

Základy římské archeologie

Římské umění od počátků do konce republiky

Přednáška 8

Maliarstvo, mozaiky

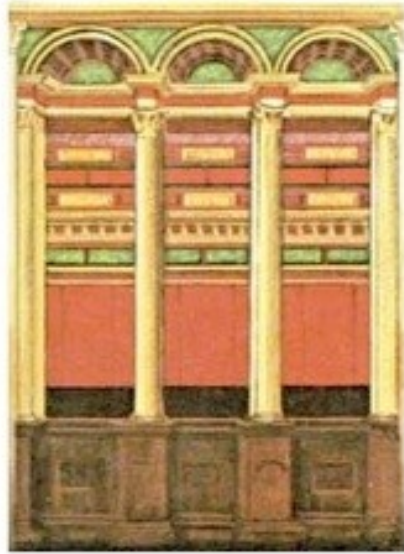
Mgr. Ing. Monika Koróniová

č. projektu: [MUNI/FR/1080/2018](https://www.muni.cz/fr/1080/2018)

I stile



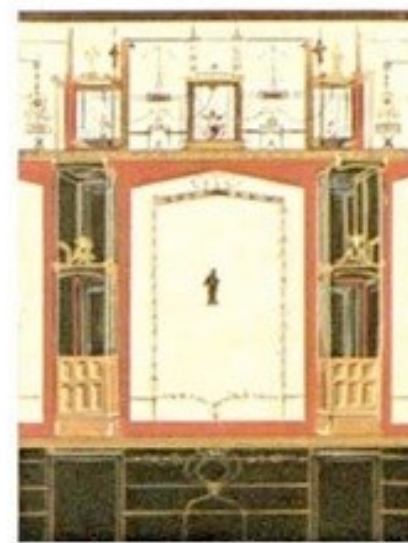
II stile



III stile



IV stile



1. pompejský štýl

- pôvodne z východu – Délos, Alexandria, cez Kampániu do Talianska
- do Talianska: 2. stor. BC, pretrval až do 80 BC
- imitácia mramorového obloženia
- stena rozdelená na tri časti: podmurovka, orthostaty, horná rímsa
- štukáteri, nie maliari
- motívy: bloky kameňov, piliere, rímsy, hlavice stĺpov, imaginárne dvere – imitácia rôznych mramorov
- skôr odliatky ako maľby
- kon. 2. stor. BC – malé postavy vymodelované zo štuku, presťahovanie orthostatov do stredu
- cieľ: ohúriť pozorovateľa prostredím podobajúcim sa chrámom, bazilikám, gymnaziám
- nie je možné odhadnúť funkciu miestnosti
- Sallustov dom (Pompeje), Samnitský dom (Herkulaneum)



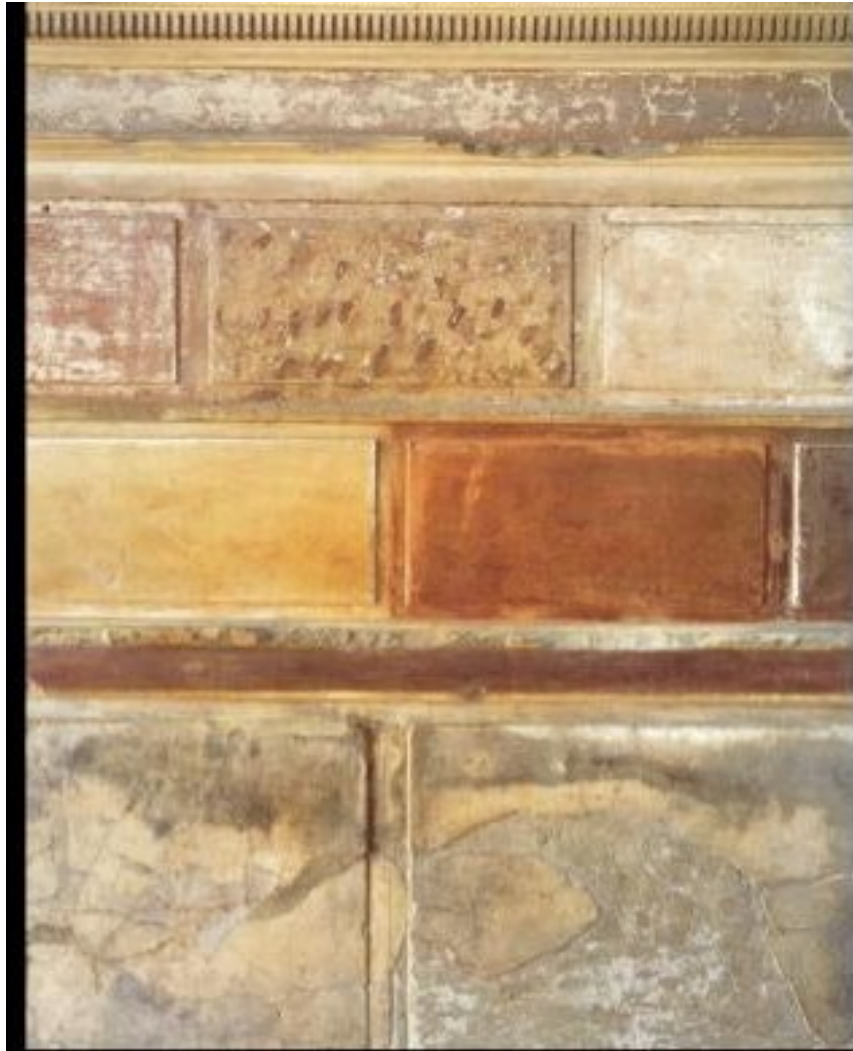
Sallustov dom



Faunov dom







Mozaiky 1. štýlu

- geometrické motívy ohraničené radmi tesserae
- imitovali koberce – umiestnením aj dekoráciou
- na konci 1. štýlu – emblemata

Emblemata

- iluzionistické obrazy, prefabrikované, vyrobené z malých tesserae
- naukladané tak, aby vyzerali ako ťahy štetcom
- *opus vermiculatum*
- vybrané zákazníkom v dielni a prinesené na miesto
- v podlahe vynechané miesto
- počet a veľkosť závisel na bohatstve majiteľa
- pri sťahovaní premiestňované
- Dom fauna, Palestrina

