

Skulptur og rum

I almindelighed opfatter vi skulptur som kunst på linje med fx oliemalerier. At skulpturen har tre dimensioner, mens oliebilledet kun har to, tænker vi nok ikke nærmere over, mens vi bevæger os rundt på et kunstmuseum eller galleri, hvor skulptur og maleri netop ofte opleves i samme rum.

Skulpturen er imidlertid meget tættere knyttet til selve det materiale, den er lavet af, end maleriet er til sit materiale: oliemalingen og lærredet. Et billede af en hest, et slot, et fantasivæsen, en flue, et mareridt er i alle tilfælde en **flad** repræsentation af den ydre – eller indre – verden. En skulptur af en hest, et slot, et fantasivæsen, en flue, et mareridt er derimod ting i sig selv, der eksisterer i et **rum**. Vi kan gå rundt om dem, tage dem i hånden, sidde på dem eller gå ind i dem.

I dette afsnit gennemgår vi nogle af de **arbejdsprocesser** og **skulpturelementer**, som er forudsætningen for at forstå, hvad det tredimensionale betyder for fremstillingen og oplevelsen af skulpturer. Opgaver og tekster er i øvrigt koncentreret om de skulpturer, som man mere eller mindre frivilligt udsættes for at opleve og måske oven i købet betale for: de **offentlige skulpturer**, som står rundt omkring i enhver by og indgår i dagligdagen for byens indbyggere.

1. Skulptur – plastik – objektkunst

På dansk bruger vi mest ordet **skulptur** som betegnelse for alle former for tredimensionale kunstgenstande. Ordet kommer af det latinske "*sculpere*", der betyder "*at udskære*" eller "*at udhugge*" og leder tanken hen på formgivning af et forholdsvis hårdt materiale ved hjælp af en eller anden form for spidst eller skarpt værktøj.

På tysk og italiensk bruger man mest ordet **plastik** (med tryk på sidste stavelse), der kommer af det græske ord "*plastikos*", der betyder noget, som har form, eller kan formes. Betegnelsen leder tanken hen på formgivning af et mere føjeligt materiale med hænderne alene og evt. med brug af værktøj.

Der er egentlig ingen grund til at skelne mellem de to betegnelser, som begge generelt dækker enhver kunstnerisk udformning i tre dimensioner. Men grundbetydningen i ordene **skulptur** og **plastik** ligger til grund for de to første af de tre fundamentale **arbejdsprocesser i tredimensional kunst**:

1. Udskæring eller udhugning:

Her fjerner man ved hjælp af spidst eller

skarpt værktøj dele fra en blok af et fast materiale som fx træ, granit, marmor, gips.

2. Modellering:

Her former man med hænderne og evt. med værktøj et blødere materiale som fx ler, voks og andre materialer, som under fremstillingen kan ændre form, bøjes, strækkes og presses. Skulpturer, som er støbt i metal eller gips, er for det meste skabt ved modellering i et føjeligt materiale. Fx modellerer man ved metalstøbningens metode *cire perdue* figuren i voks; denne kerne af voks beklædes så med en støbekappe af sand eller gips, og den flydende metalmasse hældes i formen og smelter voksen ud.

Endelig er der en tredje arbejdsproces, som er blevet vigtig i den moderne skulpturs historie, nemlig

3. Sammenføjning:

Her sker formgivningen ved, at enkeltdele sættes sammen til et hele – uden at overgangen mellem enkeltdelene skjules eller formidles. Der kan arbejdes med samme materiale, som fx jern, der svejdes sammen, eller ensartet naturmateriale (sten, hø, træ), som stables eller på anden måde samles. Eller der kan arbejdes med uensartet materiale, fx almindelige hverdagsting, som sømmes, skrues eller limes sammen.

Ill. 42: Edgar Degas: "Fjortenårig danserinde", højde 98 cm. 1880.

2. Skulpturelementer

Udviklingen i det 20. årh. har i høj grad udviklet vores opfattelse af, hvad skulptur er. Med **ready-mades, object trouvé og objektkunst** er kategorien kommet til at omfatte al kunst, der ikke lige er maleri og grafik. Skulpturen er med andre ord ikke, hvad den har været. Men hvad enten det drejer sig om en udhugget granitskulptur i en sluttet form eller en installation, som breder sig i rummet og er sammensat af mange forskellige materialer, så er skulpturerne håndgribelige fysiske realiteter, som man kan gå rundt om, røre ved, banke på – eller falde over, hvis man ikke er opmærksom.

Det sprog, som skulpturen udtrykker sig i, gennemgås i det følgende som **skulpturelementer**. Det vil sige de elementer, som har med skulpturens udformning og virkemidler at gøre; de er vigtige, når man skal beskrive og analysere skulpturer – ikke kun museumsstykker, men også de offentlige skulpturer, som resten af afsnittet handler om.

