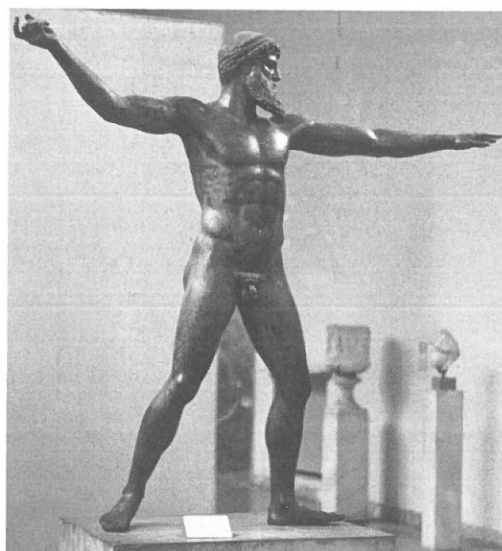


1.16 Zeus fra Artemision, anden fjerdedel af 5. årh.f.Kr., højde 209 cm, Det Nationale Arkæologiske Museum, Athen.



hugges langt dybere for at få skyggerne frem. Det er naturligvis derfor, at de arkaiske billedhuggere fremstillede håret ved hjælp af dybt skårne, perleformede knopper. Anvendelsen af indlagte øjne er også typisk for bronzearbejderne (se igen 1.15); øjnene var på marmorstatuerne sædvanligvis malet på.

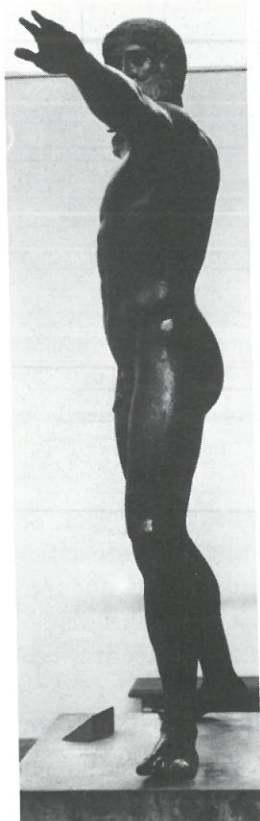
Resultatet af denne kunstners anstrengelser blev, som vi kan se, vellykket. Hvor mange andre der havde fiasko, ved vi ikke.

STØRRE DRISTIGHED, FLERE PROBLEMER: TIDLIGE KLASSISKE STATUER

Grækerne havde altså nu skabt en helt ny type livagtige statuer. Man havde aldrig tidligere set magen. Dette fik folk til at betragte statuerne på en helt ny måde, stille nye krav og stille nye spørgsmål, som f.eks. "Hvad foretager denne statue sig? Bevæger han sig eller er han i ro?"

Sådanne spørgsmål var kouros-kunstnerne sandsynligvis aldrig kommet ud for i den arkaiske periode, men for de kunstnere, som arbejdede i den tidlige klassiske periode (anden fjerdedel af 5. årh. f.Kr.), var disse spørgsmål af afgørende betydning.

Svaret var for "Kritios-drengen"s vedkommende ganske klart; han var uden al tvivl i ro. Andre billedhuggere forsøgte at gå til den modsatte yderlighed: kraftig bevægelse. Det gjorde f.eks. den billedhugger, som har lavet den statue af Zeus (eller Poseidon) i bronze, som er fundet ud for Kap Artemision (1.16). Guden er afbildet i voldsom bevægelse, i selve det øjeblik, da han skal til at slynge sin tordenkile (eller trefork) mod en usynlig fjende.



1.17 Zeus fra Artemision (samme som 1.16), fra siden.

Denne prægtige bronzestatue giver et godt indtryk af den utroligt høje kvalitet, som bronzekunstneren kunne præstere på dette tidspunkt. Den frigjorte, åbne stilling forklarer også, hvorfor de største billedhuggere i 5. årh. f.Kr. foretrak at arbejde i bronze fremfor i marmor.