- počas 2. pompejského štýlu upadá produkcia, len jednoduché, geometrické

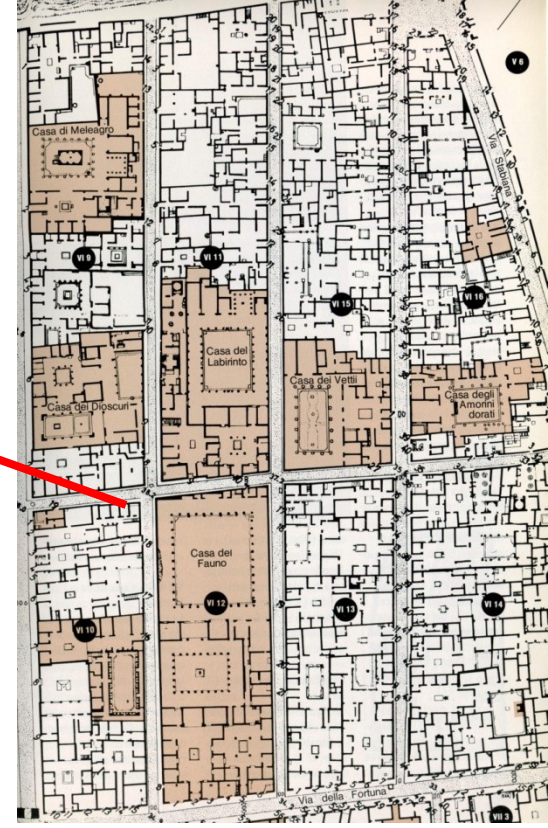
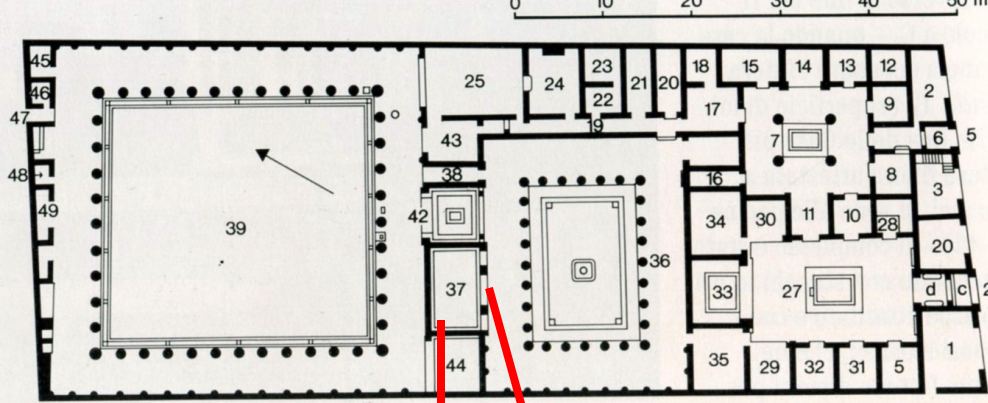


Dom fauna – Casa del Fauno

- Postavený počas 2. stor. BC, po zemetrasení v 62 AD zrekonštruovaný
- výbuch Vezuvu zachoval množstvo diel – mozaiky, sochy, maľby
- meno podľa sochy fauna umiestnenej v impluviu
- majitelia: rodina Satria, člen rodiny Cassiov sa priženil (nájdenný prsteň s týmto menom)
- vykopávky: 1830, nemecký tím

Map of Pompeii





- zaberá celú insulu





- bitka pri Isse
- Alexander Veľký, Darius III z Perzie
- kópia maľby zo zač. 3. stor. BC, Philoxenos z Ereteie

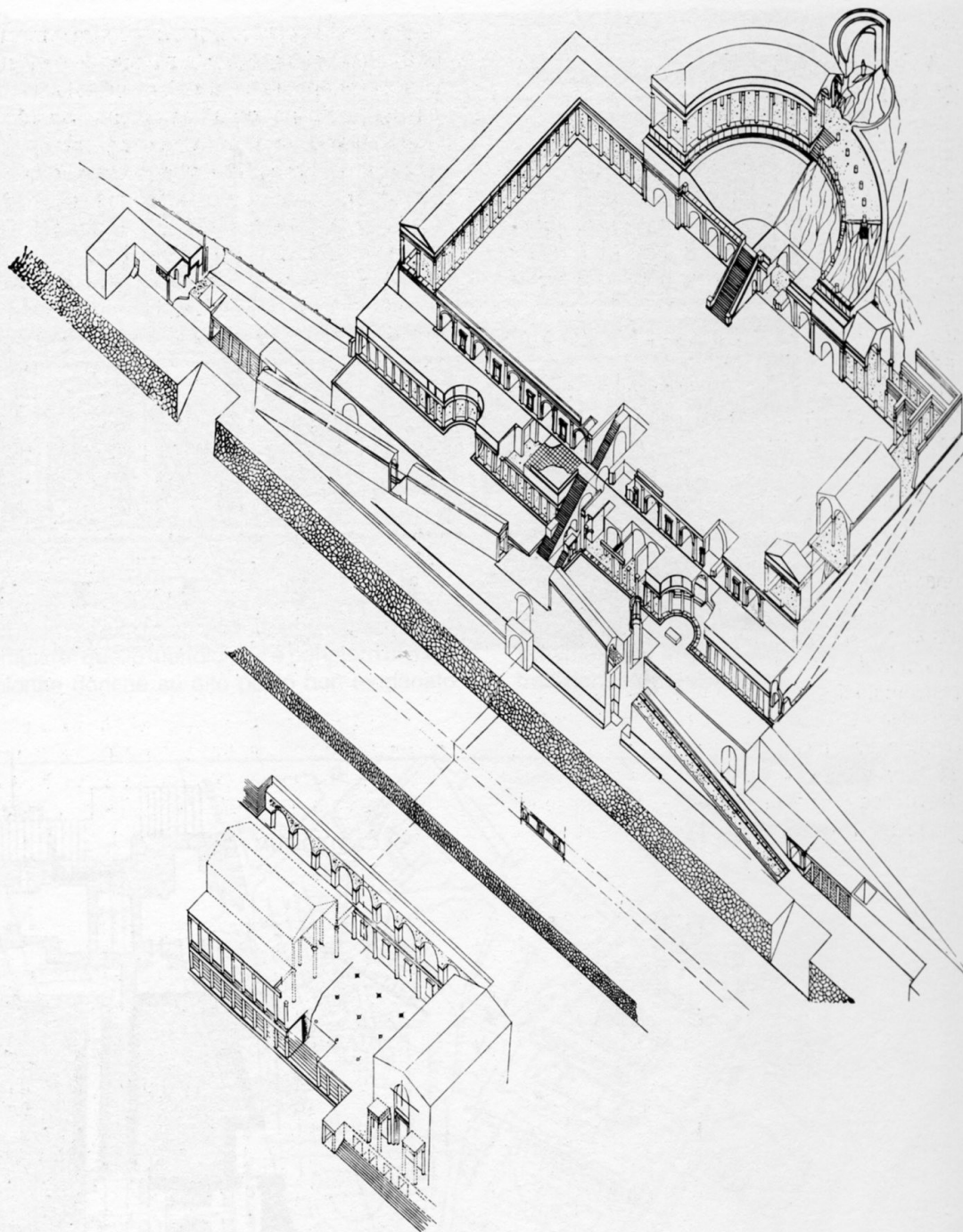
Praeneste (Palestrina)