Skulpturelementerne gennemgås hver for sig, men i en analyse af en konkret skulptur er det selvfølgelig samspillet mellem de enkelte skulpturelementer, som er afgørende for oplevelsen af den.

1. Skala

Skala eller størrelse betyder i sig selv meget for oplevelsen af en skulptur – netop fordi der er tale om en fysisk håndgribelig ting, der eksisterer i rummet, ligesåvel som man selv gør. Kroppen og de menneskelige dimensioner fungerer derfor nærmest automatisk som målestok. Det er med i det første møde med

en skulptur, om den er stor eller lille i forhold til en selv, om man ser ned eller op på den, og om den overvælder rummet eller omvendt.

2. Form

Formen kan opleves som **lukket**, og som om den **samler rummets energi** eller samler sig om sig selv. Eller den kan omvendt opleves som **åben**, og som om den aktiverer rummet. Er den **konkav** dannes der hulhed, og der opstår et indre aktivt rum overfor et ydre mere passivt rum.

Er formen **konveks** dannes der svulmen, som kan opleves på forskellig måde.

3. Bevægelse

Bevægelse betegner for det første beskuerens bevægelse **rundt om skulpturen**. Nogle skulpturer har udpræget **facade, bagside og to sider**, som kan opleves hver for sig; ofte er der én vinkel, hvorfra skulpturen tager sig bedst ud. Andre skulpturer nærmest tvinger beskueren i kontinuerlig bevægelse omkring den, og det er i og med denne bevægelse, at oplevelsen bliver til.

Bevægelse betegner for det andet den bevægelse, der er eller synes at være **i skulpturen**. Bevægelse kan skabes af bestemte linjer i skulpturen, som leder beskuerens opmærksomhed i bestemte retninger. Skulpturen kan opleves som **dynamisk** – i bevægelse, eller som **statisk** – i ro.

4. Akser

Akserne i skulpturen bestemmer, om den kan beskrives som **liggende, stående, i balance**

eller på vej **ud af balance**. Den vigtigste akse er den, som ligger i figurens tyngdepunkt – dens **kerne**.

5. Sokkel

Mødet med grundfladen og soklen er også afgørende for skulpturens udtryk. Hvis skulpturen har en **lille grundflade** med kun ringe berøring med underlaget, kan den opleves som opadstræbende, let, mens en skulptur med **stor grundflade** kan opleves som tung, som om den presser sig mod jorden. Skulpturen kan være hængt op, på en væg eller i loftet – svævende eller fæstnet synligt. **Soklen** kan være en del af en bygning eller fritstående. Jo højere og kraftigere soklen er, jo mere isolerer den skulpturen fra omgivelserne. Skulpturer helt uden sokkel opleves derimod som sammenhængende med omgivelserne.

6. Lys og skygge

Lys og skygge bestemmes af materialeoverflade, form, farve i relation til de lysforhold, der er i det omgivende rum, fx flimrende, diffust lys, jævn belysning eller skarpe overgange mellem lys og skygge.

7. Materialets egenskaber

Farven – også materialets egen farve – kan være med til at understrege skulpturens udtryk, fx hvid – lethed.

Strukturen kan være **homogen** som fx bronze, der opleves som glat og sammenhængende eller **uhomogen** som fx granit, der opleves grynet, grov. Træ har en **året** struktur.

Konsistensen er selvfølgelig som regel hård i den færdige skulptur, men porøse materialer som sandsten og gasbeton og mere føjelige materialer som træ virker blødere og "varmere" end granit, marmor og metal, der er hårde, og derfor virker køligere.

Overfladen kan være ru, glat, blank, mat, gennemsigtig, ujævn. Overfladens karakter har betydning for lys-skyggevirkninger.

Taktiliteten ved et materiale er den oplevelse, vi får ved at røre ved det – eller bare forestille os at vi rører ved det. Hvilke materialer, der virker mest tiltrækkende for berøring, er individuelt, men den sansemæssige oplevelse af materialet ved berøring er under alle omstændigheder væsentlig.

Vægtfylden i bronze er stor, i gips mindre. Den færdige bronzeskulptur opleves derfor som tungere end forarbejdet i gips, selv om form og størrelse er ens.

Holdbarheden er med til at bestemme skulpturens udtryk af uforgængelighed: evighed i fx granitten modsat flygtighed og forgængelighed i sne- eller papirskulpturen.

Forskellige metoder :



Michelangelo: slave
Hvilke metoder?



Degas: Danserinde

Ready Mades af Marcel Duchamp omkr. 1917:

