versie van de geschiedenis die voor hem ideaal lijkt tot de "Alpha Timeline" te maken, de enige versie van hun realiteit (en dus van het verhaal) die niet vanaf het begin ten dode opgeschreven is.²¹¹ Zijn wil is uiteindelijk de oorzaak van alle conflicten in het verhaal. *Homestuck's* boodschap is duidelijk, als men het complexe verhaal weet te navigeren: het stelt dat de brede metatekst van media, met al zijn verschillende niet-canonieke herinterpretaties, de natuurlijke staat van media is. Pogingen om het verhaal in één canonieke "Alpha timeline" te wringen, of dat door auteur of fan gebeurt, zijn ongezond en zelfzuchtig. Of de epiloog dat idee wist waar te maken valt te betwisten, net als men zoals Foucault zijn twijfels kan hebben bij Barthes' "Death of the Author", maar Andrew Hussie's standpunt lijkt te zijn dat het werk van de fans absoluut op hetzelfde niveau kan gezien worden als het originele werk.

Als Disneyland een fysieke uiting is van Baudrillard's *simulacre*, dan is Paradox Space (zoals men de wereld van *Homestuck* noemt) de logische eindhalte van het idee. Mythe, media en werkelijkheid zijn er naadloos verweven en beïnvloeden elkaar. SBURB, het kosmische videospel dat centraal staat in het verhaal, genereert een wereld voor de spelers rechtstreeks op basis van hun eigen persoonlijkheid en interesses, een soort individuele "Hero's Journey"

²¹⁰ Jenkins, *Poachers*, 60-61. Of Hussie zelf Jenkins gelezen heeft is natuurlijk onzeker, maar de kans is groot dat hij autonoom tot dezelfde conclusies kwam.

²¹¹ optimistic Duelist, "HSE: the Alpha timeline," 2018, laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=3zjbRu5h8ZU>

uit Campbell's Monomyth, om hen tot de goden van het nieuwe universum klaar te stomen. We merkten al eerder op hoe alle personages een element hebben waarmee ze geassocieerd worden. De *Aspects* zijn in *Homestuck* net als klassiek elementen de bouwstenen van de werkelijkheid—het is te zeggen van het narratief, omdat *Homestuck* de lezer constant herinnert aan haar eigen fictieve aard en de twee onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. Een van de *aspects* is hier in het bijzonder interessant: "Heart", het domein van persoonlijke identiteit, de zaken die ons als individu uniek maken:

*"Forging an identity is extremely important to the Heart-bound, and every decision and action goes toward building a coherent narrative of their own story."*²¹²

Of, volgens Calliope in de tekst van *Homestuck* zelf:

*"UU: to Understand the heart aspect better, yoU might Use it interchangeably with the word soUI (...), or essence of being, of oneself or of others."*²¹³

Uitingen van Heart zijn bijvoorbeeld de zonnebril die alle versies van Dirk Strider die in de comic aan bod komen opheeft, of de haarband die Rose altijd draagt. De finale culminatie van die individualiteit is de "Ultimate Self", een emblematische, essentiële versie van het personage dat zich in alle mogelijke versies van dat personage reflecteert. Fans zijn het eens over de volgende definitie, die op de *wiki* van *Homestuck* te vinden is:

*"The Ultimate Self is a concept that describes the full totality of an individual being across all of Paradox Space. Whereas an individual self represents only one instance of a person in their specific timeline and manifestation, one's "Ultimate Self" encompasses an amalgamated whole of all such individual instances of the self, their memories and experiences."*²¹⁴

Zo'n idee klinkt ondertussen waarschijnlijk bekend in de oren. Als we beseffen dat de personages van *Homestuck* ook in het verhaal expliciet als fictieve personages worden opgesteld—met een auteur, een canoniek narratief, eigen *Hero's Journeys*, gaat het hier dus om de versie van een fictief personage dat de invloed van alle individuele instanties van dat personage omvat. Andrew Hussie stuitte hier, op basis van zijn eigen inzichten over moderne media en fanbases, op wat we uit de beeldgeschiedenis kennen als het prototypum.

Ergens in het midden van Act 6 van *Homestuck* leidt een rampzalig conflict tot de dood van bijna alle belangrijke personages, en moet protagonist John zijn krachten gebruiken om deze gebeurtenissen ongedaan te maken. Een aantal fans haakten af bij deze twist, omdat de personages die ze kenden plots werden gereset. Echter, wat in de oude versie van het verhaal

²¹² "About Aspects", laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <http://hs.hiveswap.com/ezodiac/aboutaspects.php>

²¹³ <https://www.homestuck.com/story/4564>

²¹⁴ "Ultimate Self", laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, https://mispaintadventures.fandom.com/wiki/Ultimate_Self ; Het idee wordt ook uitgelegd door een van de personages in *Homestuck* zelf: <https://www.homestuck.com/story/8006>

gebeurde is nog altijd relevant, omdat het voor de lezer bijdraagt aan de bredere meta-tekst, en aan het begrip van het prototypum van de personages. In een van de *Homestuck* videogames legt Marvus Xoloto, een personage dat expliciet bewust is dat hij zich hier in een non-canonieke appendix van het verhaal bevindt, het volgende aan de lezer uit (hier met de correcte syntaxis uitgeschreven omwille van de moeilijk leesbare typstijl van het personage):

“[Depending on how you look at it every branch in the timeline is fundamental to the metatextual structure of the essence of existence itself. Even an incident that falls outside of the strict confines of canonical continuity contributes to a metaconsciousness that is built by and could even be said to be at its most essential level defined primarily by the extratextual exchange of interpretation by those who observe it (...)]”

“[(...)even if what’s going on down here can’t be said to be “true” that doesn’t mean we are meaningless.]”²¹⁵

²¹⁵ “V”, *Hiveswap Friendsim*, What Pumpkin Games, 2018.