- 20 km južne od Ríma
- via Praenestina, via Labicana, via Latina
- dôležité od 7. stor. BC
- založenie: Telegonos (syn Odyssea) a Circe, Praenestos (syn Latina), Calculus (syn Vulkána)
- hrobky: prvá štvrtina 8. stor. BC, dôležité orientalizujúce obdobie: Barberini, Bernardini, Castellani
- prvé zmienky u ant. autorov:
 - zač. republiky – kon. 5. stor. BC – rodiny z Praeneste sa dostali do rímskeho senátu
 - 380 BC – mesto podrobené Rímom
 - 358 BC – dohoda Praeneste a Gallov
 - 338 BC – po páde Latinskej ligy stráca dôležitosť
 - posl. desaťročie 2. stor. BC – opäť prosperuje, obchod z východom
- po občianskej vojne – municipium, obyvatelia rímski občania
- útočisko pre Gaia Maria (po prehre so Sullom), spáchal samovraždu
- Sulla – masaker obyvateľstva
- ochranné božstvo: Fortuna Primigenia



Praeneste – mapa rímskeho mesta

1. Cisterna
2. Múr z *opus quadratum*
3. Propylaeum
4. Miestnosti s klenbami
5. Brána „slnka”
6. Cisterna
7. Brána
8. **Forum**
9. **Svätyňa *Fortuny Primigenie***
10. Polygonálne múry
11. Verejné budovy a kúpele
12. Exedra
13. Madonna dell’Aquila (Forum Sullovej kolónie)
14. Cisterna
15. Svätyňa *Hercula Victora*
16. Necropolis
17. *Via Praenestina*



Cicero, archív v Praeneste
- Numerius Suffustius – sen
- vznikli dva posvätné okrsky

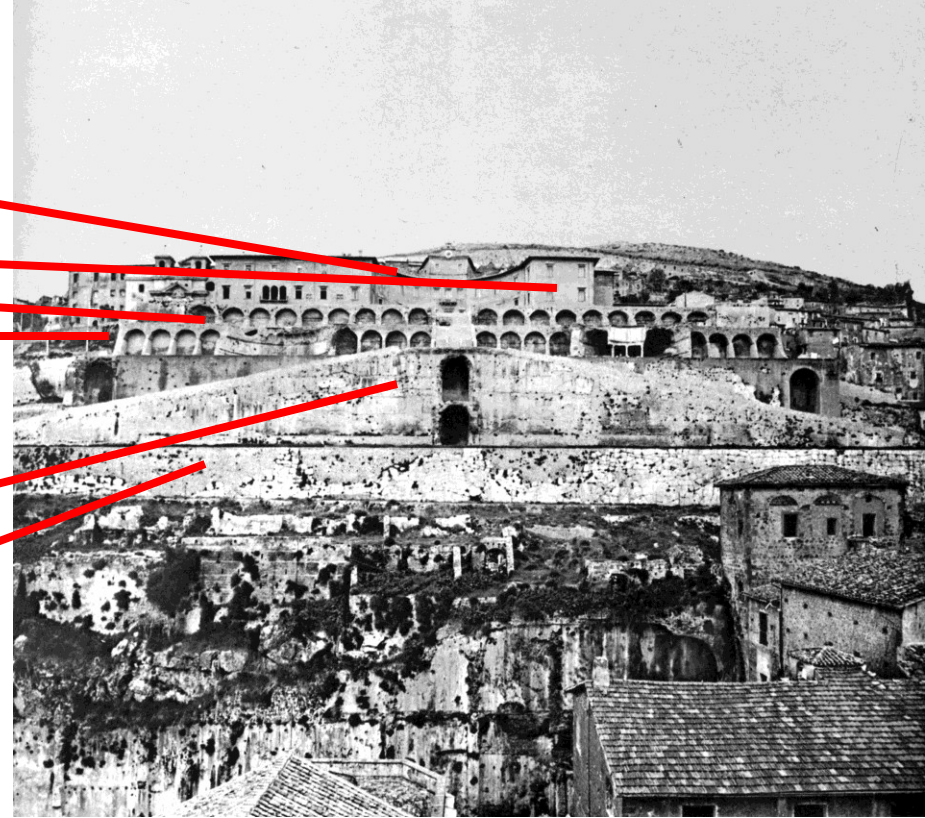
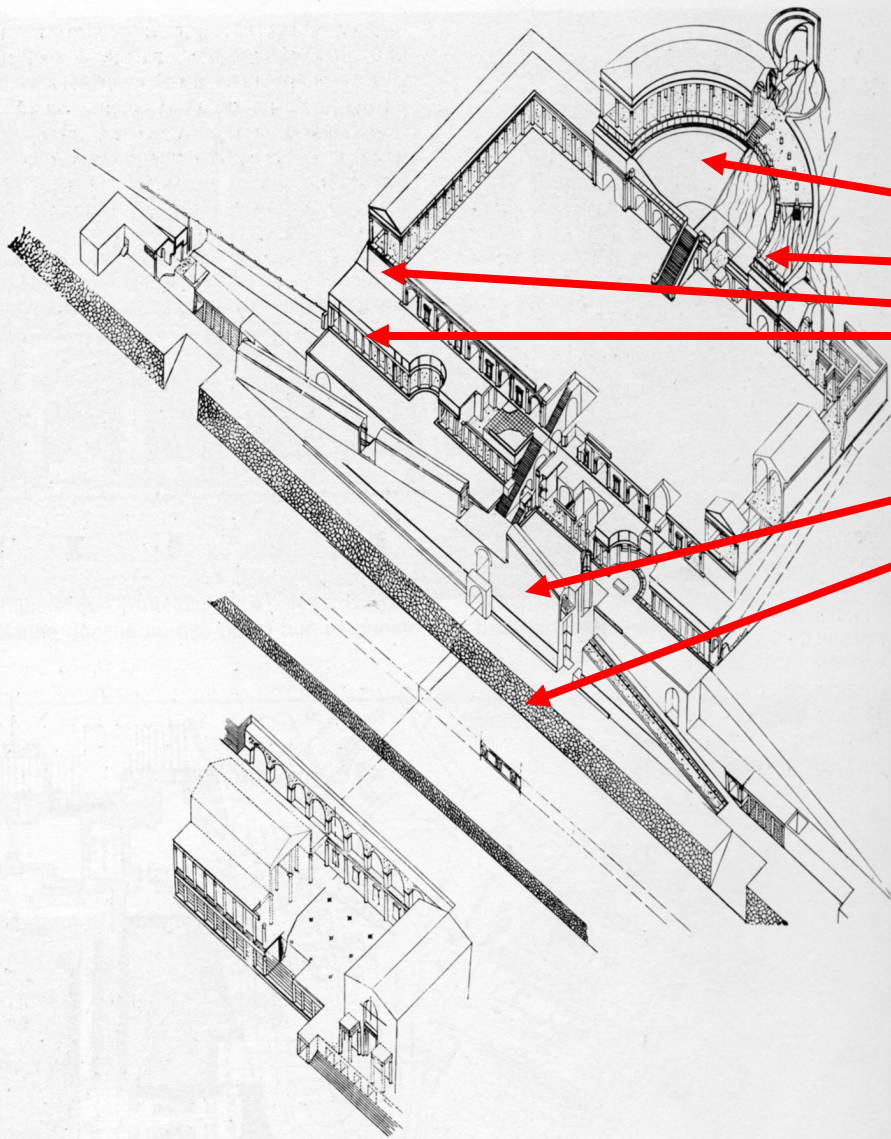
a) Socha Jupitera a Juno
sediaci v lone Fortuny
Primigenie

