

COPIA ȘI ABSENȚA SA. O DISCUȚIE DESPRE CREATIVITATE CULTURALĂ PORNIND DE LA „DISCOBOLUL” LUI MYRON, SEC. V a. Chr.*

Ilinca DAMIAN**

Cuvinte cheie: sculptura greacă, perioada clasică, copiere, sculptura romană, provinția română, Dobrogea, Discobolul, Myron.

Keywords: Greek sculpture, Classical period, copying, Roman sculpture, Roman province, Dobrudja, Discobolus, Myron.

Rezumat: Acest articol pune în discuție limitele tehnicielor de copiere în domeniul sculpturii. Luând în considerare faptul că statuia grecească „Discobolul” (atribuită lui Myron și datată în secolul al V-lea a.Chr., pentru versiunea din bronz, astăzi pierdută) este o compoziție care poate fi copiată, dovedă fiind chiar numărul de copii romane care au supraviețuit până azi, problema se poate pune asupra limitelor acțiunii de copiere într-o zonă cu o dezvoltare asemănătoare. Îndrăznim să considerăm că limitele reale nu sunt materiale, ci culturale. Dacă analizăm situația provinciei romane Dobrogea, în perioada contemporană copiilor făcute de romani, putem vedea că tema, deși faimoasă în centrul Imperiului, este invizibilă pentru limitele acestuia. Articolul este structurat în două părți principale: prima analizează procesul și tehnologia necesare pentru crearea și copierea unei astfel de compoziții, iar a doua analizează motivul absenței în zona Dobrogei, ridicând posibilitatea selecției culturale ca fiind superioare dezvoltării economice și culturale. Sugerăm ca acest articol să fie considerat un experiment în abordarea problemei granițelor și a inventivității culturale.

Abstract: The question addressed by this paper concerns the copying techniques' limits in sculpture. Considering that the Greek statue of Discobolus (Myron, fifth century BC) is a composition that bears the possibility for copying, proved by its great number of Roman copies that survived until today, the problem becomes the limits of this copy-

* Acest articol a beneficiat de suport financiar prin proiectul "Rute de excelență academică în cercetarea doctorală și post-doctorală – READ" cofinanțat din Fondul Social European, prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007-2013, contract nr. POSDRU/159/1.5/S/137926.

** Ilinca DAMIAN: Universitatea București, drd. Școala doctorală de Filozofie, Facultatea de Filosofie, e-mail: damianilinca@yahoo.com.

making in an area that has similar development. I dare to consider that the real limits are not material, but cultural. If we analyse the situation of the roman province Dobroudja, contemporary with the Discobolus copies made by the romans, we can see that the theme, although famous in the centre of the Empire, is invisible for the borderlands. This paper is structured in two main parts, the first one concerning the process and technology necessary for creating and copying such a composition. The second part analyses the absence of the motif in the borderland area of Dobroudja and raises the possibility of cultural selection as being superior to the economic and technological development. The paper should be taken as an experiment concerning the problem of borderlands and cultural inventiveness.

Introducere

Arta sculpturală a antichității dăinuie aproape nemodificată tehnologic până în prezent. Discuția propusă în acest articol a fost ca, pornind de la o analiză tehnologică a unui obiect considerat în prezent referențial pentru arta sculpturală a antichității, să notăm o limită, un loc în care acesta nu este prezent.

Prima și cea mai consistentă parte a lucrării de față analizează lucrarea *Discobolul*, realizată de Myron și ajunsă la noi sub formă de copii târzii romane și mențiuni istorice. Lucrarea din bronz a lui Myron, ca și restul operelor sale, nu se păstrează. Nicio carte despre istoria artei antice grecești sau greco-romane, niciun documentar și nicio expoziție nu va omite menționarea și prezentarea *Discobolului* ca un moment inovator în arta antică. Dar prin ce este acesta inovator? Prima parte a eseului analizează nu motivele estetice, ci motivele tehnice pentru care statuia a putut rezista, chiar și sub forma copiată, până în prezent. Considerând că, din punct de vedere tehnic, lucrarea ar fi putut fi reproducă, circulând astfel pe teritorii mai mari decât ar fi putut face un unicat dificil de reproducă, discuția se mută în alt plan.

Cea de-a doua parte se concentrează pe arta sculpturală a provinciei romane Dobrogea, în perioada contemporană realizării de copii romane la scară "industrială" după statui grecești. Se poate observa în Dobrogea o creștere și specializare a atelierelor meșteșugărești, prezența unor teme comune și preponderente din lumile greacă și romană, însă problema apare odată cu absența statuilor ce reprezintă atleți sau alte manifestări ale Jocurilor Olimpice. Concluzia notată prin această absență poate oferi indici asupra puterii de selecție a mediului cultural de graniță. Fiind notată constant ca dificil de urmărit din punct de vedere cultural, un adevărat "melting pot", granița realizează selecții și produse culturale pe care centrul nu le-ar face niciodată. Beneficiind poate și de un statut mai permisibil și de un mix cultural constant, cultura de graniță alege mereu, nu aşa cum face centrul, doar în momentele de întâlnire cu noi culturi. Fascinația pentru nou e mai scăzută, selecția e mai riguroasă. Ceva ce vine fără o explicație socială și culturală, oricât de plăcut sau reproductibil ar fi, oricât de puternică e dezvoltarea economică, va întâmpina rezistențe pentru o zonă precum Dobrogea, pentru care arta grecească nu era ceva nou.

Acest articol poate fi considerat un moment de contemplare asupra unor fenomene culturale, o analiză asupra altor motivații care pot dăinui în mentalul uman dincolo de posibilitatea economică și tehnologică.