5. Conclusie

Al de hele geschiedenis door beseffen mensen die bij beelden blijven stilstaan dat het onmogelijk is om een idee helemaal correct af te beelden, in al zijn nuance. Sommige beelden zijn wellicht accurater dan andere, maar een min of meer compleet idee van de essentie van bijvoorbeeld een personage, in al zijn complexiteit, vergt meer dan één representatie. Die essentie moet aangeleerd worden door observatie van vele verschillende subjectieve beelden, geproduceerd door vele verschillende subjectieve auteurs, die ook allemaal nog meer complexiteit, nog verdere dimensies aan het personage blijven toevoegen, waar andere elementen in de vergetelheid terecht komen. Dit proces is nu, ten tijde van het internet, niet anders dan hoe het was wanneer de Griekse wijsgeren over beelden van de goden schreef. Over of mensen al dan niet, zoals Freedberg stelt, altijd en voor eeuwig op dezelfde manier de prototypes van mythische figuren, levend en fictief, letterlijk in hun beelden zien tot leven komen, is discussie mogelijk. Wat wel vaststaat is dat ook 21^{ste}-eeuwse mensen nood hebben aan hun mythes, en dus ook aan hun iconen. Als fictieve constructies is de enige manier om mythes verder te zetten dat kunstenaars, auteurs, en ook fans ze blijvend en herhaaldelijk afbeelden.

Hoewel de bedrijven en auteurs die in onze huidige maatschappij legale autoriteit over intellectuele eigendommen hebben pogingen zullen ondernemen om die ideeën puur te houden, wordt het alleen maar makkelijker voor fans om hun eigen interpretaties te maken en verspreiden. Het is, uiteindelijk, onvermijdelijk dat het originele idee vervormt onder de invloed van al deze verschillende interpretaties, met evenveel verschillende invalshoeken en nadrukken.

Het concept van het prototypum, essentieel voor Christelijke discussies over de afbeeldingen van helden, heiligen, en goden in de 16^{de} eeuw, heeft met andere woorden nog altijd zijn nut—misschien zelfs meer dan ooit in een periode waar zoveel mensen de mogelijkheid hebben om hun stem aan de metatekst van bestaande werken toe te voegen. Het zou wellicht waardevol zijn, voor zowel de kunst- als literatuurwetenschappen, om ook vandaag de dag een vaste term te adopteren die het onderscheid kan aangeven tussen individuele representaties van een personage of concept, en personages en concepten in die brede, metatekstuele zin. Op het internet maakte Andrew Hussie's "Ultimate Self" zijn fans al bewust van zo'n concept, vermoedelijk bereikt via een denkwijze gestoeld op de mechanismes van fanbases die net zo "made of Internet" is als *Homestuck* zelf. Anderzijds is, als ondertussen geen andere term opduikt, het "prototype", of "prototypum" uit Basilius' historische traktaten van zovele eeuwen geleden nog steeds een sterke optie.

Bibliografie

Acts of John. Vertaald door M.R. James. Oxford: Clarendon Press, 1924. Laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020. <http://www.gnosis.org/library/actjohn.htm>

Adlakha, Siddhant. "'Spider-Man: Into the Spider-Verse' is a Superhero Movie About the Power of Art". Laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020. <https://www.slashfilm.com/spider-man-into-the-spider-verse-analysis/>

Alexander, Paul J. "Hypatius of Ephesus: A Note on Image Worship in the Sixth Century," *The Harvard Theological Review* 45, nr. 3 (1952): 177-184.

Anderson, Frank G. "The Pueblo Kachina Cult: a Historical Reconstruction," *Southwestern Journal of Anthropology* 11, nr. 4 (1955), 404-419.

Aristoteles. *De anima, III*. Vertaald door R.D. Hicks. Cambridge: Cambridge University Press, 1907. Laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020. <https://archive.org/stream/aristotledeanima005947mbp>

Augustinus van Hippo. *De Civitate Dei contra paganos*. Vertaald door W.M. Green. Cambridge: Cambridge University Press, 1957.

Barthes, Roland. "Death of the Author", in *Image, Music, Text*. Vertaald door Stephen Heath. Londen: Fontana Press, 1987.

Bartlett, Robert. *Why can the dead do such great things? Saints and worshippers from the martyrs to the Reformation*. Princeton: Princeton University Press, 2013.

Basilus van Caesarea, *The treatise de spiritu sancto*. Vertaald door Blomfield Jackson. Moskou: RIPOL classic, s.d. Laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020. <https://books.google.be/books?id=cfoKAwAAQBAJ>

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Vertaald door Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2007.

Beard, Mary. *Religions of Rome*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

Belting, Hans. *Likeness and Presence: a history of the image before the era of art*. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

Betweenogenesisfrogs, "Homestuck is my favorite sprite comic", laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://betweenogenesisfrogs.tumblr.com/post/182784447887/homestuck-is-my-favorite-sprite-comic>

De Bijbel, Willibrordvertaling. 's Hertogenbosch: Tabor, 1996.

Bloccius, Petrus. *Meer dan twee hondert ketteryen, blasphemien en[de] nieuwe leeringen, vvelck vvt de misse zyn ghecomen*. Leiden: A. van Hasselt, 1567.

Boubli, Lizzie. "Vision et images dans le processus mystique: Thérèse d'Avila et Jean de la Croix," *Archives de sciences sociales des religions*, nr. 173 (2016): 219-244.

Bremmer, Jan N. *The Early Greek Concept of the Soul*. Princeton: Princeton University Press, 1987.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library, 2008.

Chidester, David. *Authentic Fakes: Religion and American Popular Culture*. Berkeley: University of California Press, 2005.

Clunas, Craig. "‘Not one hair different...’: Wen Zhengming on imaging the dead in Ming funerary portraiture," in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.

Cort, John E. "Installing absence? The consecration of a Jina image," in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.

Davis, S. Peter. "Surreal, Terrifying Garfield Comics Are Suddenly Everywhere." Cracked.com (2019). Laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020. <https://www.cracked.com/blog/surreal-terrifying-garfield-comics-are-suddenly-everywhere/>

Davison, Patrick. "The language of internet memes." *The social media reader* (2012): 120-134.