b) Olivovník, z ktorého tiekol
med

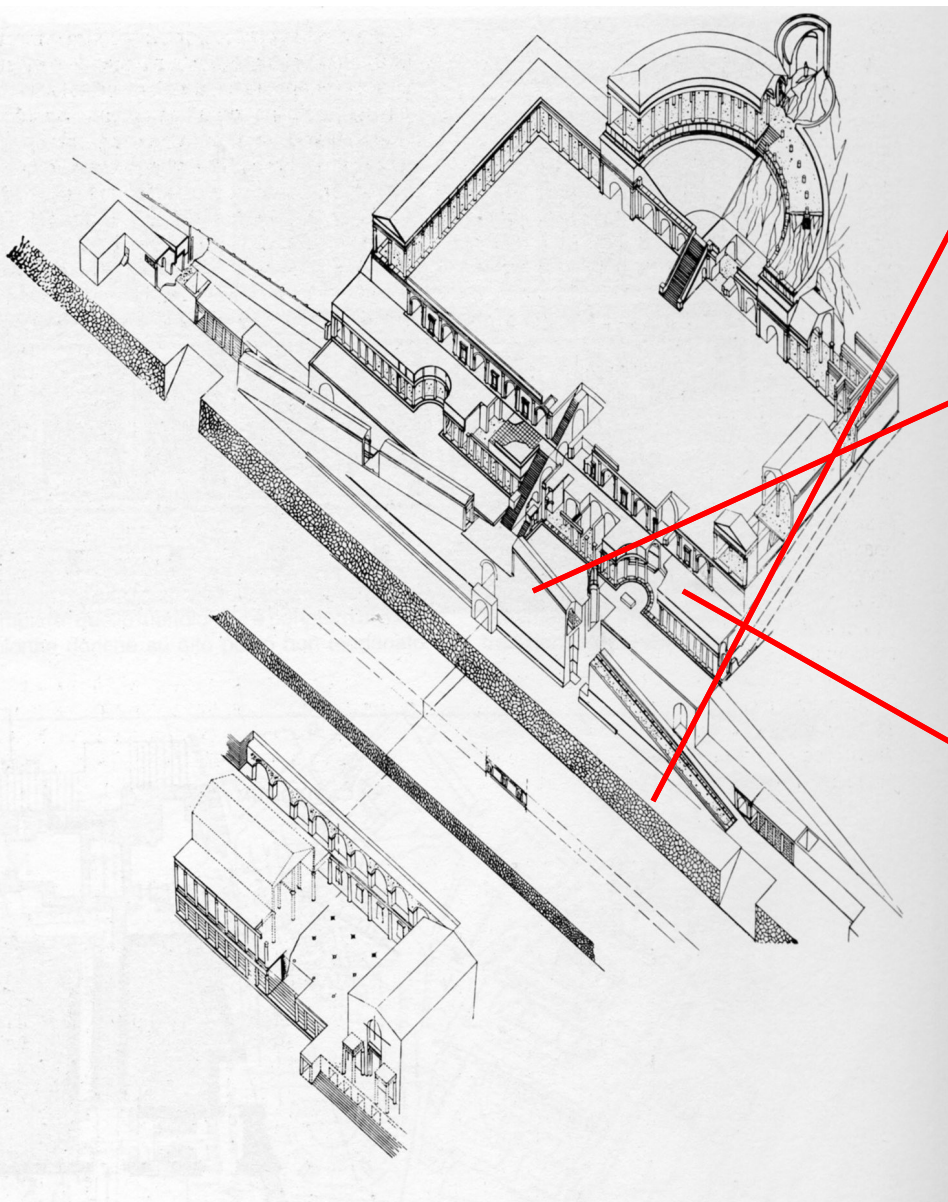
- najdôležitejšie kultové miesto –
terasa polkruhov – východná
časť