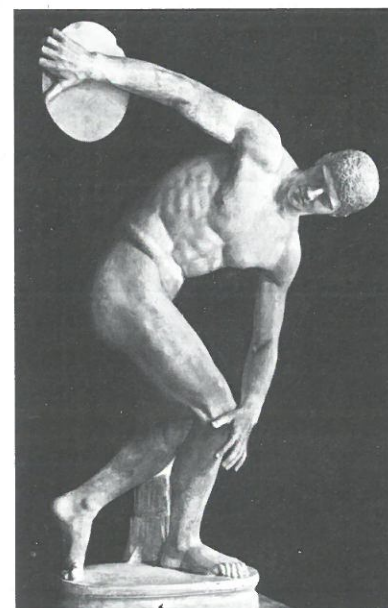
De arkaiske billedhuggere beskæftigede sig ikke med individuelle karaktertræk og alder, når de huggede kouros-statuer; hvad dette angår, så alle deres statuer stort set ens ud. Modsætningsvis var kunstnerne i den tidlige klassiske periode stærkt optaget af at karakterisere de mennesker og guder, som de fremstillede, og de brugte alle tænkelige midler til at give et differentieret indtryk af motivernes alder og personlighed. Man behøver blot at sammenligne "Kritios-drengen"s ungdommelige, blide og næsten generte hoved med det pragtfulde, modne og magtfulde hoved på Zeus fra Artemision (1.14 og 1.15) for at opdage dette. Det er ikke bare et spørgsmål om at udstyre motivet med skæg - det gjorde de arkaiske kunstnere af og til for at antyde alder -, men det er snarere en dybsindig og gennemarbejdet skelnen mellem tidlig ungdom og moden manddom. (Begge så naturligvis meget mere overbevisende ud, da de endnu havde deres farvede, indlagte øjne.)

Vi har set, at det let kan forstyrre helheden i et kunstværk, hvis man begynder at arbejde i nye baner, og at uforudsete problemer har det med at dukke op. Det er også tilfældet med Zeus fra Artemision. En ny fornemmelse af bevægelse er kommet meget fint frem, men samtidigt har der meldt sig to nye problemer, som ikke var blevet løst.

For det første er torsoen, skønt den burde være voldsomt påvirket af lemmernes kraftige aktivitet, lige så rolig, som den ville have været hos en figur, der står stille, som f.eks. "Kritios-drengen". For det andet er Zeus fra Artemision, selv om den er pragtfuld, når man ser den forfra eller bagfra, helt uforståelig, når man ser den fra en af siderne (1.17). Dette var ikke tilfældet med "Kritios-drengen" (1.12) og heller ikke engang med kouros-statuerne (1.11).

Fra samme tid som Zeus-statuen, nemlig anden fjerdedel af 5. årh. f.Kr., men langt mere berømt, var Diskoskasteren af bronze-mesteren Myron. Den var så navnkundig, at romerne århundreder senere bestilte kopier af den (1.18). I stedet for at lade lave kostbare bronzeafstøbninger foretrak de at lade kopierne udføre i marmor, som var langt billigere.

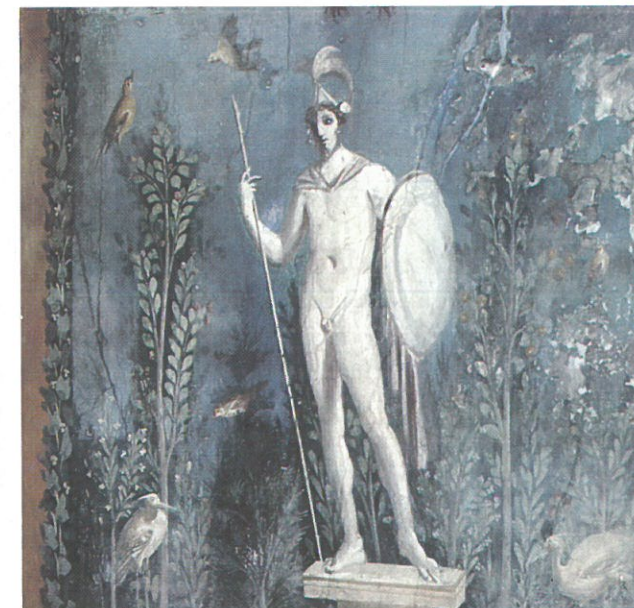
En marmorfigur med en så lille understøttelsesflade kun-



ovenfor.
1.18 Romersk kopi af Diskos-kasteren af Myron, originalen lavet o. 450 f.Kr., højde 125 cm, Museo Nazionale delle Terme, Rom.

ovenfor til højre.
1.19 Pompejansk maleri af en statue i en have. O. 70 e.Kr., højde på piedestal + statue o. 210 cm, Casa di Venere, Pompeji.