Dawkins, Richard. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press, 1989.

Debray, Régis, en Eric Rauth. "the Three Ages of Looking," *Critical Inquiry* 21, nr. 3 (1995): 529-555.

Dean, Carolyn. "Metonymy in Inca Art," in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.

demian5. "When I am King," 2003. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. <https://www.level32.net/when-i-am-king-tablet-mobile/when-i-am-king-tm-c1>

Derlon, Brigitte, en Monique Jeudy-Ballini. *La passion de l'art primitif: enquête sur les collectionneurs*. Parijs: Gallimard, 2008.

Destrée, Pierre, en Radcliffe G. Edmonds III, red. *Plato and the Power of Images*. Leiden: Brill, 2017.

Dio, Cassius. *Romeinse Geschiedenis* LI. Vertaald door Earnest Cary en Herbert Baldwin Foster. Cambridge: Cambridge University Press.

Duffy, Eamon, en William Granger Ryan. *The Golden Legend*. Princeton: Princeton University Press, 2012.

Duncanus, Martinus. *Een cort onderscheyt tusschen godlyke en afgodissche Beelden*. Antwerpen: Peter van Keerberge, 1567. Laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020. <https://play.google.com/books/reader?id=mzl3q7trDZYC&hl=nl>

Eck, Caroline Van. *Art, agency and living presence from the animated image to the excessive object*. Boston: De Gruyter, 2015.

Edmonds, Radcliffe G III. "Putting Him on a Pedestal: (Re)collection and the Use of Images in Plato's *Phaedrus*," in *Plato and the Power of Images*, red. Pierre Destrée en Radcliffe G. Edmonds III. Leiden: Brill, 2017.

Edwards, M. J., en Martin Goodman, S.R.F. Price, en Christopher Rowland, red. *Apologetics in the Roman Empire: pagans, Jews, Christians*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

Ellis, Lindsay. "Death of the Author". Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020.
https://www.youtube.com/watch?v=M Gn9x4-Y_7A&t=933s

"Fanon Discontinuity," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020,
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FanonDisContinuity>

Freedberg, David. "Holy Images and Other Images," in *The Art of Interpreting (Papers in Art History from the Pennsylvania State University)*, red. Susan C. Scott. University Park, PA: Pennsylvania State University, 1996.

Freedberg, David. *Iconoclasts and their motives*. Maarsssen: Gary Schwartz, 1985.

Freedberg, David. *The Power of Images: studies in the history and theory of response*. Chicago: University of Chicago Press, 2001.

Freedberg, David. "Warburg's mask: A Study in Idolatry," in *Anthropologies of Art*, red. M. Westerman. Williamstown: Clark Institute, 2005.

Freeman, Norman. "Psychological Analysis of deciding if something is presented in a picture," in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.

Fulp, Tom. "Newgrounds Wiki – History." Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020.
<https://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds/history>

Gell, Alfred. *Art and Agency: an anthropological theory*. Oxford: Clarendon Press, 1998.

Gombrich, Ernst. *Art and Illusion: a study in the psychology of pictorial representation*. London: Phaidon Press, 2009.

Gombrich, Ernst. "The Edge of Delusion," *New York Review of Books*, vol. 15 (1990), 6-9.

Grandi, Roberta. "Web Side Stories: Janeites, Fanfictions, and Never Ending Romances," in *Internet Fictions*, red. Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchofer, en Sirpa Leppänen. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Sholars Pub, 2009.

Grasso, Elsa. "Images dans le texte: l'eikonologia platonicienne." *Revue de Métaphysique et de Morale* 4 (2013): 526-527.

Havelock, Christine Mitchell. *The Aphrodite of Knidos and her successors: a historical review of the female nude in Greek art*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995.

Heffernan, James A.W. "Ekphrasis and Representation." *New Literary History* 22, nr. 2 (1991): 297-316.

Heiser, Michael. "Monotheism, Polytheism, Monolatry, or Henotheism? Toward an Assessment of Divine Plurality in the Hebrew Bible," *Bulletin for Biblical Research* 18, nr. 1 (2008).

Hiveswap Friendsim. What Pumpkin Games, 2018.

Holberton, Paul. "Classicism and invention: Botticelli's mythologies in our time and their time," in *Botticelli Past and Present*, red. Ana Debenedetti en Caroline Elam. Londen: UCL Press, 2019.

"Homestuck." Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020.
<https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/homestuck>

Hussie, Andrew. *Homestuck*, 2009. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020,
<https://www.homestuck.com>

Hussie, Andrew. *Homestuck Beta*, 2009. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020,
<https://www.homestuck.com/beta/1>

Hussie, Andrew. *Homestuck Book 1: Acts 1 & 2*. San Fransisco: VIZ Media, 2018.

Hussie, Andrew, Cephied_Variable, en ctset. "The Homestuck Epilogues." Laatst geraadpleegd op 20 augustus 2020. <https://www.homestuck.com/epilogues/prologue>

Hussie, Andrew. "What is Homestuck?" Laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020.
<http://mspaintadventures.com/scraps2/homestuckKS.html>

Into the Spider-Verse, dir. Bob Persichetti, Peter Ramsey en Rodney Rothman (USA: Sony Pictures, 2018).

"Irene Adler." Laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020.
<https://www.arthurconandoyle.com/ireneadler.html>

Jackson, Gita. "It Used To Be Perilous To Write Fanfiction," Kotaku (2018). Laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://kotaku.com/it-used-to-be-perilous-to-write-fanfiction-1826083509>

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.

Jenkins, Henry. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York: Routledge, 2013.

Jonckheere, Koenraad. *Antwerp art after iconoclasm: experiments in decorum: 1566 – 1585*. Brussel: Mercatorfonds, 2012.

Jung, Carl Gustav. *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Vertaald door R.F.C. Hull, (London: Routledge, 1968), 3-6.

Kashtan, Aaron. *Between pen and pixel: comics, materiality, and the book of the future*. Columbus: Ohio State University Press.