I. Rolul și limitele tehnice ale copiei în păstrarea motivului artistic. *Discobolul lui Myron*

Statuaria greacă este una din cele mai importante și influente surse documentare și resurse artistice pentru civilizația europeană, regulile tehnice și estetice propuse de aceasta fiind încă influente și în uz în prezent. În acest sens, consider referențial ca, în analiza limitelor producției artistice ale antichității, să fie luate în considerație toate aspectele care țin de existența unei anumite lucrări, inclusiv cele tehnice, care par a fi de multe ori omise de analiza artistică. Pentru a oferi o imagine asupra importanței caracteristicilor tehnice, am ales să realizez un studiu pe una din lucrările referențiale ale antichității, ajunsă la noi prin intermediul cărților romane și al mențiunilor în izvoarele istorice.

Aruncătorul de disc, cunoscut și sub numele de *Discobol* este o statuie realizată în secolul al V-lea a. Chr. de Myron, artist considerat foarte priceput în a reda impresia de viață în lucrările sale. *Discobolul* este menționat ca fiind realizat din bronz și reprezenta un atlet aflat într-o poziție contorsionată, pe punctul de a arunca un disc. Din păcate, aceasta s-a pierdut în timp (ca toate celelalte lucrări ale lui Myron), însă au fost descoperite un număr de copii romane, majoritatea incomplete sau restaurate deficitar. Două piese însă, *Discobolul Palombara*, aflat la Muzeul Național din Roma și *Discobolul Townley* aflat la British Museum, sunt păstrate integral și considerate referențiale pentru ce va fi fost *Discobolul* lui Myron. Totuși, *Discobolul Palombara* este o copie datată în secolul I p. Chr., înalt de 148 cm¹, iar *Discobolul Townley* este datat în secolul II p. Chr., având 169 cm înălțime². Aceste copii sunt date la aproape 500 de ani distanță de originalul lui Myron, fiind, ca mare parte din statuaria grecească, preluate cu scop decorativ de cultura romană și realizate la nivel industrial începând cu secolul I p. Chr.³. Diferențele de înălțime și detalii precum poziționarea diferită a degetelor mâinii stângi sau a degetelor de la picioare, a suportului care asigură stabilitatea sculpturii, aparentă înclinare diferită a trunchiului, precum și existența unor alte copii romane de dimensiuni diferite, ridică o serie de semne de întrebare, precum gradul de rigurozitate avut în realizarea lor sau accesul la modelul realizat de Myron.

Pentru o mai bună înțelegere a situației expuse mai sus, consider necesare o analiză a procedeului de realizare a statuilor din bronz și o analiză a procesului de copiere în piatră, pentru a nota o serie de observații și diferențe care pot fi influente în procesul de creație artistică.

1. Proprietățile și etapele tehnologice ale realizării statuilor din bronz

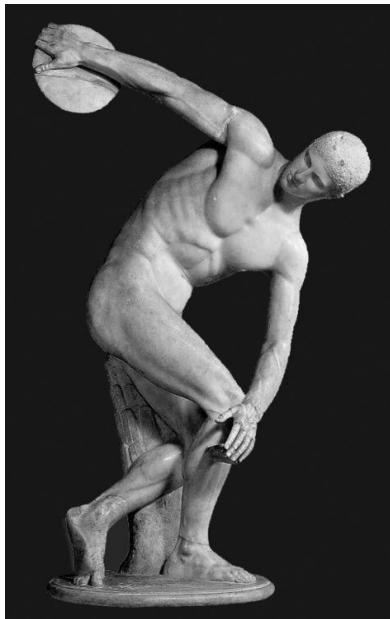
Procesul turnării în bronz a fost folosit inițial pentru obiecte de mici dimensiuni, dar a început să fie utilizat și pentru statui de mari dimensiuni în secolul al VI-lea a. Chr⁴. O tehnică descrisă frecvent pentru realizarea unei statui

¹ CHARLES & CARL 2014, p. 46.

² Conform descrierii disponibilă pe site-ul British Museum: [britishmuseum.org](http://www.britishmuseum.org), accesat ultima dată în data de 29. 04. 2015.

³ PALAGIA 2006, p. 266-267

⁴ MATTUSCH 1988, p.190.



Cele două copii romane păstrate integral ale Discobolului.

Discobolul Palombara, aflat la Roma, Museo Nazionale
(sursă: pixshark.com)

Discobolul Townley, aflat la Londra, British Museum
(sursă: britishmuseum.org)

din bronz presupune ca statuia originală, modelul, numită *paradeigma*⁵ să fi fost realizat în ceară și apoi turnat în bronz. Deși mai multe studii consideră realizarea modelului în întregime din ceară, o altă ipoteză prezintă modelul ca fiind realizat din lut, cu o posibilă armătură de fier, iar mulajele luate să fi fost căptușite cu ceară⁶. Indiferent de materialul modelului, tehnica cerii pierdute poate fi descrisă, pe scurt, astfel: *paradeigma* este acoperit cu un mulaj în timp ce cantitatea necesară de bronz este topită în cuptor. Odată mulajul considerat stabil, uscat, ceară din interior era topită, fiind înlocuită cu bronzul turnat în spațiul gol rămas în urma curgerii cerii⁷. A fost remarcată în mai multe rânduri calitatea turnării bronzului în mulaj, faptul că grosimea acestuia era relativ egală pe toată suprafața, ceea ce denotă o atenție sporită dar și manevrarea unor bucăți de dimensiuni reduse, ce puteau fi controlate ușor. Tehnica cerii pierdute putea fi directă, când întreaga statuie era încastrată într-un singur mulaj (folosită în special pentru obiectele de mici dimensiuni), sau indirectă, când *paradeigma* era încastrat în mulaj și turnată în bronz bucătă cu bucătă, apoi statuia din bronz era asamblată. Nu există dovezi ale folosirii tehnicii directe pentru statuile de mari dimensiuni⁸. De asemenea, tehnica indirectă a cerii pierdute este susținută de ipoteza conform căreia *paradeigma* era realizat din lut, rămânând întreg după luarea mulajului negativ și existând posibilitatea realizării de modele din ghips și a mai multor statui din

⁵ PALAGIA 2006, p. 263.

