

Grundig gennemgang af skulpturanalyse



Abstrakt skulptur

Skulpturer eksisterer i tre dimensioner og indtager i højere grad end todimensionelle billeder *beskuerens rum*. Vi kan bevæge os rundt om dem og opleve dem fra *flere vinkler*. De er mere håndgribelige end for eksempel maleri. Blandt andet denne håndgribelighed har fået den franske kunstkritiker Charles Baudelaire (1821-1867) til at hævde, at skulpturer var kedelige.

Men kedelige behøver skulpturer bestemt ikke være. De kan påvirke og tale til beskueren på rigtig mange planer, f.eks. i måden, de fremstilles på.

Fremstillingsteknikker - et udpluk

Skulpturer kan udformes på mange måder:

1. De kan *udskæres/udbugges* af for eksempel træ, granit, marmor eller gips. Det vil sige, at man "tager af" eller fjerner materiale for at blottlægge formen.
2. Eller de kan *modelleres*, idet man former et blødere materiale, for eksempel ler eller voks. Det vil sige, at man bygger formen op fra ingenting.
3. De kan også *støbes* på baggrund af en lermodellering, for eksempel i gips eller bronze.
4. Endelig kan de *sammenføjes* af mange forskellige dele/materialer, for eksempel metal, naturmaterialer, skrot, tekstil og så videre. I princippet er der ingen grænser. Denne metode ses især i kunst i det 20. og 21. århundrede, og den bruges for eksempel i assemblager, skulpturelle blandformer og skrotskulptur.

Skulpturens virkemidler

Ligesom for analyser af todimensionelle billeder, så gælder for analyser af skulpturer, at man kan analysere og beskrive dem ud fra de *elementer* eller *virkemidler*, der skaber deres udformning og udtryk. Men særligt med hensyn til virkemidler som *materiale*, *overflade* og *formgivning* adskiller skulpturanalysen sig fra billedanalyse.

Man kan med fordel lave en tjekliste over skulpturens virkemidler og tage udgangspunkt i denne, når man skal analysere en skulptur. Men husk, at selvom virkemidlerne er opremset punktvist, er oplevelsen af en skulptur *afhængig af samspillet* mellem de enkelte skulpturelementer. Skulpturen er - og skal forstås som - en helhed.

Det betyder, at enhver skulpturanalyse, der først foretages som en analytisk undersøgelse af enkelte virkemidler, til sidst skal *sammenfattes i en syntese*, der samler de enkeltstående analytiske betragtninger i en konklusion.

Nedenstående fire-trins-model giver et forslag til, hvorledes skulpturanalysen kan gribes an.

Vi eksemplificerer undervejs, hvorledes analysemodellen kan anvendes ved at gennemføre en skulpturanalyse af Michelangelos kendte skulptur *David*.

1. Faktuelle oplysninger

Indled din analyse med at give en redegørelse for:

- Størrelse/skala
- Titel
- Datering og kontekst
- Placering

Michelangelo, *David*, 1501-4. Marmor. Højde: 517 cm.
Galleria dell' Accademia, Firenze



1a. Størrelse/skala

Om skulpturens størrelse bruger man ofte begrebet *skala*, og man tager typisk udgangspunkt i det menneskelige legemes proportioner: Er skulpturens *skala* for eksempel:

- legemsstørrelse?
- over legemsstørrelse?
- eller under legemsstørrelse?

Især når man analyserer *billeder af skulpturer*, er sådanne oplysninger vigtige, for et billede kan snyde.

Se for eksempel på Michelangelos skulptur af *David*. Hvis du ikke fik størrelsen opgivet, ville du ikke ane, at skulpturen er *monumental*, og det er netop i Michelangelos skulptur interessant at kende den fulde størrelse på intet mindre end 5,17 meter med sokkel.

1b. Titel

Skulpturens titel kan også sige noget relevant i analytisk sammenhæng, og til tider kaste et forklarende lys over både skulpturens form og betydning. Hvis vi ikke ved, hvem Michelangelos unge mand med de rynkede bryn er, ville vi heller ikke kunne forstå de rynkede bryn eller for den sags skyld den monumentale skala.