- komplex – séria terás spojených
rampami a schodiskami

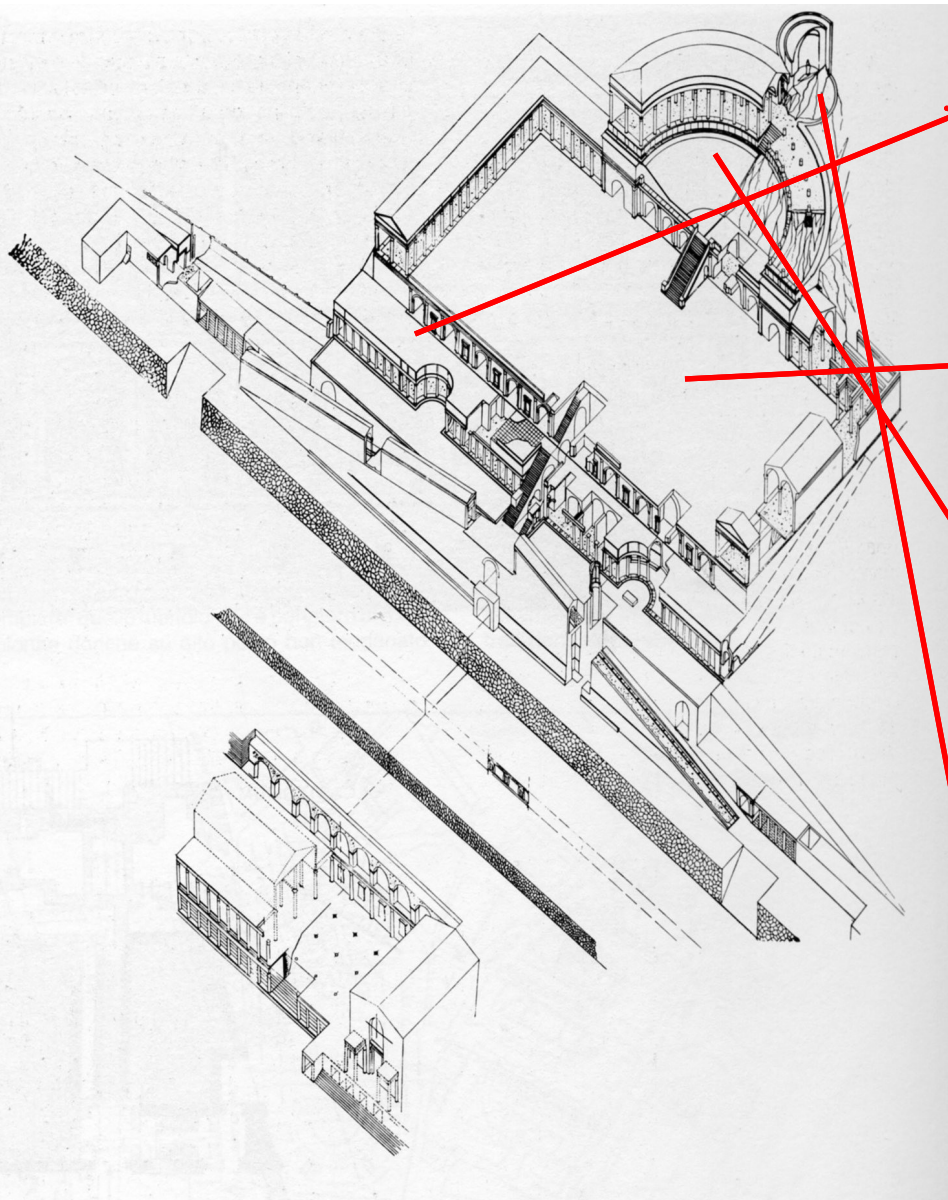
- osovo zoradené, konverguje v
chráme



- *opus incertum*
- oblúky, klenby, stĺpy
- vykopávky: 1944, po bombardovaní v 2. svet. vojne, ktorá zničila stredovekú zástavbu
- dátácia: posledné roky 2. stor. BC
- ovplyvnené helenistickou kultúrou – inšpirácie z východnej časti Egejského mora (Cos, Rhodos)



1. Veľký polygonálny múr, na vrchole dvojitá rampa, prístup na terasu – dve schodiská po stranách
2. Hlavný vstup – obrovská dvojitá rampa tvorí trojuholníkovú fasádu, obsahuje dva výklenky v strede. Pozdĺž rampy priechody – jedna strana nezakrytá, dlaždená kameňom a druhá zaklenutá s kolonádou z dórskeho stĺpov
3. Terasa s polkruhmi – po oboch stranách séria 4 miestností, pred ktorými je postavený porticus (dórske stĺpy západná časť, iónske stĺpy východná časť). Vo východnom polkruhu lavičky – čakáreň na proroctvo. V blízkosti báza s dórskeho vlysom, asi pre sochu Juno, Jupitera a Fortuny (hlava sa našla v blízkej studni). Podľa Cicera je to miesto nájdenia črepov z nápismi. V strede schodisko vedúce na ďalšiu terasu.