Keeper, Sam. "Hyperflexible Mythology: Classpects, Fandom, and Fanfiction," 2014. Laatste geraadpleegd op 12 augustus 2020.

<https://www.stormingtheivorytower.com/2014/07/hyperflexible-mythology-classpects.html>

Keeper, Sam. "Hyperstuck: Homestuck, Kickstarter, and Experimental Comics," 2012. Laatste geraadpleegd op 20 augustus 2020.

<https://www.stormingtheivorytower.com/2012/11/hyperstuck-homestuck-kickstarter-and.html>

Keeper, Sam, en Ian Mcdevitt. "Understanding Hypercomics." Laatste geraadpleegd op 12 augustus 2020, <http://understandinghypercomics.byethost15.com/?i=1>

Kennedy, John M. *Drawing and the Blind*. New Haven: Yale University Press, 1993.

Koehler, Dorene. *The mouse and the myth: sacred art and secular ritual at Disneyland*. Baltimore: Project Muse, 2017.

Kris, Ernst, en Otto Kurz. *Legend, myth, and magic in the image of the artist: a historical experiment*. New Haven: Yale University Press, 1979.

Layton, Robert. "Art and Agency: a Reassessment," *The Journal of the Royal Anthropological Institute* 9, nr. 3 (2003): 447-464.

Lindberg, David C. *Theories of vision from Al-Kindi to Kepler*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.

Lucianus. *De Sacrificiis*. Vertaald door Austin Morris Harmon. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

Lucien Hughes, "C R I S I S," laatste geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=FCb3rbITEds>

Lucretius, *de Rerum Natura*. Vertaald door William Ellery Leonard en E. P. Dutton. 1916.. Laatste geraadpleegd op 5 augustus 2020.

<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=urn:cts:latinLit:phi0550.phi001.perseus-eng1:4.54-4.89>

Majkrzak, Herman. *St. John Damascene's First Treatise on the Divine Images*. Laatste geraadpleegd op 8 augustus 2020.

https://www.academia.edu/36851741/St_John_Damascenes_First_Treatise_on_the_Divine_Images

Maniura, Robert, red. *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.

Marrone, Steven P. *William of Auvergne and Robert Grosseteste: New Ideas of Truth in Early Thirteenth Century*. Princeton: Princeton University Press, 2014.

Mccloud, Scott. *Reinventing Comics*. New York: Perennial, 2000.

- Mccloud, Scott. "Webcomics." Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020.
<http://scottmccloud.com/1-webcomics/index.html>
- Nerdstalgic, "The Problem with Disney's Motives in One Word", laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=2RlckhYpZPc&t=14s>
- O'Malley, Bryan Lee. "'Scott Pilgrim' guy interviews 'Homestuck' guy: Bryan Lee O'Malley on Andrew Hussie." Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020.
<https://comicsalliance.com/homestuck-interview-andrew-hussie-bryan-lee-omalley-ms-paint-adventures/>
- optimistic Duelist. "HSE: the Alpha timeline," 2018. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=3zjbRu5h8ZU>
- optimistic Duelist. "*The Hero Titles – I – Aspects.*" Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=PnUpMxQXvco>
- Pakkala, Juha. *Intolerant Monolatry in the Deuteronomistic History*. Finnish Exegetical Society Vandenhoeck & Ruprecht, 1999.
- Palmer, James T. *Early medieval hagiography*. Leeds: Arc Humanities Press, 2018.
- Parrish, Juli J. *Inventing a Universe: Reading and Writing Internet Fan Fiction*. PhD diss., University of Pittsburgh, 2007.
- Petsalis-Diomidis, Alexia. "Amphiaraos Present: images and healing pilgrimage in classical Greece," in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.
- Pimenova, Daria. "Fan Fiction: Between Text, Conversation, and Game," In *Internet Fictions*, red. Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchofer, en Sirpa Leppänen. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Sholars Pub, 2009.
- Plato. *Complete Works*. Vertaald door John M. Cooper en D.S. Hutchinson. Indianapolis: Hackett Pub, 1997.
- Plato. *Republica X*. Vertaald door Benjamin Jowett. Laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020, <http://classics.mit.edu/Plato/republic.11.x.html>
- Plato. *Theaetetus*. Vertaald door John McDowell en Lesley Brown. Oxford: Oxford world's classics, 2014.
- Plutarchus, *Isis and Osiris*. Vertaald door F.C. Babbitt. Cambridge: Cambridge University Press, 1927.
- Pollitt, Jerome J. *The Art of Ancient Greece: sources and documents*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- Pool, Robert. "Fetishism Deconstructed," *Etnofoor* 3, nr. 1 (1990): 114-127.
- Price, Simon R. F. *Rituals and Power: The Roman Imperial Cult in Asia Minor*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

Quartz. "Shrek fandom and its weird, crowdsourced, movie remake." Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=yNgC9aVXN80>

Quintilianus. *Institutio Oratoria*. Vertaald door Harold Edgeworth Butler. Cambridge: Harvard University Press, 1920.

Rugnetta, Mike. "Is Homestuck the Ulysses of the Internet? | Idea Channel | PBS Digital Studios," PBS Idea Channel, 2012. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. https://www.youtube.com/watch?v=MLK7RI_HW-E&t=282s

Saïd, Suzanne. "Images Grecques: icônes et idoles." *Faits de Langues* 1 (1993): 11-20.

Seymour, Jessica. "Homage, Collaboration, or Intervention: How framing fanart affects its interpretation," *Participations: Journal of Audience and Reception Studies* 15, nr. 2 (2018): 98-114.

Shapiro, Meyer. *Romanesque Art: selected papers*. New York: Brazillier, 1993.

Shrek Retold, 3GI, 2018. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=pM70TROZQsI>

Sid Meier's Civilization VI. Firaxis Games. 2016, Uitgever 2K Games.

Sigurdson, Ola. *Heavenly Bodies: Incarnation, the Gaze, and Embodiment in Christian Theology*. Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing, 2016.