Men i det litterære forlæg, *Det Gamle Testamente*, "Første Samuelsbog", kapitel 17, 1. Samuel 17:1-54 kan vi læse om David, der besejrede en kæmpe ved sin åndelige storhed og tro.

Michelangelo har givet sin *David* en ydre skala, der illustrerer den indre storhed, der gjorde, at David kunne besejre en modstander, der var langt større og stærkere end ham selv.

I Michelangelos *David* har både størrelse og titel altså afgørende betydning for fortolkningen af skulpturen.

1c. Datering og kontekst

Dette bringer os til skulpturens skabelse. For at få et maksimalt udbytte af skulpturanalysen er det også godt at vide lidt om de *historiske rammer* for dens tilblivelse.

I *David*'s tilfælde er rammen årene 1501-1504, og altså *Renæssancen*, som var en periode, der med humanismens opblomstring for alvor satte mennesket i centrum. Michelangelo har måske ikke sat *David* i centrum, men han har bogstaveligt talt og i overført betydning sat ham op på en

pedestal. Dermed kan David læses som et symbol på renæssancehumanismen og dens tillid til menneskets formåen.

1d. Placering



Michelangelos *David* (afstøbning) på sin oprindelige plads, foran Firenzes daværende rådhus, *Palazzo Vecchio*, Firenze.

Dette bringer os videre til skulpturens placering. For selvom Michelangelos originale marmorskulptur nu står indendørs, smukt placeret i en niche i museet *Galleria dell' Accademia* i Firenze, så stod den oprindeligt *udendørs* foran byens rådhus *Palazzo Vecchio*, hvor den stod helt frem til det 19. århundrede.

At man i 1500-tallet netop valgte at visualisere *David*, skyldes måske, at skulpturen skulle associeres med den magt og målrettethed, der var kernen i tidens selvforståelse.

2. Materiale, overflade og farve

Fremstillingsmåde/-teknik har stor betydning for oplevelsen af en skulpturs massefylde, altså om den virker tung eller let, varm eller kold, blød og rund eller skarp og kantet etc.

Materialer kan opleves forskelligt: Porøse materialer, eksempelvis gasbeton eller sandsten, opleves typisk som relativt bløde, mens andre virker hårde. Nedenfor gennemgås analyseområder, der relaterer til materialer, nemlig:

- Overflade og taktile egenskaber
- Lys/skygge
- Farve

2a. Overflade og taktile egenskaber

Overfladen på en skulptur afhænger af det materiale, den er fremstillet af. Nogle materialer lægger mere end andre op til særlige overfladeudtryk, men mange overflader kan bearbejdes så de for eksempel fremstår ru, glatte, blanke, matte, gennemsigtige, ujævne eller måske ligefrem ”stikkende”. Derfor hænger skulpturens overflade sammen med skulpturens *taktile* (berøringsmæssige) egenskaber: Får man for eksempel lyst til at røre ved den, eller virker den decideret frastødende på beskuerens sanser?



Rodin, *Guds hånd*, 1907. Marmor, 73,7 × 60,3 × 64,1 cm

David er udhugget af fint, hvidt, italiensk marmor fra marmorbruddet i Carrara, Norditalien. Det er noget af det fineste marmor, man kan opdrive i Italien, og Michelangelo har også kælet for marmorets overflade, som fremstår glat og næsten synes blød. *David* har således indbydende taktile egenskaber - man får lyst til at røre ved marmoret og mærke dets glathed.

2b. Lys/skygge

Lys og skygge-spil i en skulptur hænger ikke kun sammen med dens placering, men i høj grad også med dens materiale og overflade. For eksempel virker glatte blanke metaloverflader lysreflekterende, mens matte og ru overflader kan virke lysopsugende.

Graden af ujævnhed/glathed vil også være af betydning for de kontraster, man opfatter: I den ru overflade vil der for eksempel ofte dannes skarpere kontraster og måske mere flimrende lys end i en glat.