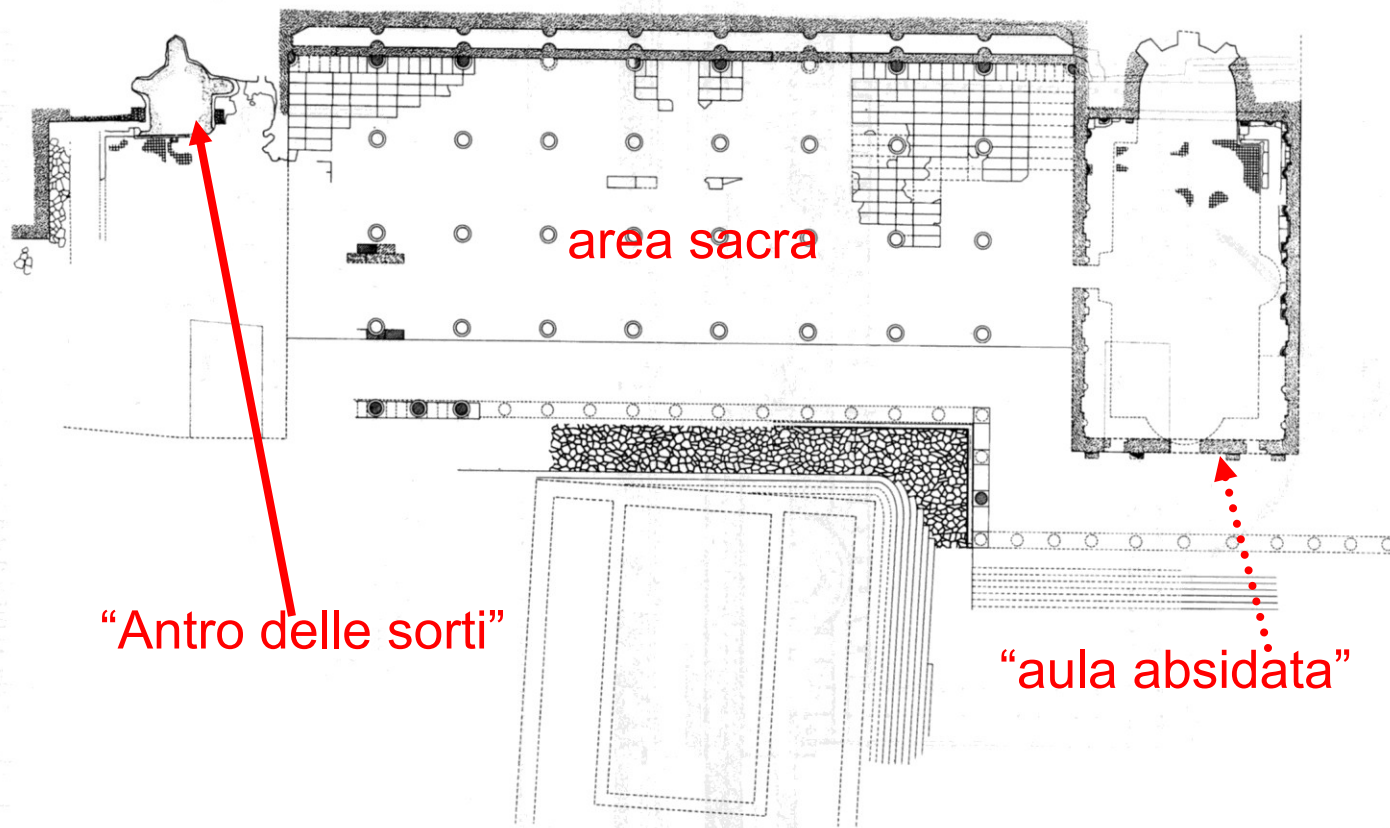
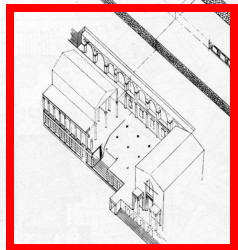
4. Terrazza dei Fornici a Semicolone – kvôli prítomnosti série miestností v severnej časti – iónske polostĺpy

5. Terrazza della Cortina – veľmi priestranná, otvorená smerom na juh, zvyšné strany ohraničené portikom – dvojité rad korintských stĺpov, portiká zastrešené klenbami

6. Cavea divadla – 59 m priemer, pod caveou cryptoporticus (vstup oblúkmi s iónskymi polostĺpmi. Nad caveou porticus s korintskými stĺpmi