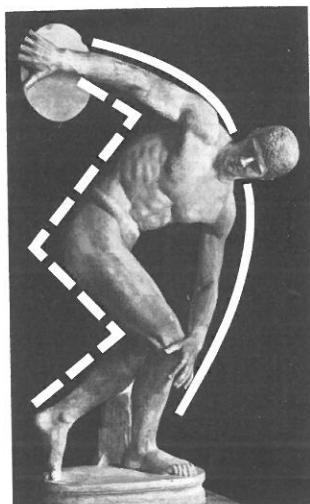
nedenfor.
1.20 Vittigheds-tegning, som viser forventningerne ved synet af Diskos-kasteren.



ne ikke stå uden en ekstra støtte, og derfor anbragte man bag statuen en træstub i marmor, som skulle hjælpe med at holde overkroppens massive vægt og hindre, at figuren knækkede ved anklerne. Dette har måske oprindeligt ikke virket så skæmmende som nu, da alle marmorstatuer var bemalede (1.19) og træstubben nok har været holdt i en så diskret farve, at man næppe har lagt mærke til den. Øjnenes pupiller har også været malet på, og det har nok gjort statuerne mere levende og bevægelige - de blinde øjne, som vi møder på museerne, skyldes, at farven er gået af med tiden. Håret var også bemalt, læberne var farvede og klædedragten var udsmykket. Vi kan få et indtryk af en antik marmorstatue med bemalingen bevaret ved at se på et pompejansk maleri af en statue i en have (1.19).

Da Myron's originale Diskos-kaster er forsvundet (de fleste bronzestatuer er blevet smeltet om på et eller andet tidspunkt, enten ved et tilfælde eller med forsæt), er det et held, at vi har de romerske kopier. Skønt disse ikke lader originalens fulde skønhed komme til sin ret, giver de dog vigtige oplysninger om dens udformning.

Kunstneren har valgt sit øjeblik genialt. Diskos-kasteren er fanget i det alleryderste punkt af tilbagesvinget, lige før han, så at sige, folder sig ud for at slynge diskos afsted. Det er et roens øjeblik, og dog tvinges vi til i tankerne at fuldføre bevægelsen, sådan som en vittigheds-tegner fra det 20. årh. forestiller sig det (1.20). Men skønt stillingen må forstås som en lynhurtigt overstået fase af bevægelsen, er der intetsomhelst ustabilitet ved den.



1.21 Romersk kopi af Myron's Diskos-kaster (samme som 1.18). Analyse af hovedlinjer.

1.22 Romersk kopi af Myron's Diskos-kaster (samme som 1.18), fra højre side.



For grækerne drejede det sig ikke blot om at få deres statuer til at ligne mennesker, men også om gennem dem at give udtryk for skønhed. I den arkaiske periode brugte man symmetrien og gentagelsen af former til at fremkalde smukke virkninger. Disse virkemidler gik nu af mode; de er i virkeligheden bevidst forkastet i opbygningen af Diskos-kasteren. Læg mærke til, hvor konsekvent symmetri er undgået! Statuens højre side fremtræder som en fortløbende, næsten ubrudt bue (1.21, hvid farve), venstre side som en skarpvinklet zig-zaglinje (1.21 punkteret hvid farve); højre side er lukket, venstre åben, højre side er glat som en cirkelbue, venstre side er kantet. Hovedlinjernes enkelhed, den store bue og de fire linjer, som mødes i næsten rette vinkler, skaber harmoni i skikkelsens bevægelse. Torsoen ses forfra og benene fra siden, så at de karakteristiske træk ved disse to dele af legemet ses samtidigt. Statuen er vidunderligt klar både i fortolkningen og udformningen af motivet.

Men hvad med de problemer, som hos Zeus fra Artemision dukkede op som en følge af bevægelsen? Ja, de er der jo stadigvæk, måske endda i endnu mere udpræget grad. Torsoen svarer, anatomisk set, så dårligt til de kraftigt bevægede lemmer, at man i 18. årh. opfattede en kopi af Diskos-kasterens torso som en del af en døende kriger og restaurerede den i overensstemmelse hermed. Billedet af statuens venstre side, som viser brystkassen og benene fra deres mindst karakteristiske vinkel, kan næsten ikke genkendes som en menneskeskikkelse (1.22).

At prøve at finde en løsning på disse problemer var den opgave, der ventede kunstnerne i den følgende periode, den *højklassiske* (o. 450 - 420 f.Kr.).