I Michelangelos *David* er overfladen ganske vist glat og indbydende, men den er ikke spejlblank og reflekterer derfor heller ikke lys. Derimod er dens konturer klare i forhold til det omgivende rum, og man får hurtigt overblik over skulpturens form.

2c. Farve



Antik skulptur fra særudstillingen *Som forvandlet - Antik skulptur i farver*, Ny Carlsberg Glyptotek, København, 2014



Rekonstruktion af oprindelig bemaling af antik buste fra særudstillingen *Som forvandlet - Antik skulptur i farver*, Ny Carlsberg Glyptotek, 2014

Skulpturens farve kan endvidere have stor betydning for vores oplevelse af den. Har skulpturen materialets oprindelige farve, eller er den malet, og i givet fald i hvilken farve? Understøtter eller ophæver farven materialets iboende kvaliteter? Træ kan for eksempel sagtens males, så det kommer til at fremstå metallisk.

Hvilken betydning vil en sådan bemaling for eksempel have for oplevelsen af *Iethed og tyngde* eller *lys og skygge* i skulpturen? Hvilke konsekvenser har den for skulpturens betydning?

Som beskrevet andetsteds i denne bog, i kapitlet Det ustyrliges kunsthistorie, har skulpturer fra Antikken oprindeligt været bemalede og har taget sig helt anderledes ud end de kridhvide skulpturer, man har betragtet som skulpturideal i flere hundrede år. Det er både form og betydning, der ændrer sig markant, hvilket tydeligt fremgår af de rekonstruktioner, man fik fremstillet til udstillingen "Som forvandlet" på Glyptoteket i København.

Michelangelos *David* er et illustrativt eksempel på, hvordan idealiseringen af det hvide marmor fra antikke skulpturer har præget eftertidens kunst.

3. Formgivning

Selve analysen af en skulpturs *formgivning* indebærer, at man udvælger de mest *relevante* af de mange parametre, der indgår i formgivningen af skulptur.

Disse parametre er:

1. Detaljeringsgrad
2. Komposition
3. Synsvinkel
4. Bevægelse
5. Volumen-rum-relation og beskuerinddragelse
6. Massivitet/hulhed
7. Sokkel

3.1 Detaljeringsgrad



Michelangelo, *David* (detalje)

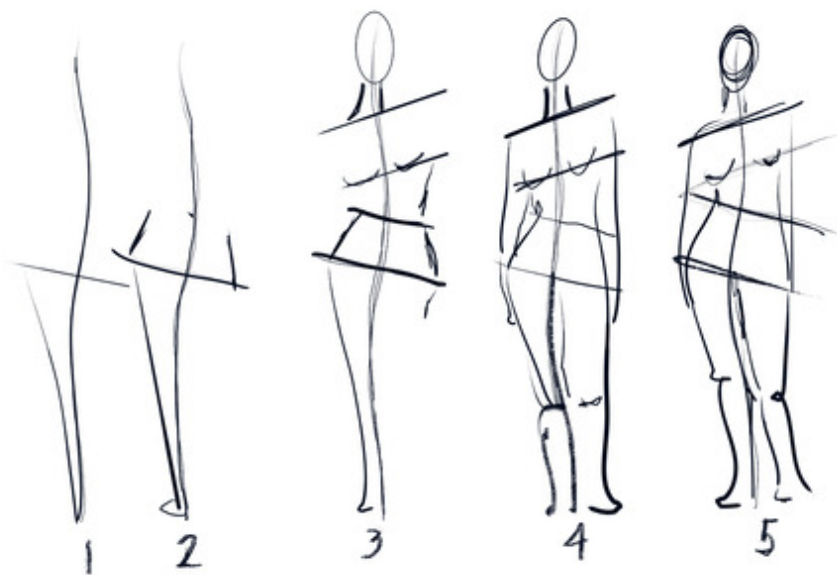
En skulpturs detaljeringsgrad har betydning for, om den primært lægger op til *helhedsoplevelse*, eller om den appellerer til *nærmere granskning* af finesser og detaljer på nært hold. Man kan derfor

undersøge, om skulpturen er relativt *enkel* med lav detaljeringsgrad, eller om den er *kompliceret* med mange detaljer.