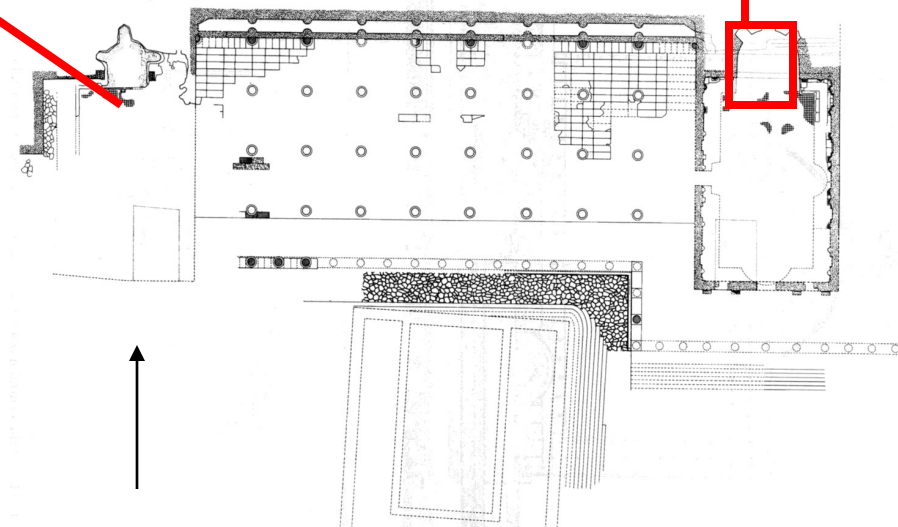
7. Kruhový chrám

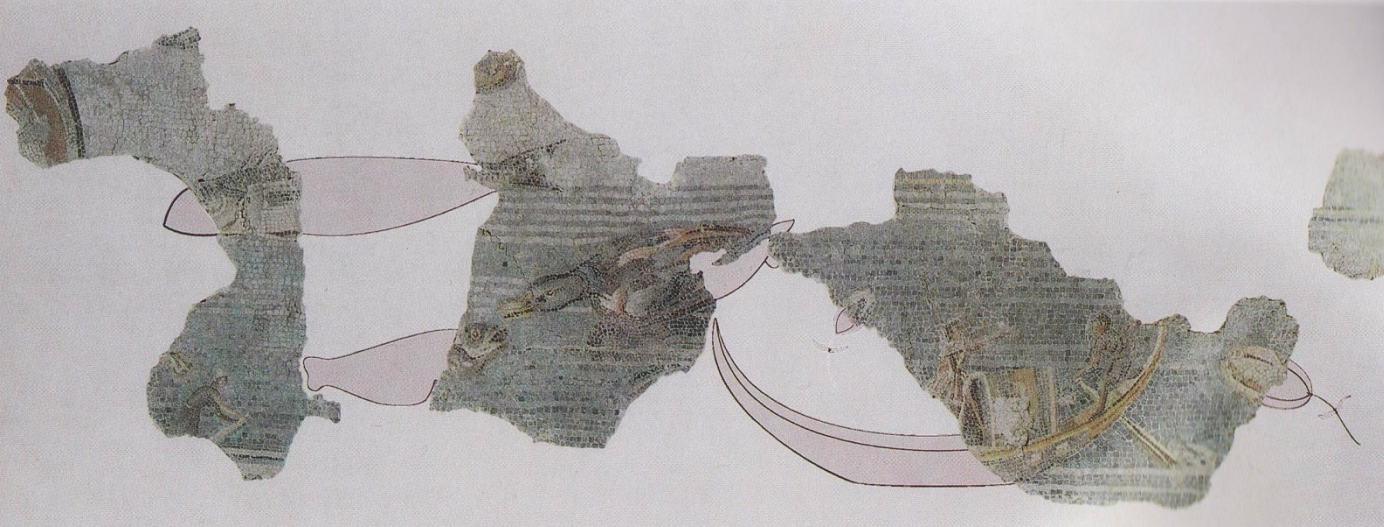
Plán nižšieho komplexu svätyne Fortuny Primigenie – aula absidata, väčšia, stĺpová hala – area sacra, ďalšia apsidálna miestnosť – antro delle sorti.
Komplex predchádza vzniku kolónie za vlády Sullu.





- nymphaea (fontány)
- východné – Nílska mozaika, vždy zakrytá tenkou vrstvou vody
- západné – mozaika s rybami
- obe mozaiky sú súčasné, 120 BC
- vytvorené rovnakým ateliérom, možno tvoril aj mozaiky v Pompejách (Dom fauna)
- pochádzali z Alexandrie – podobná mozaika nájdená v Novej knižnici v Alexandrii