DEN KLASSISKE LØSNING: POLYKLEITOS' SPYDBÆRER

Den klassiske løsning blev formuleret af Polykleitos, en bronze-mester fra Argos. Han lavede en statue af en mand med et spyd og skrev en bog (som nu er gået tabt) om de principper, som lå til grund for den. Han vakte stor beundring ved den måde, hvorpå han lod kunstens regler tale gennem kunstværket. Dette kunstværk eksisterer desværre ikke mere. Vi må igen prøve ved hjælp af romerske marmorkopier at finde svaret på, hvorfor statuen blev så feteret (1.23).

Kunstneren viser Spydbæreren midt i et skridt; en u mærkelig tøyen kombinerer stabilitet med en fornemmelse af mulig bevægelse. Motivets bevægelse er langt mindre



ovenfor.
1.23 Romersk kopi af Spydbæreren af Polykleitos, originalen fra o. 440 f.Kr., højde 199 cm, Museo Nazionale, Neapel.

ovenfor til højre.
1.24 Stele, fundet i Argos, viser Spydbæreren højre side, 4. årh. f.Kr., højde 61 cm, Det Nationale Arkæologiske Museum, Athen.

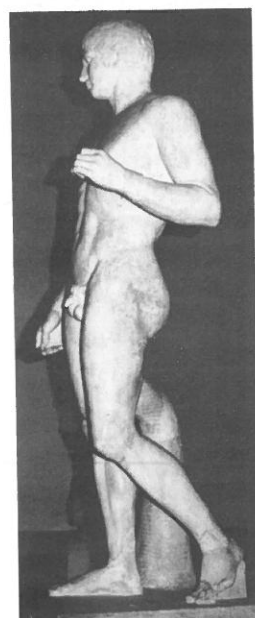


voldsom end hos Myron's Diskos-kaster, men torsoen er helt involveret i bevægelsen. Spydbæreren holder sit spyd i venstre hånd, hans venstre skulder er derfor spændt og hævet en anelse. Hans venstre ben bærer ingen vægt og hoften er sænket; i denne side er torsoen forlænget. Spydbæreren højre arm hænger slapt ned, skulderen er sænket. Hans højre ben bærer hele vægten; hoften er hævet. Torsoen mellem hofte og armhule er forkortet.

Kontrasten mellem den forkortede torso og den forlængede torso forlener statuen med en illusion af dynamisk ligevægt, som er helt forskellig fra den statiske symmetri hos kouros-statuerne, hvis højre og venstre side i alt væsentligt ses som gensidige afspejlinger. Denne vekslen mellem spændte og afslappede lemmer kombineret med den bevægelige torso kaldes *contrapposto*. Det er en kompositionsteknik, som har været benyttet igen og igen gennem hele kunstens historie; så effektiv er den som middel til at skabe liv i figurer af sten eller bronze eller malede figurer, for den sags skyld.

Spydbæreren hoved, som drejer og hælder en anelse mod højre, giver kompositionen en fornem afslutning; statuen beskriver en blid kurve, som et omvendt "S"; denne kurve var meget yndet i gotikken, hvor man især anvendte den til at udtrykke yndefuldheden i madonnastatuerne. Hovedets højredrejning gør, at statuen bliver interessant set fra siden, hvilket har inspireret en senere billedhugger, som i et relief har brugt Spydbæreren højre side (1.24).

De to sidevinkler har meget forskellig karakter, men begge er de meget harmoniske og klart disponerede (1.25). Højre side er i ro; den lodrette linje i det strakte standben fortsætter i den lodrette, afslappede arm. Venstre side er, i modsætning hertil, præget af korrespondancen mellem albuens skarpe vinkel og knæet på det afslappede venstre ben.



1.25 Romersk kopi af Spyd-bæreren af Polykleitos (samme som 1.23), sidevinklerne.

Det stiller store krav til kunstneren at skabe en statue, som ikke ser kunstlet ud. Den fuldendte harmoni, som rummes i denne statue, bragte ikke nye og uforudsete problemer med i sit kølvand. Dette var den klassiske løsning, som kunne tilfredsstille ikke blot sin egen samtid, men også senere tiders billedhuggere.

STIL OG SMAG: KVINDEN OG TØJET

Skønt grækerne i den arkaiske og klassiske periode som regel afbildede mænd nøgne, foretrak de i skulpturen at vise kvinden med tøj på. Den dragt, som de græske kvinder bar i hverdagen, var løsthængende og kunne draperes på mange forskellige måder alt efter kvindens smag. Det stod også stort set kunstneren frit for at vælge, hvordan han ville fremstille det draperede tøj. Drapering har til alle tider givet kunstnerne et vidt spektrum af udtryksmuligheder; de kan fremtrylle afklaret ro eller heftig bevægelse i overensstemmelse med stemningen i det sceneri, de vil vise, og med de skiftende tiders smag.