I Michelangelos *David* er detaljeringsgraden relativt lav, fordi skulpturen skulle opleves fra en distance som et monument i et byrum. Alligevel vidner for eksempel de fremtrædende pulsårer på *Davids* hånd om en vis fokusering på detaljen.

Denne *detaljerealisme* har betydning for vores oplevelse af skulpturen. *David* er gengivet i øjeblikket, lige før han går i kamp mod Goliat. Man kan argumentere for, at de spændte pulsårer vidner om en "høj puls", der understreger øvrige spændinger i skulpturen, for eksempel det rynkede bryn og det årvågne ansigtsudtryk.

3.2 Komposition



Trinvis konstruktion af contrapposto

Lise Mark

For at beskrive en skulpturs *komposition* og *balance* giver det god mening at afgøre, om skulpturen overordnet set er afbalanceret (*statisk* eller *harmonisk* balance), eller om den er mere *dynamisk* i sit formudtryk.

- Find gerne skulpturens hovedakse først, nemlig den, der ligger i skulpturens *tyngdepunkt* og altså den, der gør, at skulpturen ikke vælter.

- Hvordan er balancen så i skulpturen? Er den for eksempel *symmetrisk* opbygget i en overvejende *statisk balance* med primært *lodrette og vandrette* akser? Eller er den komponeret i et spil af *skrå akser* og indre *bevægelser og modbevægelser* i en *dynamisk balance*? Et eksempel på det sidste er *contrapposto*.
- Har kunstneren eventuelt arbejdet bevidst med ubalance - og med hvilken effekt?

I Michelangelos *David* er der tale om en *harmonisk balance*. Figuren står i en perfekt *contrapposto*, hvor vægten (tyngdepunktet) er lagt på højre ben, og hoften i denne side tilsvarende er forskudt opad, således at den akse, der skærer højre og venstre hofteben er skrå, ligesom akse gennem knæet er det. Til gengæld bringes skulpturen tilbage i balance på grund af den akse, der skærer igennem skulderen: Den hælder nemlig den modsatte vej.

Den perfekte *contrapposto* kender vi fra antik skulptur (for eksempel *Spydbæreren*) og *David* kan i det lys, og i et stil- eller kunsthistorisk perspektiv læses som Renæssancens bud på en genoplivning af Antikkens kunstneriske skønhedsideal for menneskekroppen.

3.3 Synsvinkel

Skulpturens *synsvinkel* har afgørende betydning for, hvorledes den opleves af beskuerne. Det gælder ikke bare, hvorvidt man ser skulpturen oppefra eller nedefra, det gælder primært det faktum, at skulpturer eksisterer i tre dimensioner, og at man principielt ville kunne se den fra rigtig mange vinkler, afhængigt af, hvor den er placeret i et rum.



Laoköon og hans sønner, 27 e. Kr. Marmor, 208 cm × 163 cm × 112 cm. Vatikanmuseet, Rom



Giambologna, *Sabinerindernes ran*, 1581-83. Marmor, H. 410 cm, Loggia dei Lanza, Firenze

Har skulpturen for eksempel én forside - *en primær synsvinkel*, eller har den flere?

En skulptur kan være skabt og placeret, så den let aflæses i ét blik, således at man fra ét ståsted begriber dens form, komposition og indre bevægelser.

Et eksempel på en sådan skulptur med én primær synsvinkel, er den antikke skulptur *Laokoon*, der trods megen dynamisk balance i kompositionen, nærmest aflæses som et relief - i ét plan.

Det samme gælder for så vidt Michelangelos *David*, der oprindeligt blev skabt til at stå op ad en mur, foran Firenzes daværende rådhus, *Palazzo Vecchio*. Man kan overskue hele *Davids* silhouet i ét blik.