⁶ PALAGIA 2006, p. 262.

⁷ AKIMOVA 1988, p. 187.

⁸ MATTUSCH 1988, p.193.

bronz sau chiar din piatră, marmură, lemn și orice alt material, pornind de la modelul păstrat în lut, care putea fi ars pentru o păstrare mult mai facilă. Totuși, trebuie remarcat aici materialul folosit inițial. Ceară și, mai ales, lutul se remarcă prin plasticitatea lor, prin posibilitatea de a modela foarte mult pentru a ajunge la rezultatul dorit, posibilitatea experimentării fără a pierde material valoros. O lucrare în lut/ceară oferă posibilități creative foarte mari, care pot fi aplicate ulterior, după aprecierea rezultatului în lut, și pentru piatră sau marmură, materiale în care este nevoie de precizie și claritate, având posibilități mici de experimentare. A fost remarcat faptul că grecii realizau astfel de modele din lut sau ceară pentru absolut orice necesita o contribuție plastică, de la decorațiuni pentru temple până la statui realizate la scara ce se dorea pentru statuia finală⁹. Însăși unitatea conceptuală, însumând atât soluțiile sculpturale inovatoare dar și nou-descoperita libertate a mișcării în statuara ronde-bosse din perioada clasică este dovada existenței unor *paradeigmata* realizate din materiale de o plasticitate aparte, precum lutul sau ceara.

Putem considera perioada de aproximativ un secol între începerea folosirii tehnicii cerii pierdute pentru statui de mari dimensiuni (secolul al VI-lea a. Chr.) și inovarea limbajului sculptural, perioadă catalogată drept Clasică-Timpurile (secolul al V-lea a. Chr.), ca fiind o perioadă de experiment, adaptare și descoperire a posibilităților pe care le putea oferi noua tehnică.

1.a. Problema impresiei de vitalitate a statuilor și concepția greacă

Faimoasele statui ale Greciei Clasice, printre care și *Discobolul*, sunt recunoscute până în prezent pentru impresia de mișcare și vitalitate pe care o oferă, comparate fiind în principal cu cele anterioare lor, mult mai rigide. Ele au fost remarcate încă din antichitate pentru aceleași calități, cu precădere pentru impresia de vitalitate. Scriitorul grec Lucian din Samosata oferă în acest sens o mențiune istorică a *Discobolului*, deși și aceasta este la fel de târzie precum copile romane:

"When you came into the hall," he said, "didn't you notice a totally gorgeous statue up there, by Demetrios the portraitist?" "Surely you don't mean the discus-thrower," said I, "the one bent over into the throwing-position, with his head turned back to the hand that holds the discus, and the opposite knee slightly flexed, like one who will spring up again after the throw?"

"Not that one," he said, "that's one of Myron's works, that Diskobolos you speak of..." Lucian of Samosata, *Philopseudes* c. 18 (sursa originală a textului în engleză¹⁰)

⁹ PALAGIA 2006, p. 263.

¹⁰ HASKEL & PENNY, 1981, p.220-227



Cupa „Turnătoriei” de la Berlin. Sursă imagine perseus.tufts.edu. Fotografie realizată de Maria Daniels, prin bunăvoiețea Staatliche Museen zu Berlin, Preußischer Kulturbesitz: Antikensammlung, februarie – martie 1992

reprezentată asemenea lucrătorului, ambii având același ton al pielii, părul este închis la culoare, iar ochii statuii sunt reprezentați în același mod cu ai lucrătorului. O reprezentare corespondentă realității unei statui din bronz ar fi trebuit să prezinte un ton foarte închis al pielii, comparativ cu orice corp omenesc, părul de aceeași culoare cu restul corpului, iar ochii ar fi trebuit să fie, în acel stadiu orificii ce urmează să fie acoperite cu bucăți de sticlă. La o primă vedere, fără a avea explicații asupra reprezentării, oricine ar putea crede cu ușurință că scena reprezintă dezmembrarea unei persoane reale, nu asamblarea unei statui. Aceleași observații sunt valabile pentru cea de-a doua reprezentare a cupei, unde doi lucrători asamblează o statuie de dimensiuni duble față de a lor; impresia generală este că un uriaș este atacat de două personaje. În ambele situații, statuia pare vie datorită reprezentării sale în același mod cu personajele din atelier.

Ludmila Akimova sugerează într-un articol că statuile din bronz ar putea fi avut un rol special în mentalul grecilor, întrucât spațiul gol din interiorul statuiei se credea că ar conține entitatea vie a ce era reprezentat¹². Akimova susține că realizarea statuilor din ceară este, *per se*, parte a unui ritual sacru, de natură religioasă, în culturile greacă, egipteană și romană, datorită importanței pe care o are albina pentru acestea, fiind considerată sacră, asemenea zeilor. Astfel, spațiul rămas gol în urma curgerii cerii devine spațiul în care există vitalitatea statuiei și corespunde gândirii antice conform căreia originea vitalității este ascunsă

Totuși, aspectul „viu”, „vioi”, nu ar trebui analizat în concepția noastră despre noțiunea de „viață”, ci în contextul gândirii grecești. Cupa „Turnătoriei” de la Berlin, „Berlin Foundry Cup”(vas cu figuri roșii, datat 480-470 a. Chr, găsit la Vulci, Etruria) aflată la Berlin Staatliche Museum, inv. F2294¹¹, prezintă interiorul unei turnătorii în bronz pentru sculpturi de mari dimensiuni, descriind procesul indirect al cerii pierdute. Lucrătorul din atelier asamblează părți ale unei statui în timp ce alte părți, precum labe ale piciorului, sunt atârnate pe peretele din fundal, așteptând asamblarea. Putem observa că statuia este

¹¹ Informații disponibile în baza de date perseus.tufts.edu, accesată ultima dată la 02.05.2015.