Sims, David. "Why Is The Internet So Obsessed With Shrek?" The Atlantic (2014). Laatst geraadpleegd op 11 augustus 2020. <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2014/05/why-is-the-internet-so-obsessed-with-shrek/371189/>

Sines, George, en Yannis A. Sakellarakis. "Lenses in antiquity." *American Journal of Archaeology* 91, nr. 2 (1987): 191.

Stewart, James B. *DisneyWar*. New York: Simon and Shuster, 2005.

Stewart, Peter. "The image of the Roman Emperor," in *Presence: The Inherence of the Prototype within Images and Other Objects*, red. Robert Maniura. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.

Super Eyepatch Wolf. "The Bizarre Modern Reality of the Simpsons." Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=8er83V2OJ1o>

Tacitus, *Annales*. Vertaald door Alfred John Church en William Jackson Brodribb, s.d. Laatst geraadpleegd 7 augustus 2020. <http://classics.mit.edu/Tacitus/annals.3.iii.html>

Taylor, Lily Ross. "The Worship of Augustus in Italy during His Lifetime." *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*, Vol. 51 (1920): 116-133.

Tex Talks, "Computer Science and Worldbuilding in Homestuck," laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=07wQAYS3rCk>

Thomas, Nigel J. T. "Mental Imagery: Plato and his predecessors," in *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Laatst geraadpleegd op 5 augustus 2020.

<https://plato.stanford.edu/entries/mental-imagery/plato-predecessors.html>

Thomas van Aquino. *Summa Theologiae*. Vertaald door n.n., 1920. Laatst geraadpleegd op 8 augustus 2020. <https://www.newadvent.org/summa/1093.htm>

Thury, Eva M. "Lucretius' Poem as a Simulacrum of the Rerum Natura." *The American Journal of Philology* 108, nr. 2 (1987): 270-294

Tolkin, Ben. "Homestuck in review: The Internet's first masterpiece," 2016. Laatst geraadpleegd op 12 augustus 2020. <https://medium.com/@bbctol/homestuck-in-review-the-internets-first-masterpiece-989a84548767#.2vlg6tup5>

Van de Guchte, Maarten. "Sculpture and the Concept of the Double among the Inca Kings." *RES: Anthropology and Aesthetics*, vol. 29-30 (1996): 256-268.

Van den Bossche, Sara. "We Love What We Know: The Canonicity of Pippi Longstocking in Different Media in Flanders." In *Beyond Pippi Longstocking : Intermedial and International Approaches to Astrid Lindgren's Work*, red. Bettina Kümmerling-Meibauer en Astrid Surmatz. London: Routledge, 2011.

Veale, Kevin. "Capital, dialogue, and community engagement—My Little Pony: Friendship is Magic understood as an alternate reality game," *Transformative Works and Cultures*, Vol. 14 (2013).

Veale, Kevin. "'Friendship isn't an emotion fucknuts': Manipulating affective materiality to shape the experience of Homestuck's story," *Convergence* 25, nr. 5-6 (2019).

Van der Leeuw, G. *Religion in essence and manifestation*. Princeton: University of Princeton Press, 1986.

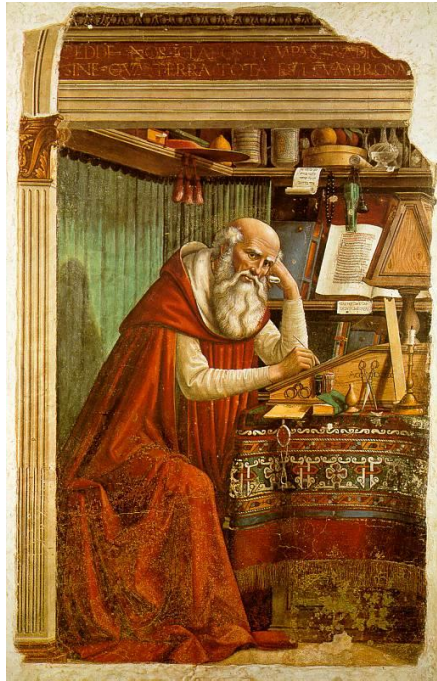
Van Riel, Gerd. "Perspectivism in Plato's Views of the Gods," in *Plato and the Power of Images*, red. Pierre Destrée en Radcliffe G. Edmonds III. Leiden: Brill, 2017.

Walsh, Michael J. *The book of saints*. Mystic: Twenty-Third Publications, 1994.

Wedin, Michael. *Mind and Imagination in Aristotle*. New Haven: Yale University Press, 1988.

Wills, John. *Disney Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2017.

Afbeeldingen



Afbeelding 1: Domenico Ghirlandaio, *Sint Hiëronymus in zijn studeerkamer* (1480), fresco, 184 x 119 cm, Firenze, chiesa di San Salvatore di Ognissanti



Afbeelding 2: Romeinse kopie van *Afrodite van Knidos*, marmer, deels gerestaureerd.



Afbeelding 3: *Slapende Hermaphroditos ("Borghese")*, marmer, 169 x 89 cm, Parijs, Louvre. Matras later toegevoegd door Bernini (1620).