En skulptur kan imidlertid også opbygges, således, at man er nødt til at bevæge sig hele vejen rundt om den for at kunne overskue dens indre sammenhæng. Et eksempel herpå er Giambolognas *Sabinerindernes ran*, som man som beskuer kun for alvor kan begribe, hvis man bevæger sig hele vejen rundt om den. Flere af Barokkens skulpturer benytter sig af spiralen som dominerende kompositionsprincip, også kaldet *serpentinata*.

Også den danske billedhugger Robert Jacobsen benyttede sig af rundskulpturens muligheder i sine abstrakte matsorte jernskulpturer, der hver især danner vidt forskellige mønstre eller ”tegninger i luft” afhængigt af, hvilken vinkel de ses fra.

Dette aspekt optog Jacobsen meget, hvorfor han faktisk udstillede nogle af disse skulpturer på drejende sokler i spotlys, således at de konstant ændrer sig for beskuerens blik, ligesom de kaster foranderlige slagskygger.

3.4 Bevægelse

Med afsæt i analyse af balance og synsvinkler kan man afgøre, i hvor høj grad bevægelse er en del af skulpturens bærende udtryk. Er skulpturen primært i *harmonisk* eller *statisk balance*, eller er den i *dynamisk* eller *ustabil bevægelse*?

Er der mange indre bevægelser og modbevægelser, der ophæver hinanden i overvejende balance, eller er der arbejdet med for eksempel én fremadrettet bevægelse? Et eksempel på det sidste er Umberto Boccionis futuristiske skulptur *Unikke former i rumligt kontinuum*, (1913), der på mange måder kan ses som en skulpturel gengivelse af Filippo Marinettis *Futuristiske Manifest*.

Michelangelos *David* er derimod i harmonisk balance på grund af sin *contrapposto*-positur. Variationen mellem skulpturens højre og



venstre side (som henholdsvis er afslappet og spændt) giver et udtryk af overordnet ro trods interne modbevægelser. *Davids* modbevægelser kan også inddrages i en fortolkning af skulpturen. *David* er jo vist i netop det øjeblik, hvor han er på vej i kamp, og måske kan ro-uro-kontrasten ses som et eksempel på en blanding af selvtillid (eller tillid til menneskets kunnen) og frygt (for mødet med fjenden Goliat). Måske er denne overordnede ro et symbol på, at han vil vinde kampen.

3.5 Volumen-rum-relation og beskuerinddragelse



Donatello: David. 1440. Bronze
h: 1,91 m med sokkel.



Michelangelo: David. 1501-4 Marmor
h: 5,16 m med sokkel. Firenze



Bernini: David, 1624. Marmor
170 cm med sokkel. Rom

Også i graden af ruminddragelse afhænger af ovennævnte parametre. Især kan man tale om *åbenhed* over for *lukkethed* . Måske arbejder skulpturen inden for sit eget ”omrids” og lukker sig mod omverdenen.

Eller måske bevirker mange akser og bevægelser, at den inddrager det omgivende rum - det rum, som beskueren også bevæger sig i, så beskuerens og skulpturens rum nærmest synes at blive ét.

En sådan høj grad af beskuerinddragelse kan næsten virke som en decideret *appel* , for eksempel ved at skulpturen er i øjenhøjde med beskueren. Den kan også understreges af skulpturens *taktile egenskaber* , der kan fremstå så indbydende, at den pirrer beskuerens lyst til at røre.

Michelangelos *David* er så højt placeret i forhold til beskuerne, at de højst kan stirre på hans tæer, og dermed er skulpturens rum- og beskuerinddragelse relativt lav, især hvis man sammenligner skulpturen med barok-billedhuggeren Berninis udgave af *David* . Denne skulptur har nemlig en hovedakse som en fremadskridende diagonal, og dermed er dens rum- og beskuerinddragelse relativt høj. Billedhuggeren Donatellos udgave er dog den mest lukkede og

mindst beskuerinddragende af de tre, for han kigger ned, så skulpturen synes at lukke sig om sig selv.