¹² AKIMOVA 1988, p. 188.

înăuntrul suprafeței vizibile.

Astfel, dacă luăm în considerare ideea că statuia ar fi avut o forță vitală, atunci noile soluții compoziționale ale Perioadei Clasice, care au rămas inovatoare prin capacitatea lor de a denota ideea de mișcare și de naturalețe, ar fi fost doar o accentuare a acestui statut și nu motivul principal pentru care statuia pare "vie", așa cum tindem să credem în prezent.

1.b. Problema mișcării și echilibrului în arta statuară

Problema practică pe care sculptorul o întâlnește atunci când dorește să reprezinte mișcarea este echilibrul. Când se mișcă, un corp este în căutare permanentă de echilibru, astfel "înghețând" un corp în mișcare va rezulta prăbușirea acestuia. Aceeași situație pentru sculptura ronde-bosse: lipsindu-i centrul de echilibru, sau fără un artificiu care să susțină distribuția unei greutăți mai mari într-un anumit punct, statuia nu va putea rezista și se va prăbuși. Astfel, sculptorul care dorește să redea un corp dinamic trebuie să rezolve problema echilibrului, mai întâi. Ceea ce vedem noi ca sculptură inovatoare devine astfel finalul unei adevărate curse experimentale consistând în lucrări neterminate, experimente eşuate, statui prăbușite, mai multe versiuni ale aceleiași compozиții etc. De cele mai multe ori, sculptorul ajunge să exagereze o postură, să modifice puțin poziția unui anumit membru, iar lucrarea finală nu va fi dinamică, ci compoziția perfect calibrată a unui corp în mișcare.

În acest sens, putem înțelege mirarea criticiilor când au observat poziția nenaturală a *Aruncătorului de disc* și au observat că respectiva mișcare nu este făcută de niciun atlet în sportul respectiv. S-a sugerat că aruncarea discului era practicată într-un fel diferit în perioada Olimpiadelor grecești, dar neexistând nicio mențiune despre metoda în care sportul era practicat în realitate, iar singurele urme ale sportului fiind reprezentările atleților aruncând discul în diferite posturi, se pot realiza doar construcții teoretice despre practica respectivă. Chiar folosind sistemul teoretic de aruncare a discului, *Aruncătorul* lui Myron are o postură nenaturală, cu trunchiul foarte puternic rotit în jurul axului și picioarele prea apropiate. Practic, statuia oferă impresia mișcării doar când este privită frontal, în timp ce laturile nu au niciun fel de mișcare. Această observație ne aduce la problema copierii în marmură/piatră a statuilor.

2. Metodele și particularitățile practice ale copierii în piatră a statuilor

Există mai multe metode de copiere în piatră, multe din ele folosite și în prezent sau doar readaptate la existența energiei electrice. Pentru greci, deși metode de copiere erau cunoscute încă din perioada arhaică¹³, acestea nu au avut o importanță mult prea mare în atelierele sculptorilor. Mai multe versiuni ale aceluiasi *paradeigma* puteau fi realizate încă din atelierul în care acesta era creat. Aceeași statuie putea fi realizată din orice material se dorea, metal, rocă sau lemn, odată existent un model care corespunde cerințelor¹⁴. Copierea pe scară industrială a avut loc însă mult mai târziu, începând cu primul secol al erei

¹³ PALAGIA 2006, p. 266.

¹⁴ PALAGIA 2006, p. 266.

noastre în cadrul culturii romane¹⁵, pentru a satisface cerințele unei clientele romane, fapt care a dus și la slabirea calității tehnice a lucrărilor dar și la folosirea acestora cu scop decorativ, ornamental, limitându-le funcția posibil sacră și apreciindu-le pentru calitățile estetice.

Una din cele mai frecvente metode de copiere presupunea fixarea unor fire cu plumb pe suprafața statuii, pornind de la frunte și extremități, pentru a stabili o rețea de verticale și orizontale. Folosindu-se de acestea sculptorul poate calcula unghiurile și adâncimea la care trebuie să realizeze diferitele forme și incizii. O altă metodă pentru stabilirea verticalelor și orizontalelor presupune așezarea statuii ce urmează a fi copiate pe o suprafață de lemn în care sculptorul fixează cuie din fier pentru a fi folosite ca puncte de măsurare și apoi calculează poziția altor puncte folosindu-se de trei sublere. Apoi transferă măsurările în blocul de marmură folosind aceleași sublere și calculând punctele în spațiu folosind principiul triangulației. Principiul triangulației presupune, pe scurt, ca având trei puncte care formează un triunghi în plan, sculptorul poate calcula un al patrulea punct, nu neapărat în același plan și, astfel, prin fiecare punct calculat, să transfere în blocul de marmură forma statuii. Metoda celor trei sublere și principiul triangulației pot oferi un grad ridicat de acuratețe și pot fi folosite și pentru a realiza o copie mărită sau micșorată¹⁶.