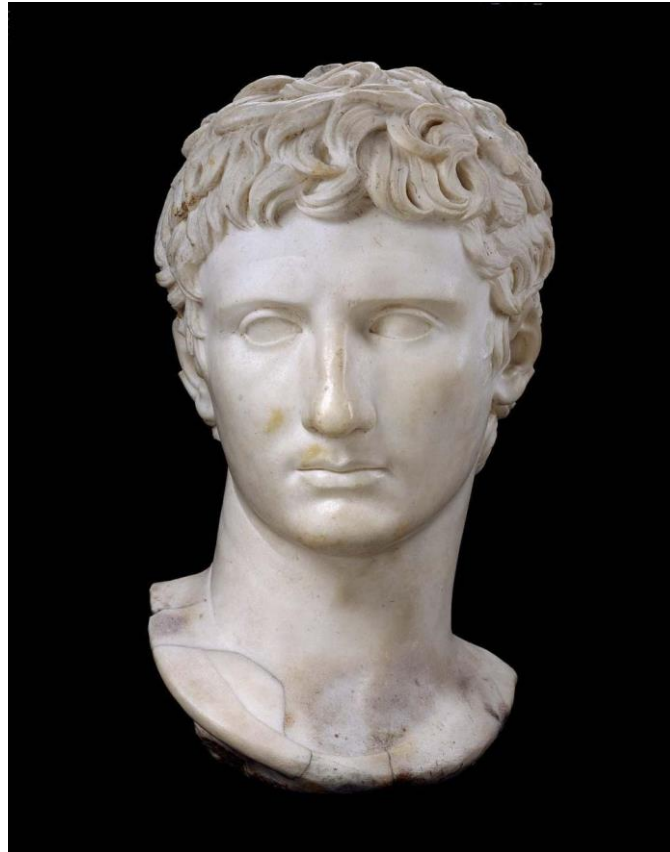
Afbeelding 4: Replica van standbeeld van Zeus te Olympia, marmer, Hermitage, St. Petersburg.



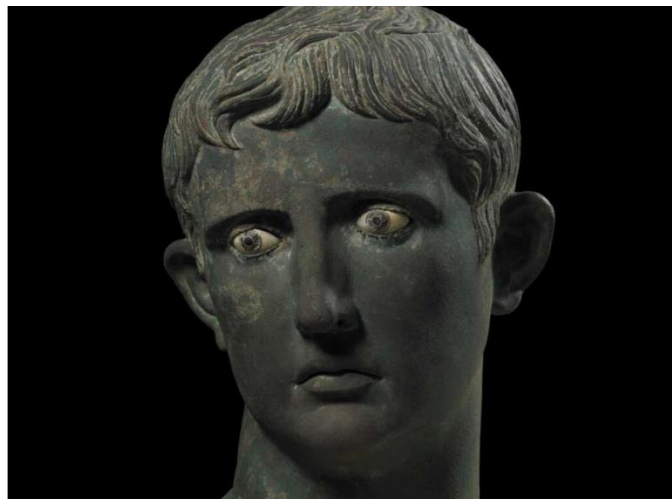
Afbeelding 5: *Apollo Citharoedus* (2de eeuw), marmer, Rome, Musei Vaticani, museo Pio-Clemention.



Afbeelding 6: *Augustus van Prima Porta* (1^e eeuw), marmer, 208 cm, Rome, Musei Vaticani.



Afbeelding 7: *Buste van Augustus* (1e-2^e eeuw), marmer, 43,3 x 20 cm, Boston, Museum of Fine Arts.



Afbeelding 8: Bronzen hoofd van Augustus gevonden te Meroë (27-25 v.C.), brons, Londen, British Museum.



Afbeelding 9: *Buste van Caracalla* (ca. 212-217), marmer, 36,2 cm, New York, Metropolitan Museum of Art.



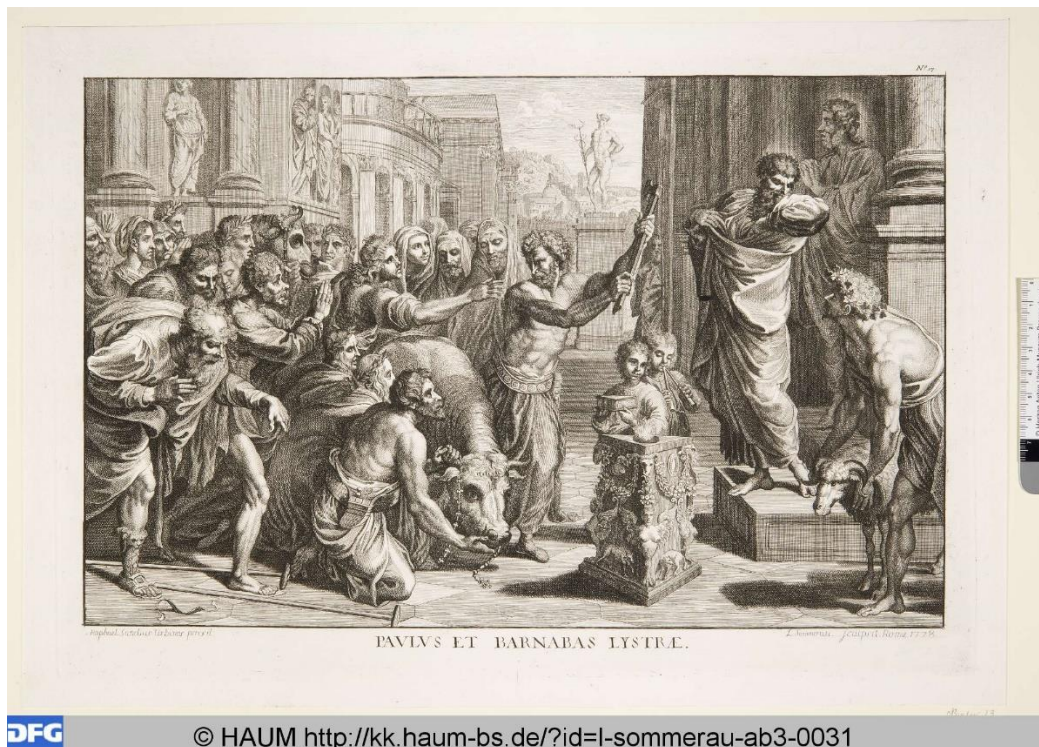
Afbeelding 10: *Buste van Commodus* (192 n. C.), marmer, 133 cm, Rome, Musei Capitolini.



Afbeelding 11: antropoloog Aby Warburg met een kachina-masker.