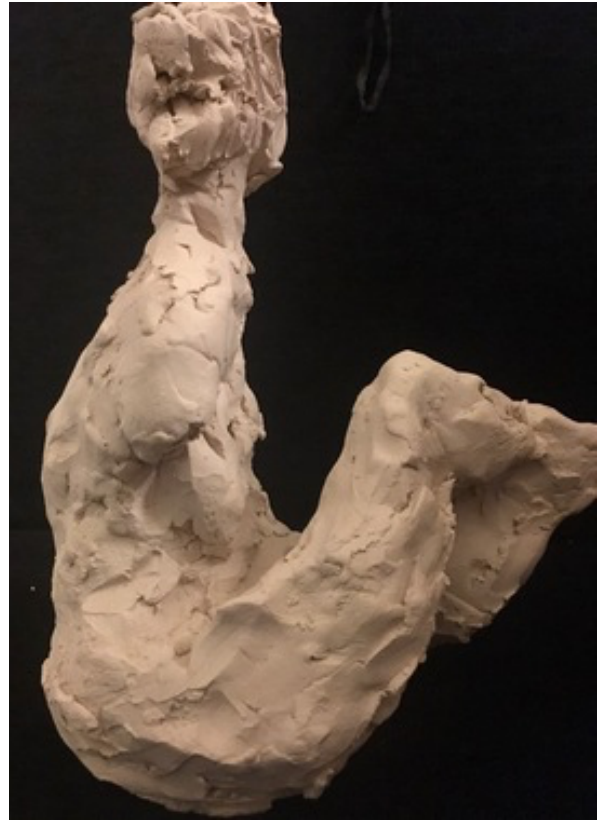
3.6 Massivitet/hulhed

Det er ikke kun akser, der afgør, om en skulptur inddrager rummet omkring sig. Det kan den også ved enten at være *hul/konkav*, eller ved for eksempel at være opbygget af tråd. I begge disse tilfælde bliver det *omgivende rum en del af skulpturen*.

Modsat kan den "udelukke" luften ved at være *massiv*, eller den kan være *konveks*, hvorved den nærmest presser luften ud af omgivelserne.



Elevarbejde, glasskulpturer med lys. Egaa Gymnasium, 2018



Croquis-modellering i hvidler. Modellering og foto: Lise Mark

I Michelangelos *David* medvirker for eksempel det drejede hoved til at øge inddragelsen af det omgivende rum, så man som beskuer næsten fornemmer, hvorledes han er på vagt.



3.7 Sokkel



Rodin, *Grubleren*, 1903. Bronze, Højde: 180 cm. Musée Rodin, Paris

Skulpturens møde med underlaget er bestemt også afgørende for skulpturoplevelse og beskuerinddragelse. Den hænger derfor også sammen med mange af ovennævnte parametre, ikke mindst valget af synsvinkel.

Er soklen høj, opleves skulpturen fra et *frøperspektiv* og vil virke *monumental* og måske endda *ophøjet* i overført betydning, som for eksempel Rodins *Grubleren*. Også Michelangelos *David* er ophøjet - skulpturen var nemlig oprindeligt placeret på en sokkel af cirka to meters højde og understøtter altså en bevidst monumentalisering af David. Dette kan læses som et symbol på renæssancehumanismens tillid til menneskelig formåen.



Rodin, *Monument til Borgerne fra Calais*, 1889. Bronze, Højde: 219,5 cm

Der kan også spilles helt bevidst på at ”pille” skulpturen ned fra sin piedestal som ophøjet kunst og indplacere den i et mere *hverdagsligt og umiddelbart* forhold til beskueren, som for eksempel Rodin gjorde det i en anden af sine skulpturer, *Borgerne i Calais*.

I nyere tid har blandt andet nyrealister og popkunstnere som for eksempel Duane Hanson fremstillet hyperrealistiske, stereotype fremstillinger af "mennesketyper" i hverdagslige installationer, der problematiserer grænsen mellem kunst og virkelighed. Som beskuer bliver man næsten en del af kunstværket, og ikke overraskende vælger en hyperrealistisk kunstner, der netop vil betone det hverdagslige, at udelade en sokkel helt. Hermed er vi også tæt på den kunstneriske udtryksform, der kaldes *installation*.