Oricare din cele două metode presupune ca statuia folosită drept model să aibă laturile cardinale clar definite (față, spate, stânga, dreapta) pentru a fi mai ușor de copiat, o postură foarte contorsionată fiind mai greu de reproducus cu exactitate. Importanța laturilor cardinale ale corpului poate fi observată în mai multe cazuri, atât în statui finisate, care deși sunt *ronde-bosse* au doar latura frontală finisată în detaliu¹⁷, toată informația necesară fiind prezentă pe fața statuii, mai ales în cazul statuilor neterminate. De asemenea, un corp cu membrele depărtate presupune existența unui bloc mult mai mare de marmură, adică mai mult material. Iată, deci, posibile motive de ordin pragmatic care au dus la folosirea cu precădere a unor soluții compoziționale statice.

2.a. Inovarea propusă de Myron prin Discobol

Discobolul păstrează toate caracteristicile tipice statuilor cu un grad ridicat de reproductibilitate. Laturile sale sunt clar definite, iar cea mai mare parte a informației artistice este oferită pe latura frontală. Ba chiar trunchiul atletului este puternic contorsionat pentru a oferi o imagine cât mai plană a laturii frontale și folosirea unui bloc de marmură de dimensiuni reduse pentru laturile stânga și dreapta. Este posibil ca și acesta să fi fost un factor economic care a dus la reproducerea sa în cantități mai mari și la dimensiuni diferite. Din punctul de vedere pragmatic al copiatorului, *Discobolul* este un compozit de planuri aproape drepte ce pot fi ușor cartografiate cu fir cu plumb sau folosind principiul triangulației.

Practica de copiere folosind fire cu plumb seamănă foarte mult cu sculptura în piatră a Egiptului Antic, unde un paralelipiped dreptunghic din piatră era

¹⁵ PALAGIA 2006, p. 267.

¹⁶ PALAGIA 2006, p. 264.

¹⁷ PALAGIA 2006, p. 266.

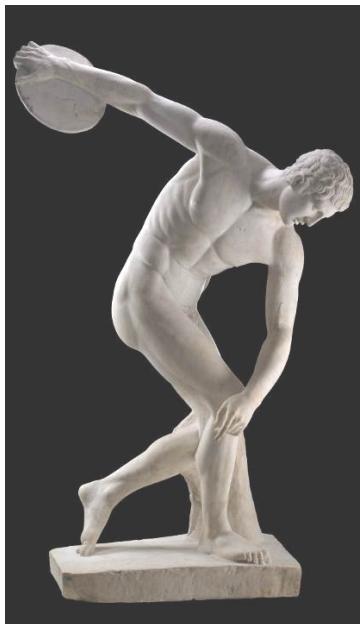
măsurat și marcat cu orizontale și verticale conform canonului de măsurare, iar o schiță a figurii ce urmează să fie reprezentate era realizată în plan, aşa cum va arăta văzută fiind din acel plan. Apoi materialul începea să fie eliminat cu atenție, până când blocul era redus la o variantă nefinisată a statuii, iar detaliile începeau să fie sculptate și suprafețele finisate¹⁸. Aceasta poate fi considerată o anulare a celei de-a treia dimensiuni a obiectului, a existenței sale în spațiu, întrucât folosind această tehnică, artistul analizează obiectul ca fiind văzut printr-un ecran imaginar, cu un singur punct de focalizare. Singura marcă a existenței în spațiu este dată de distanță față de un punct fix. *Discobolul* devine pentru romani ceva similar modelului standard al egiptenilor, doar că măsurările nu sunt cunoscute, ci sunt calculate de fiecare dată, având modelul în față. În acest punct, comentariul lui Gombrich despre *Discobol* ca fiind asemănător sculpturii egiptene¹⁹ își găsește demonstrația practică.

Utilizarea unui atlet, cu o anatomie armonioasă și cu punctele referențiale anatomicice (punctele de joncțiune a musculaturii și osurii) necesare redării cu acuratețe a unui corp uman încât să ofere o impresie realistă, este un alt punct important pentru posibilitatea reproducerei sale. Dintre participanții la Jocurile Olimpice, atleții, deși neavând un rol foarte important în mentalul colectiv, erau preferați de sculptori pentru lucrările lor, datorită corpului dezvoltat armonios. Pe lângă motivul estetic al armoniei, sunt demne de notat și motivul pragmatic al posibilităților ridicate de calculare și păstrare a proporțiilor sau standardizarea unor trăsături anatomicice care pot oferi impresia realistă privitorului. De asemenea, armonia corpului atletului poate fi transformată în calcule de proporții și răspunde coerent principiilor matematice. Practica producerii copiilor generează o raportare matematică, unde fiecare punct de reper e important și un calcul greșit poate genera deformări importante. Acesta poate fi considerat un motiv practic pentru care un corp nud este mai frecvent reprezentat, întrucât are toate elementele referențiale necesare la vedere, spre deosebire de un corp învăluit în drapaj. Din punctul de vedere al practicianului se observă că mușchii conturați pe corpul unui atlet sunt cei care oferă informații utile în reprezentarea corectă și plauzibilă a corpului. Corpul unui participant la probele de lupte greco-romane sau al unui alergător prezintă o musculatură dezvoltată puternic pe anumite segmente ceea ce, în cazul abordării în arta sculpturală poate oferi o impresie denaturată sau diformă asupra corpului și o dificultate mai mare în realizarea unei copii.

Dacă nevoia pentru puncte referențiale în cazul anatomiei întregului corp este esențială pentru realizarea unei copii, nevoia de puncte referențiale pentru față și gât devine o povară, întrucât este vorba de foarte multe puncte pe o suprafață foarte mică și modificarea unuia singur oferă o expresie nenaturală întregii fizionomii. Astfel, se ajunge la figura inexpresivă, serenă, a atletului.

¹⁸ EDGAR 1906, p. III-IV.

¹⁹ GOMBRICH 2006, p. 75.