Afbeelding 12: Nicolas Poussin, *De Adoratie van het Gouden Kalf* (1633-1634), olieverf op doek, 154 x 214 cm, Londen, National Gallery



Afbeelding 13: Ludwig Sommerau (etsier) (1778), prent naar Rafaël, inkt op papier, 273 x 405 mm, Herzog Anton Ulrich-museum



Afbeelding 14: Giunta Pisano, *Retabel van Sint Fransiscus en 6 van zijn mirakels* (1255), tempera en bladgoud op paneel, Pisa, Museo San Matteo



Afbeelding 15: Adriaen Thomasz Key, *de Adoratie der Koningen* (ca. 1550), olieverf op paneel, 65 x 89.5 cm, privécollectie



Afbeelding 16: Peter Paul Rubens, *Aanbidding der Koningen* (1628-29), olieverf op paneel, 355,5 x 493 cm, Madrid, Museo del Prado



Afbeelding 17: Theodore Roosevelt in Firaxis' *Sid Meier's Civilization VI* (2016)



Afbeelding 18: Will Burke, tekening van stripfiguur Garfield als een Lovecraftiaans monster



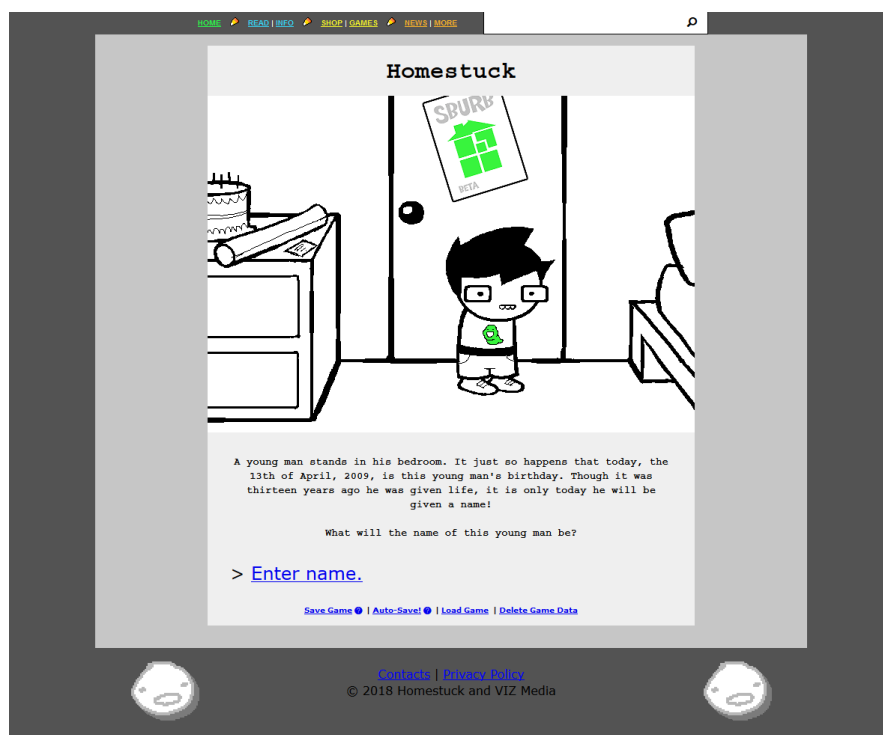
Afbeelding 19: Tom Robinson, pagina uit *Bartkira*



Afbeelding 20: Soolagna, illustratie uit *Marge Simpson Anime* (2017)



Afbeelding 21: Screenshot van Andrew Hussie's *Jailbreak*, pagina 1.



Afbeelding 22: Screenshot van Andrew Hussie's website *mspaintadventures.com* open op *Homestuck* (2016), pagina 1.



Afbeelding 23: De text adventure *Zork* (1979) wordt gespeeld op een Kaypro-computer



Afbeelding 24: Panel uit Andrew Hussie's *Homestuck* getekend in "Hussnasty mode"



Afbeelding 25: Panel uit Andrew Hussie's *Homestuck* getekend in "Hero mode"



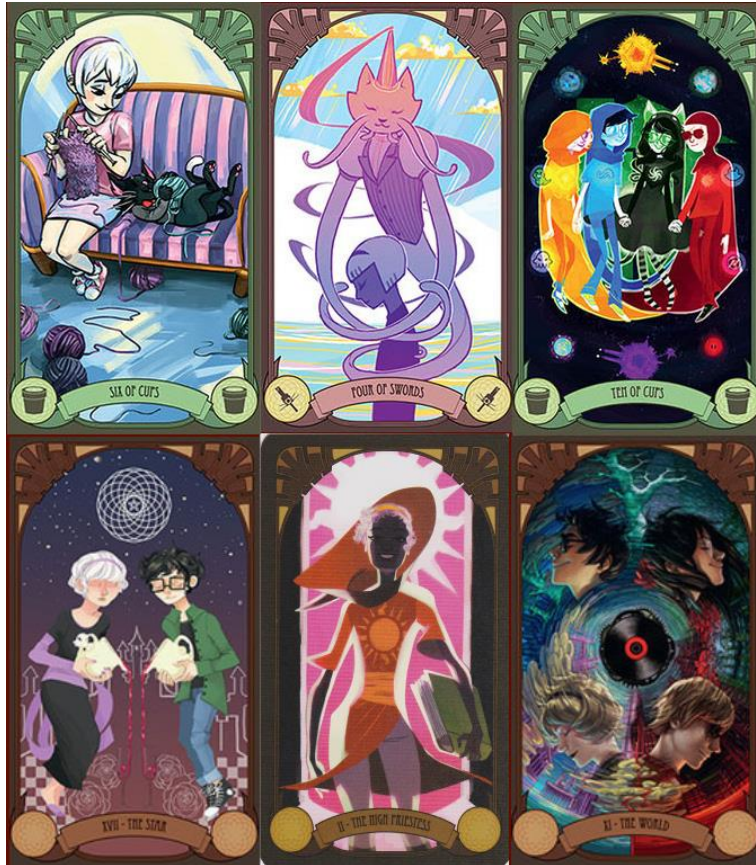
Afbeelding 26: Rose Lalonde in "Sprite mode" in *Homestuck*



Afbeelding 27: "Aspect Wheel", met de iconen voor alle 12 *aspects* in Andrew Hussie's *Homestuck*