Ændringer i smag synes tit at have deres egen pulserende rytme, som næsten er uafhængig af andre faktorer. Snart er enkelheden i højsædet, snart foretrækker man det overdådige og overlæssede. Der er tit en pendulagtig modsætning mellem det ene og det andet. Sådanne smagsændringer ser vi i modeverdenen. De spillede også en rolle for antikkens kunst.

Skønt en statue af en påklædt kvinde er lavet af massiv sten, er det meningen, at dele af den skal ligne et levende menneske og andre dele skal illudere som bøjeligt og føjeligt stof. En billedhugger i anden fjerdedel af 6. årh. f.Kr. (575 - 550) var i stand til at kaste et overbevisende skær af livagtighed over figurens ansigt, arme og fødder (1.26), men dragten lod han ligge som et uopdyrket område uden anden kunstnerisk berettigelse end en vis dekorativ net-hed. De mange parallelle, lodrette linjer, som er graveret ind i stenen, ligner ikke klædedragtens naturlige folder, og de overbeviser os ikke om, at de skjuler en levende kvindes legeme.

Henimod sidste fjerdedel af 6. årh. f.Kr. (o. 525) er kunstnerne kommet meget videre. De kunne nu antyde tilstedeværelsen af et par runde bryster, en smækker taille eller et smukt knæ under en overdådighed af folder (1.27). Nu kan man endda få øje på de to forskellige dragter: en tynd, blød og crêpe-agtig underklædning (som er malet



fra venstre til højre.
1.26 Gudinde, o. 575 - 550 f.Kr.,
højde 193 cm, Antikens-
museum, Staatliche
Museum zu Berlin,
Østberlin

1.27 Ung pige
(kore 675), o. 550 - 515
f.Kr., højde 56 cm,
Akropolismuseet,
Athen.

1.28 Gudinde, romersk
kopi af en original fra
o. 470 - 460 f.Kr., højde
o. 190 cm, Museo
Comunale, Rom.

1.29 "Venus Genetrix",
romersk kopi af en
original fra o. 430 - 400
f.Kr., Louvre, Paris.



mørk) og en tung, ulden kappe, som er draperet diagonalt ind under det ene bryst. I første halvdel af 5. årh. f.Kr. (o. 460) var billedhuggeren i stand til at få sin statue til at ligne en kvinde med tøj på. Selv en romersk kopi (1.28) viser, hvor fint forholdet mellem krop og tøj er skildret, og hvor naturligt begge dele er behandlet. Skønt man kun kan se lidt af kroppen, antyder de uregelmæssige lodrette folder over underkroppen og det lidt urolige stof over barmen på overbevisende måde kroppen under tøjet.

Den kunstner, som i slutningen af 5. årh. f.Kr. har lavet den såkaldte "Venus Genetrix" (som vi kun kender gennem romerske kopier) (1.29), har lavet tøjet så tyndt og ladet det smygge sig så tæt ind til gudindens krop at denne afslører sig næsten lige så tydeligt, som hvis den havde været nøgen. Det ene bryst er jo i øvrigt blottet.

På mindre end to århundrede havde kunstnerne altså udviklet de tekniske færdigheder og det formsprog, som satte dem i stand til at lade de påklædte kvindefigurer fremtræde som levende kvinder iført tøj af stof, som virkelig havde stofflig karakter. Der er tale om iøjnefaldende frem skridt, hvad angår evnen til at give en naturtro fortolkning af motivet.

Også ændringerne i smagen er iøjnefaldende. I første halvdel af 6. årh. f. Kr. er draperingen beskeden og enkel (1.26). Ved slutningen af århundredet fremstilles den som kompliceret og pyntet, de diagonale linjer er kraftigt understreget, et væld af folder følger forskellige retninger, og man får et levende indtryk af kroppen bag tøjet (1.27).

I begyndelsen af 5. årh. f.Kr. kommer der en reaktion, og man vender tilbage til en mere streng drapering, som igen dækker og skjuler med tunge, lodrette foldekast (1.28). I slutningen af århundredet er der imidlertid igen efterspørgsel efter noget mere raffineret og dekorativt (1.29). Man finder igen en kraftig understregning af de diagonale linjer i draperingen. Den glider ned fra skulderen og får i linjeføringen en stærk lighed med fig. 1.27 med kappen, som er ført ned under det ene bryst. Et væld af livlige folder danner et modspil til tøjets naturlige lodrette fald; kroppen afsløres også igen. Disse modefænomener er i sig selv uafhængige af den fortløbende udvikling af den naturalistiske gengivelse.