Discobolul Townley. Sursa foto:
britishmuseum.org

Un eveniment demn de semnalat aici este restaurarea greșită a capului Discobolului Townley, când capul a fost poziționat ca privind în jos, în timp ce toate celelalte versiuni (și mențiunea istorică) prezintă atletul ca privind în sus, către mâna care aruncă discul. Mai mult decât atât, studiile făcute pe obiect au concluzionat că acel cap nu este al statuii, deși este realizat din același tip de marmură. Cel care a găsit statuia a notat că în apropierea corpului statuii a fost găsit și capul și, judecând după asemănarea marmurei, a considerat că acela este capul statuii²⁰. Notabil în cazul de față este nu numai că un cap a fost montat greșit pe o statuie fără să ofere probleme estetice, dar mai ales că un cap s-a putut potrivi unei statui străine. Acest fapt atestă producția industrială a culturii romane în materie de artă statuară și standardizarea folosită în cazul figurii umane și expresivității acesteia. Eroarea poziționării se datorează faptului că Myron a ales să reprezinte gâțul ca un cilindru care susține capul în poziție perpendiculară pe umerii simetrici. Astfel, simetrica figurii, lipsa de expresie a feței pot duce la greșeala poziționării

capului într-o altă postură decât cea intenționată de artist. Cu alte cuvinte, perfecțiunea aparentă a sculpturii clasice grecești rezultă din concentrarea pe anumite aspecte și un ansamblu de soluții compoziționale clare, care au fost preluate de cultura romană.

Inovarea pe care o propune Myron este redarea unui corp aparent dinamic păstrând toate caracteristicile statuarei de factură arhaică și caracteristicile ce permit reproducerea sa, precum foarte multă atenție acordată părții frontale, esențializarea și proporționarea matematică a trăsăturilor, încadrarea urmărind cele patru planuri cardinale clar definite. Aceste caracteristici sunt cele care i-au asigurat supraviețuirea în formă fizică relativ asemănătoare (toate versiunile statuui au mici diferențe precum dimensiunile, poziționarea degetelor de la mâini și picioare și a soluției compoziționale care asigură un plus de stabilitate, înclinația și atitudinea trunchiului), copiile putând fi atribuite originalului dispărut dar menționat de surse istorice.

2.b. Problema cunoașterii prin intermediari

E incontestabil că au existat un număr considerabil de statui din bronz, dar necesitatea acestui material și posibilitatea reutilizării în alte scopuri, printre care și armament, a făcut ca statuara din bronz să fie o raritate în vremurile noastre, iar multe statui menționate de surse să fie pierdute iremediabil. Informația despre statuara grecească provenită prin copiile târzii de factură romană, precum în

²⁰ Informații oferite de site-ul British Museum (britishmuseum.org), accesată ultima dată pe 29 aprilie 2015.

cazul Discobolului, este totuși de factură indirectă și subiectivă. Noi știm ceea ce romani au considerat important, demn de a fi copiat și, în același timp, posibil de copiat. Un atlet, erou, sau un zeu, cu membrele foarte îndepărțate de corp, într-o postură activă, spontană, presupune existența unui paralelipiped inițial din marmură mult mai mare, pierderi mai mari și mai multă muncă, dar și o pierdere foarte ușoară în timp datorită fragmentării.

Cunoașterea prin intermediari este întotdeauna marcată de subiectivism și făcută pe considerente pe care, nouă, ca străini aflați la două milenii distanță, ne e dificil să le înțelegem în totalitate. Problema pusă în prezentul articol este de ordin pragmatic, anume ce factori pot determina persistența și migrarea anumitor motive în detrimentul altora. Factorul estetic a fost tratat minimal, întrucât cunoștințele noastre despre aprecierile plastice ale anticilor sunt, iarăși, trecute prin filtrul subiectivității personale marcate de surse incomplete de informație sau o înțelegere diferită a unor termeni sensibili, precum impresia vitalității unei statui. La fel, am încercat să transfer cunoștințele despre problematica sculpturii și a echilibrului în aprecierea calităților plastice ale *Discobolului*, precum compoziția dinamică. Plecând de la metodele de creare a unei compozиții sculpturale noi în Grecia Antică și, mai ales, luând în considerare modalitatea în care copierea era realizată de romani, atât factorul numit "industrial" adică în cantitate mult mai mare decât în spațiul grecesc și răspunzând unor cerințe diferite, putem considera că este posibil ca arta care ne-a parvenit nouă este o sinteză între aprecierile de ordin plastic și social, dar mai ales, posibilitatea de realizare a unor copii cu o ușurință mai mare.

II. Arta sculpturală a provinciei. Prezența sau lipsa ca probleme antropologice

Provinciile sunt întotdeauna tratate diferit și abordate cu un oarecare iz de inferioritate pe considerente *a priori*. Dar, urmărind ideile de mai sus, cum putem caracteriza fenomenul artistic al unei provincii precum Dobrogea, care are câteva colonii grecești de tradiție peste care se suprapune dominația romană, cu realizarea celor două copii ale *Discobolului*, Palombara și Townley, adică secolele I-II p. Chr.?

Zaharia Covacef vorbește despre procesul puternic de urbanizare manifestat în secolul II p. Chr. care a dus la diversificarea atelierelor meșteșugărești și creșterea în importanță a atelierelor de prelucrare a pietrei²¹. Deși Dobrogea e considerată a fi bogată în piatră de bună calitate și ușor de exploatață²², marmura, materialul din care sunt realizate copiile discutate de noi, nu se găsește pe acest teritoriu. Totuși, tot de la Zaharia Covacef aflăm de numeroase monumente sculpturale²³ realizate din această rocă, provenită din importuri din zone apropiate, sub influența relațiilor comerciale²⁴. Baza pe care arta sculpturală s-a dezvoltat aici este, evident, de factură grecească pontică²⁵, peste care se

²¹ COVACEF 2002, p. 31-32.