4. Sammenfatning

Iagttagelserne om *Faktuelle oplysninger, materiale og form* (trin 1-3) bør afsluttes med en *samlet opsummering* af skulpturens *helhedsudtryk*, der samtidig peger videre mod en afdækning af skulpturens betydningslag.

For eksempel kan man spørge, hvordan skulpturens form og materiale virker samlet: Er der et modsætningsforhold, for eksempel formmæssig tyngde på trods af et let materiale, eller er der formmæssig lethed, selvom skulpturen er lavet af tungt materiale?

I Davids tilfælde må man ud fra de mange analytiske betragtninger konkludere, at skulpturen såvel i *materialevalg* (hvid marmor), *fremstillingsmåde* (udhugget af én massiv blok), *form* (især den overordnede *rolige* komposition) samt *søkekel* fremstår som monumental og som et symbol på/udtryk for renæssancens humanistiske verdensbillede.

Dette er blot en mulig sammenfatning af flere. Det handler om at *samle og vurdere sine iagttagelser i forhold til hinanden* og især at kigge efter, om der modsigelser eller sammenfald at basere sin konklusion på.

Til slut sammenholdes alle de formelle analyser med værkets *motiv, titel og gerne kunsthistoriske sammenhæng*.

Nogle af de spørgsmål, man kan stille, er:

- **Hvad forestiller skulpturen?**

I Davids tilfælde forestiller den et menneske, der stiller op til kamp mod det tilsyneladende uovervindelige - et kendt bibelmotiv med stor symbolsk gennemslagskraft.

- **Er motivet mytologisk, religiøst, historisk, nationalt eller andet?**

I Davids tilfælde er der tale om et religiøst (kristent) motiv.

- **Er motivet hentet fra hverdagslivet (realistisk) eller abstrakt/geometrisk?**

I Davids tilfælde er skulpturen udformet relativt naturalistisk.

- **Er der nogen symbolik eller skjult symbolik i motivvalget eller i titlen?**

I Davids tilfælde, ja, det kan man bestemt godt argumentere for - især hvis man inddrager summen af sine analytiske iagttagelser.

- **Ønsker skulpturen at vække følelser og associationer i beskueren?**

I Davids tilfælde forekommer det sandsynligt på baggrund af ovenstående analyse.

- **Bliver motivet fremstillet idealiseret, realistisk, forvrænget ironisk eller helt abstrakt?**

Som det fremgik af analysen, gælder det i Davids tilfælde, at skulpturen på den ene side benytter sig af antikkens skønhedsideal, omsat i den såkaldte *contrapposto* og i marmormaterialet. Samtidig kan man argumentere for, at den idealiserede fremstilling også er tilført en vis naturalisme, for eksempel i de detaljerede pulsårer. Man kan konkludere, at antikkens idealiserende kunst i denne renæssancefortolkning har en vis jordbunden realisme: *David* er nok monumental, men han er også menneskelig i Michelangelos fortolkning.

- **Hvor er skulpturen opstillet? Har dette en betydning for oplevelsen og forståelsen af skulpturen?**

Som nævnt var *David* oprindeligt opstillet uden for byens rådhus, som symbol på byens styrke, mod og modstandskraft. Således kan skulpturen også opfattes som et vartegn over Firenze (og byens modstandsdygtighed).

Har man analyseret Michelangelos Davidsskulptur, vil man således samlet kunne se skulpturens monumentale størrelse, motivets symbolik, den klare og let aflæselige form, samt dens ophøjede placering som et udtryk for Renæssancens selvforståelse samt dennes reference til Antikken og klassisk skulptur. Således bevæger man sig fra den rene formanalyse til en betydningsanalyse, der inddrager historiske forhold, symbolske betydning, stilhistorie, kunstnerbiografier og så videre.