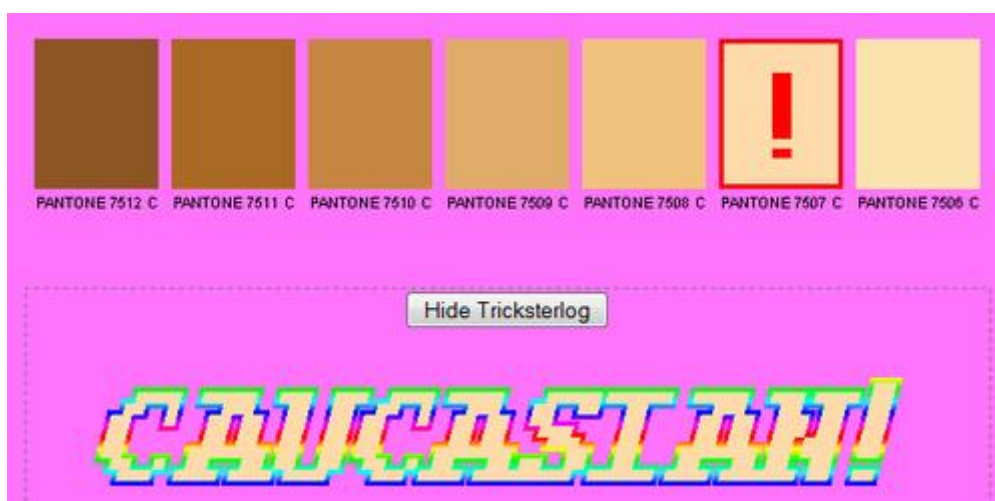
Afbeelding 28: verschillende officiële afbeeldingen van Homestuck-personage Nepeta Leijon



Afbeelding 29: verschillende afbeeldingen van Homestuck-personage Rose Lalonde in het officiële tarot-deck (steeds onderaan en links)



Afbeelding 30: J Doyle, de tekening voor "The Lovers" in het *Homestuck* tarot-deck, voor en na herwerking



Afbeelding 31: Screenshot van *Homestuck* pagina 5723 (detail) voor de latere herwerking

Herkomst van Afbeeldingen

Afb.1:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/54/Domenico_Ghirlandaio -
_St Jerome in his study.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/54/Domenico_Ghirlandaio_-_St_Jerome_in_his_study.jpg)

Afb.2:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9a/Cnidus Aphrodite Altemps Inv86
19.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9a/Cnidus_Aphrodite_Altemps_Inv8619.jpg)

Afb. 3:

[https://www.louvre.fr/sites/default/files/medias/medias_images/images/louvre-sleeping-
hermaphrodite.jpg](https://www.louvre.fr/sites/default/files/medias/medias_images/images/louvre-sleeping-hermaphrodite.jpg)

Afb. 4:

<https://www.ancient.eu/uploads/images/9052.jpg?v=1569519747>

Afb.5:

<http://ancientrome.ru/art/artwerken/img.htm?id=1264>

Afb. 6:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/eb/Statue-Augustus.jpg>

Afb. 7:

[https://collections.mfa.org/internal/media/dispatcher/1028249/preview;jsessionid=0D07BB
7B2ED4BF8B8C76AD23AD652585](https://collections.mfa.org/internal/media/dispatcher/1028249/preview;jsessionid=0D07BB7B2ED4BF8B8C76AD23AD652585)

Afb. 8:

https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1911-0901-1

Afb. 9:

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/253592>

Afb. 10:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/Commodus Musei Capitolini MC1
120.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/Commodus_Musei_Capitolini_MC1120.jpg)

Afb. 11:

<https://www.thurgaukultur.ch/data/images/magazin/1884/header.jpg>

Afb. 12:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/Nicolas Poussin -
_The Adoration of the Golden Calf - WGA18293.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/Nicolas_Poussin_-_The_Adoration_of_the_Golden_Calf_-_WGA18293.jpg)

Afb. 13:

https://proxy.europeana.eu/89/item_VFJISKSFWO7NGOK6HB4WTRIWQCNN4MEH?view=html%3A%2F%2Fdiglib.hab.de%2Fvaria%2Fhaum%2FI-sommerau-ab3-0031%2Fmax%2F000001.jpg&disposition=inline&api_url=https%3A%2F%2Fapi.europeana.eu%2Fapi

Afb. 14:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/39/Giunta_Pisano._St._Francisc_and_six_stories_from_his_life._Ca._1250-60._Museo_San_Matteo%2C_Pisa.jpg

Afb. 15:

<https://www.lempertz.com/en/catalogues/artist-index/detail/key-adriaen-thomasz.html>

Afb. 16:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/54/La_adoraci%C3%B3n_de_los_Reyes_Magos_%28Rubens%2C_Prado%29.jpg

Afb. 17:

<https://venturebeat.com/wp-content/uploads/2016/09/Civilization-VI-preview-3.jpg?resize=1600%2C900&strip=all>

Afb. 18:

https://s3.crackedcdn.com/phpimages/article/2/6/0/692260_v2.jpg

Afb. 19:

<https://www.deviantart.com/tom-monster/art/Bartkira-554544663>

Afb. 20:

<https://margesimpsonanime.tumblr.com/post/159940851050/episode-15-the-prophet-pt3>

Afb. 21:

<https://www.homestuck.com/jailbreak/1>

Afb. 22:

<https://www.homestuck.com/story>

Afb. 23:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Zork_photo.jpg

Afb. 24:

<https://www.homestuck.com/story/2818>

Afb. 25:

<https://www.homestuck.com/story/2270>

Afb. 26:

<http://hs.hiveswap.com/ezodiac/aboutaspects.php>

Afb. 30:

<https://ragestuck-blog.tumblr.com/post/32065423406/theyoungdoyley-one-more-card-to-edit-now-just>

Afb. 31:

<https://lildurandal.tumblr.com/post/40326970679/paradoxcase-i-would-like-to-wake-up-tomorrow>