²² COVACEF 2002, p. 272.

²³ COVACEF 2002, p. 295.

²⁴ COVACEF 2002, p. 297.

²⁵ COVACEF 2002, p. 300.

suprapune administrația romană cu posibilitățile și cerințele sale. Dezvoltarea economică duce la dezvoltarea și specializarea atelierelor meșteșugărești, care favorizează existența unui inventar mai variat, introducerea unor noi teme, culte, necesități, toate manifestate prin intermediul activității artistice.

Totuși, *Discobolul* nu apare în inventarul artistic dobrogean. Nici el, nici vreun alt atlet. Ce se impune în spațiul dobrogean este arta laică: propagandistică sau cu caracter privat (ex. portretistica)²⁶, cea cu caracter religios și cea cu caracter funerar. *Discobolul*, o compoziție preluată de romani (poate) datorită caracteristicilor estetice, se pare că nu își găsește locul în provincie. Consider demn de menționat aici că tema *Purtătorului* sau *Aruncătorului de Disc* este frecventă între reprezentările etrusce și grecești, în statuaria mică din bronz, în alte posturi decât compoziția lui Myron²⁷, cât și în pictura vaselor, aşadar tema în sine nu este o raritate sau o excepție. Lipsa ei în teritoriul Dobrogei poate fi datorată nefericitei pierderi în timp a oricărora astfel de obiecte, fie ca lipsă de interes pentru o astfel de temă, dată fiind lipsa practică Jocurilor Olimpice în teritoriul. O altă ipoteză ar fi, dat fiind că restul copiilor existente sunt din marmură, raritatea acestui material pe teritoriul dobrogean. Dar nici grecii și nici românii nu considerau materialul impediment sau facilitator în existența obiectului. Cum am afirmat mai sus, un obiect putea fi copiat în orice material, la orice dimensiuni, atât timp cât exista necesitate. De asemenea, nu putem miza pe faptul că *Discobolul* le-ar fi putut fi necunoscut celor din Dobrogea, date fiind legăturile lor atât cu lumea romană cât și cu lumea grecească și existenței unor influențe care vin tocmai din zona Egiptului²⁸. Singurele ipoteze viabile rămân lipsa de interes sau pierderea tuturor obiectelor din această categorie.

Statuaria din Dobrogea nu prezintă soluții îndrăznețe de factură compozițională sau tematică. Artă statuară este folosită chiar mai pragmatic decât în restul Imperiului Roman, doar pentru cult imperial și pentru funcția religioasă. Putem considera acest lucru drept o atitudine lipsită de „cultura imperiului”? Eu cred că nu. Să nu uităm că *Discobolul* nu este un produs cultural roman, ci o compoziție cu sens concret într-un anumit timp și spațiu, anume perioada Olimpiadelor. Putem considera chiar o formă de decență culturală și de respectare a teritoriilor și funcțiilor, inexistența acestei teme în arta dobrogeană. Mai problematică, în acest caz, devine preluarea și copierea masivă a temei și prezența ei în apropierea Romei (unde au fost găsite cele două copii menționate mai sus).

Discuția relației centrului cu marginea din punct de vedere antropologic propune multe probleme. Marginile sunt ignore, tratate superficial sau considerate inferioare. Marginile sunt greu de controlat și manifestă influențe și amestecuri culturale în moduri uneori dificil de definit și integrat teoriilor comun acceptate. Renato Rosaldo critică în volumul *Culture and Truth* tocmai incapacitatea teoreticianului și antropologului de a sintetiza marginea, limita, provincia, zonele de interferență²⁹. În cazul de față, o margine a imperiului, precum Dobrogea manifestă o artă comparabilă cu a centrului (Roma), mai ales

²⁶ COVACEF 2002, p. 95-96.

²⁷ GSCHWAULTER & OBERLEITNER 1974, p. 76-77.

²⁸ COVACEF, 2002, p. 158-163.

²⁹ ROSALDO, 1989, p. 209.

datorită unor factori comuni, precum surse de inspirație comune (arta grecească) sau un pantheon asemănător, ba chiar și faptul că Dobrogea preia cultul imperial. Însă, sinteza pe care o manifestă în a preluat elemente străine sieși, precum atleții Olimpiadei, denotă, poate, o rezistență culturală mai degrabă decât o inferioritate.

Concluzii

Început ca o serie de observații tehnologice legate de *Discobolul* lui Myron, despre motivele care ar putea face obiectul reproductibil, ba chiar accentuând calitățile necesare acestuia pentru a fi reprodus, articolul face o analiză, de fapt, a limitelor culturale ale reproductibilității. Întrebarea reală pe care o pune este până unde poate fi ceva preluat, dacă eliminăm criteriul posibilității și considerăm, din start, că „se poate”. Un posibil răspuns este că obiectul poate fi reprodus nu atunci când este tehnic posibil, așa cum ne-am obișnuit să credem, ci atunci când este cultural posibil. Discuția principală asupra tehnologiei producerii și copierii în arta statuară, propune o discuție în fundal, despre difuziunea culturală și puterea de selecție și rezistență a unui mediu cultural deja mixt în fața influențelor străine. Articolul face, pe lângă analiza prezenței unei statui grecești copiate într-un mediu roman, analiza absenței aceleiași statui într-un mediu cu relații stabile cu lumea grecească.