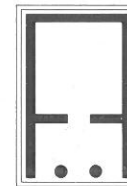
UDVIKLINGSMØNSTRE INDEN FOR ARKAISK OG KLASSISK SKULPTUR

Inden for en periode på omkring to hundrede år har vi set en forbavsende udvikling i den græske skulptur fra de tidligste kouros-statuer (1.1) til Spyd-bærerens klassiske fuldendthed (1.23). Det at arbejde sig frem til at mestre den naturtro gengivelse var kun en enkelt del af den komplicerede proces. Kunstnerne måtte også finde frem til løsninger på de uventede problemer, som dukkede op, og skabe værker, der kunne stå som eksempler på visse formelle kompositionsprincipper - i den arkaiske periode den omhyggeligt gennemførte symmetri og i den klassiske periode de dynamiske kontraster. Endelig måtte kunstnerne tage højde for ændringerne i smagen: hvordan perioder med begejstring for den raffinerede drapering afløstes af perioder, hvor man vragede den.

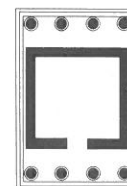
Naturen, kompositionen, moden - alle stillede de krav til kunstneren. De faktorer, som øvede indflydelse på den græske kunsts udvikling, er talrige og komplicerede. Det er ikke helt ærligt over for kunstnerne og deres præstationer at forenkle den vanskelige situation, som de befandt sig i, og de utallige fordringer, som de så uforknytt forsøgte at tilfredsstille.

2 GRÆSKE TEMPLER OG DERES UDSMYKNING

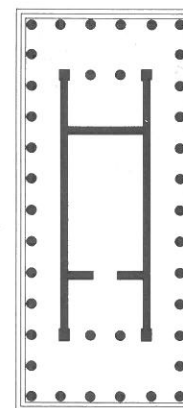
FIRE GÆNGSE GRUNDPLANER



2.1a Plan over et simpelt tempel, som kun består af naos og pronaos.



2.1b Plan over et tempel med forhal og baghal.



2.1c Plan over et tempel med peristyl.

Templet forekommer os at være den mest karakteristiske af alle græske bygninger, og det ville være naturligt at forestille sig, at grækerne betragtede sådanne bygninger som nødvendige for dyrkelsen af deres guder og gudinder. I virkeligheden dækkedes dette behov af et alter under åben himmel, det var nok. Da grækerne imidlertid begyndte at lave statuer af deres guddomme, måtte de sørge for et opbevaringssted, hvor disse kunne være i sikkerhed, og det var med henblik på denne funktion, at de første templer blev bygget. De blev ikke bygget til at huse en menighed, da religiøse ceremonier vedblev at finde sted ved et alter uden for indgangen til templet (som regel ved østenden) og kun få mennesker nogensinde kom indenfor.

Et tempel kunne, hvadenten det var lavet af træ eller sten, være meget simpelt. Et enkelt rum med en indgang gennem en forhal var tilstrækkeligt (2.1a). Rummet, hvor kultstatuen stod, kaldtes *naos* (romerne kaldte det *cella*, og denne betegnelse bruges også sommetider, når der er tale om græske templer). Forhallen hed *pronaos* (egtl. "foran naos").

Da et tempel skulle kunne ses fra mere end én side, brød grækerne sig ikke om, at forende og bagende var forskellige, og derfor tilføjede de en hal ved bagenden (2.1b). Der var sædvanligvis ingen adgang til templet fra baghallen (*opisthodomos*); dens eneste formål var at få templet til at fremtræde mere symmetrisk.

Således så grundplanen ud i de mindre templer. De store templer var bygget til at stå frit i terrænet, så at man kunne se dem fra mange vinkler, og grækerne søgte at få alle fire sider af disse templer til at se lige imponerende ud ved at omgive templets kerne med en søjlegang (2.1c, 2.2 og 2.3). Denne omkransende søjlegang kaldtes et *peristyl* (af det græske ord *peri* "rundt om" og *stylos* "søjle"), og den omsluttende normalt naos med den foranliggende pronaos og den modsvarende opisthodomos (2.2).

Templet blev almindeligvis bygget på en platform med