Studiul propune analiza *Aruncătorului de Disc*, o operă sculpturală faimoasă a antichității clasice grecești prin problematizarea existenței sale actuale prin intermediul copiilor romane. Faima sa este demonstrată practic de existența mai multor copii romane, câteva păstrate până în prezent. Însă insist pe faptul că sculptura din bronz a lui Myron nu mai există. De ce insist? Pentru că judecările de valoare precum calitățile artistice, trebuie privite nu prin ce s-a transmis nouă, ci prin prisma contextului social care le-au dat naștere. De asemenea, nu avem cunoștințe despre versiunile precedente ale unei lucrări păstrate și nici despre toate experimentele nereușite sau statuile neterminate. O lucrare este rezultatul atât al experimentelor și versiunilor anterioare sieși cât și al particularităților tehnologice care au făcut-o capabilă de a fi păstrată, fie și prin copiere.

În studiul de față analizez, în prima parte, particularitățile tehnologice ale sculpturii în bronz și procedeul copierii în piatră, legându-le de contextul social și economic al vremii. Aplicând aceste considerații asupra lucrării lui Myron putem deduce o serie de concluzii de ordin pragmatic care au dus la copierea și, astfel, păstrarea acesteia în detrimentul altor statui. Cea de-a doua parte se concentrează pe aplicarea concluziilor primei părți pe situația artei sculpturale din zonele de provincie și de margine ale Imperiului Roman, cu precădere zona Dobrogei. Astfel, putem observa lipsa acestei compozиții plastice, ca și lipsa oricărora forme artistice reprezentând atleți.

Discuțiile despre cultura zonelor de margine ale unor civilizații cosmopolite sunt de cele mai multe ori sensibile. Și, de cele mai multe ori ajung la aprecieri ale marginilor ca fiind „lipsite de cultură” sau cu o cultură provincială (în sens negativ, adică inferioară centrului). Dar, putem oferi considerații și evaluări pozitive/negative unei zone de margine? Noile direcții ale studiilor de antropologie vizează marginile, până acum considerate „invizibile” în ochii cercetătorului, datorită imposibilității de definire a comportamentului și

practicilor, aflate în perpetuă schimbare și adaptare. Culturile istorice oferă totuși o claritate mai mare, iar istoricul are marele atu de a sănătui și studiază, de a sănătui formele cristalizate ale unor experimente culturale. Cazul absenței unui anumit tip de inventar artistic în Dobrogea Română nu este îngrijorător, atâtă timp cât privim Dobrogea ca o provincie, ca zonă inferioară Imperiului. Cazul aceleiași absențe devine intrigant în compania celorlalți prezenți, întrucât denotă un proces de selecție și un anumit tip de preocupări. Locuitorul marginii alege fără şocul noului ce să preia de la culturile cu care interacționează mult mai constant decât centrul. Alegerea, în sine, este un proces creativ. Copierea, însă, nu este.

Prin studiul meu încerc să ofer posibilitatea unei alte abordări în ceea ce privește construcția concepțiilor despre viața culturală și artistică, puterea și independența creațoare a zonelor de limită, a marginilor civilizației. Consider că forța creativă nu este dată de centru, nu este dictată și preluată la calitate inferioară de provincie, ci mai degrabă că, dincolo de formulele oficiale impuse, dincolo de posibilitățile economice, are loc un proces de păstrare sau reformulare a identității culturale și sociale în contextul dat.

BIBLIOGRAFIE

AKIMOVA 1986 - Ludmina Akimova, *Bronze Working in the Context of Antique World Perception*, în: *Griechische und romische Statuetten und Grossbronzen, 9 Internationalen Tagung über antike Bronzen, Wien 21-25 April 1986*, Wien, 1988, p. 187-190.

CHARLES & CARL 2014 - Victoria Charles & Klaus H Carl, *1000 Portraits of Genius*, Parkstone International, 2014, ediție digitală disponibilă în Google Books.

COVACEF 2002 - Zaharia Covacef, *Arta sculpturală în Dobrogea română (secolele I-III)*, Cluj Napoca, 2002.

EDGAR 1906 - C. C. Edgar, *Sculptors' Studies and Unfinished Works*, în: *Catalogue Général des Antiquités Égyptiennes du Musée du Caire*, no. 33301-33506, Imprimerie de L'Institut Français d'Archéologie Orientale, Cairo, 1906, p. III-IV.

GOMBRICH 2006 – Ernst Gombrich, *The Story of Art*, Phaidon Pocket edition, 2006.

GSCHWAUTER & OBERLEITNER 1974 - Kurt Gschwaulter & Wolfgang Oberleitner, *Gotter, Heroen, Menschen, Antikes Leben in Spiegel der Kunst Sonderausstellung Der Antikensammlung, Kunsthistorisches Museum*, Wien, 1974.

HASKEL & PENNY 1981, Francis Haskell & Nicholas Penny, *Taste and the Antique: the Lure of Classical Sculpture 1500-1900*, New Haven, Yale University Press, 1981.

MATTUSCH 1988, Carol C. Mattusch, *The Earliest Greek Bronze Statues and the Lost Wax Process* în: *Griechische und romische Statuetten und Grossbronzen, 9 Internationalen Tagung über antike Bronzen, Wien 21-25 April 1986*, Wien, 1988, p. 190-194.

PALAGIA 2006 - Olga Palagia, *Marble Carving Techniques in Greek Sculpture. Function, Materials and Techniques in the Archaic and Classical Periods*, Cambridge University Press, 2006, p. 244-279.

ROSALDO 1989 - Renato Rosaldo, *Culture and Truth. The Remaking of Social Analysis*, Beacon Press Books, 1989, p.196-217.

Resurse web:

Site-ul web al British Museum, secțiunea Colecții: Britishmuseum.org.

Perseus Digital Library Project: Perseus.tufts.edu.

Galerie de imagini digitale: Pixshark.com.