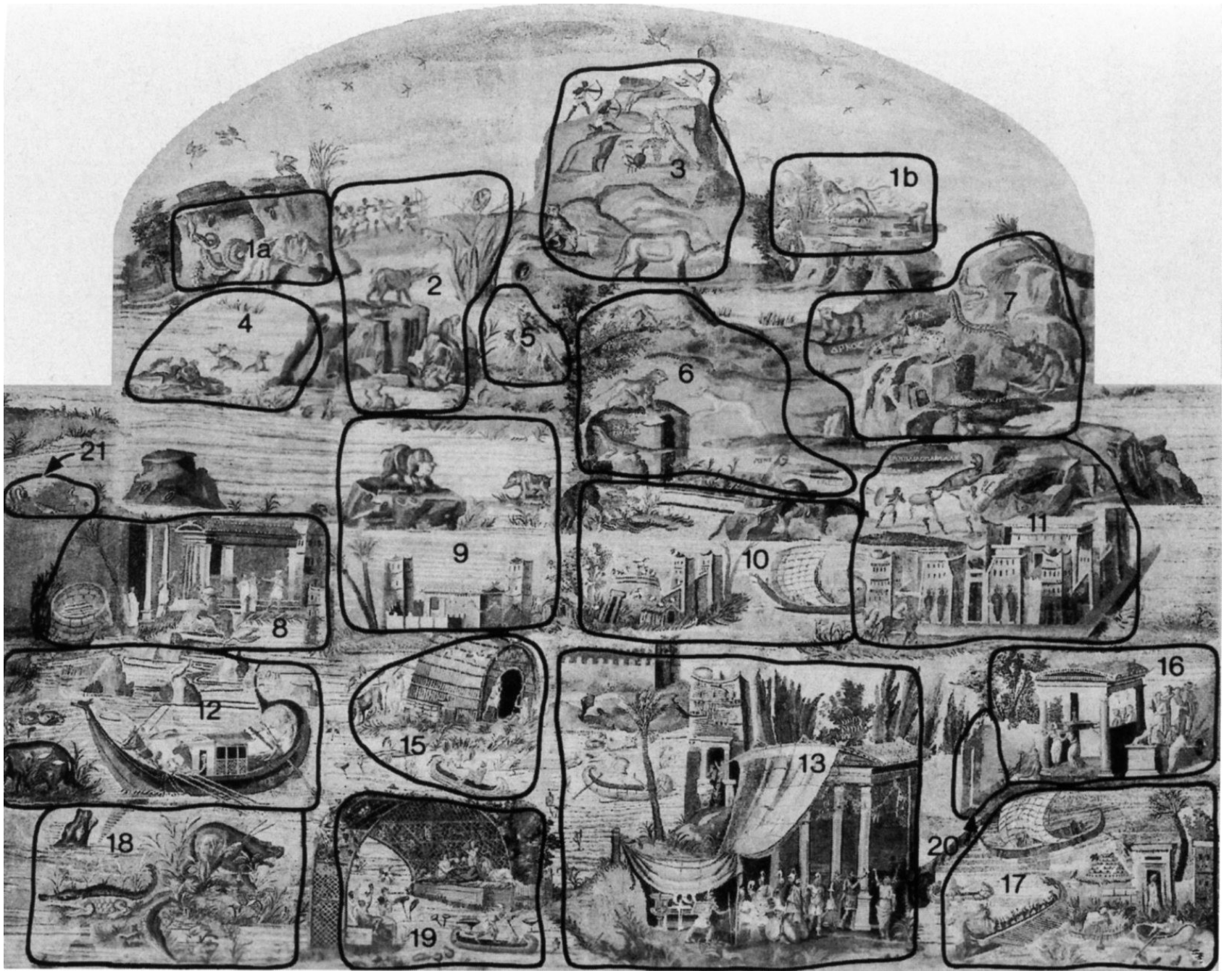
Rím, testaccio, 1. stor.
BC

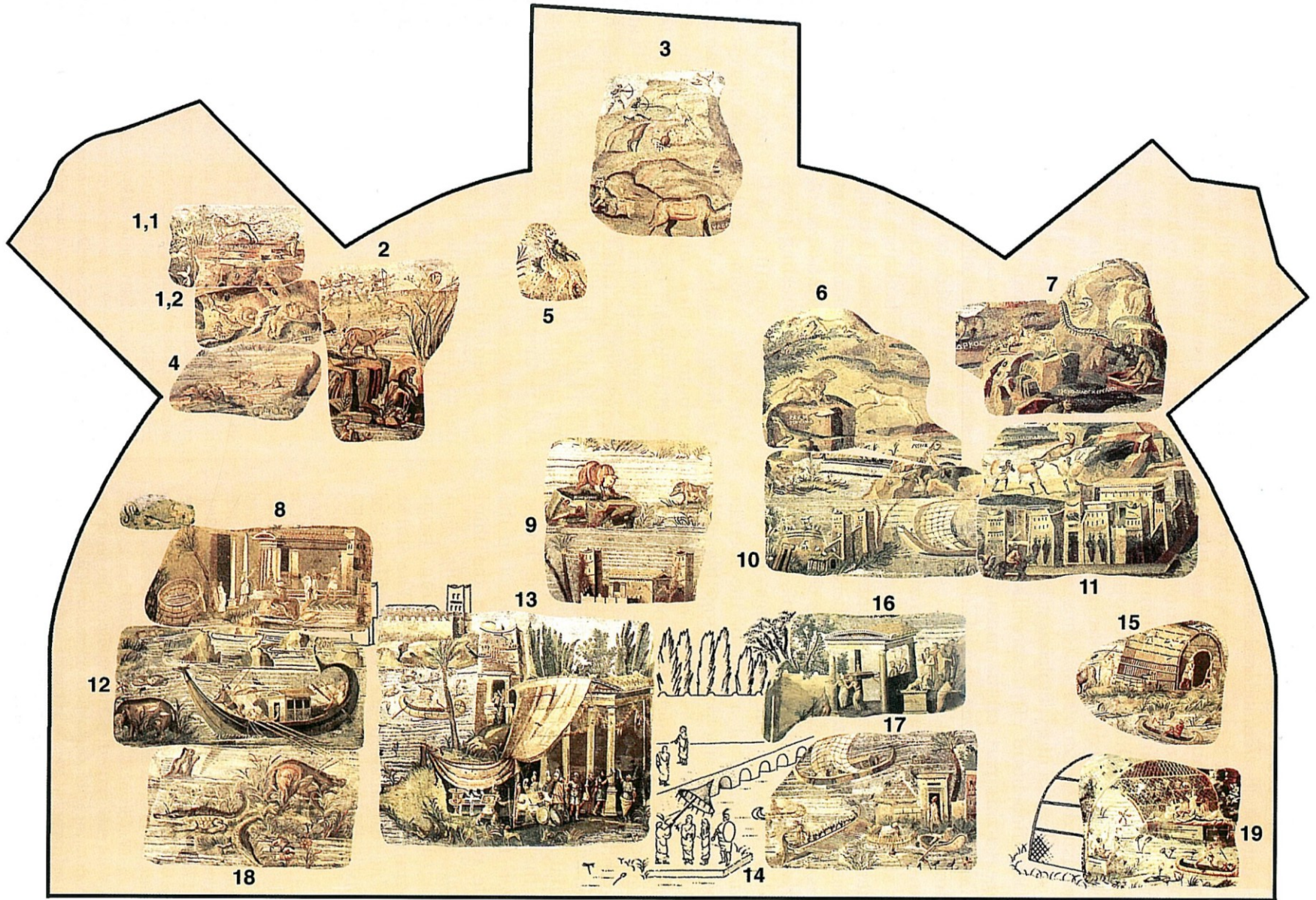


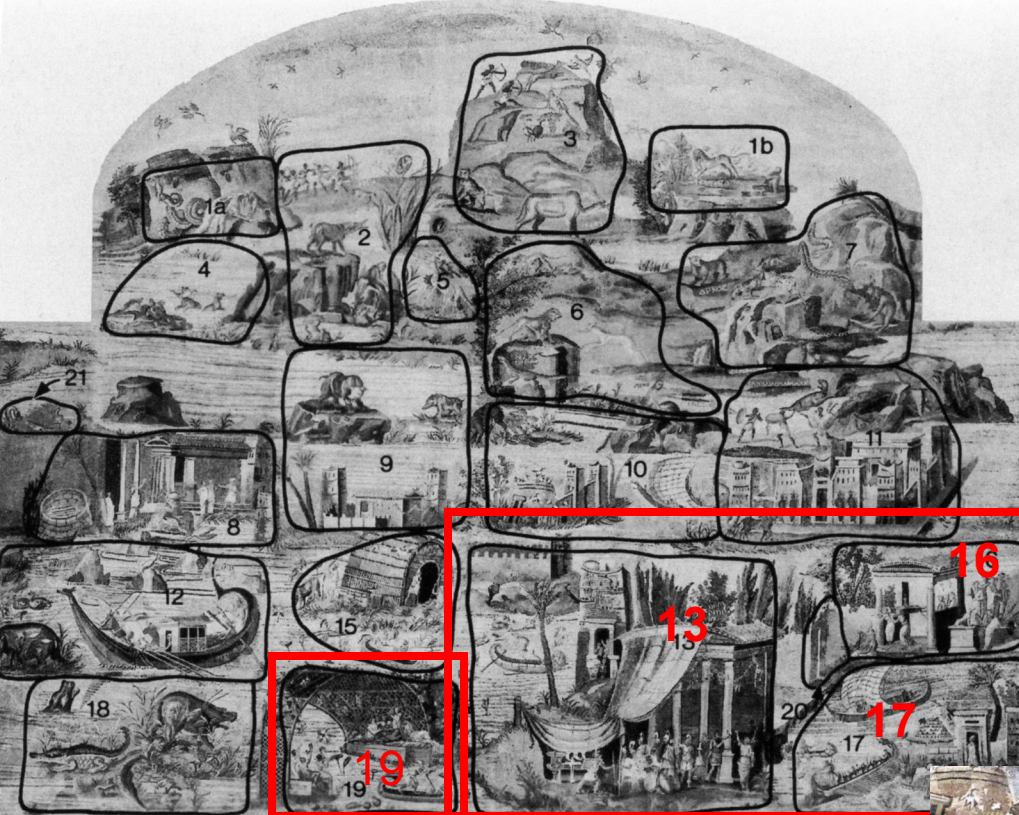
Rím, via Nazionale, ranne augustovská

Rím, via Sistina, republikánska









Alexandria

- kráľovský palác
- veľká zátoka
- ostrov Pharos – maják, stále nedokončený
- banket v Kanope



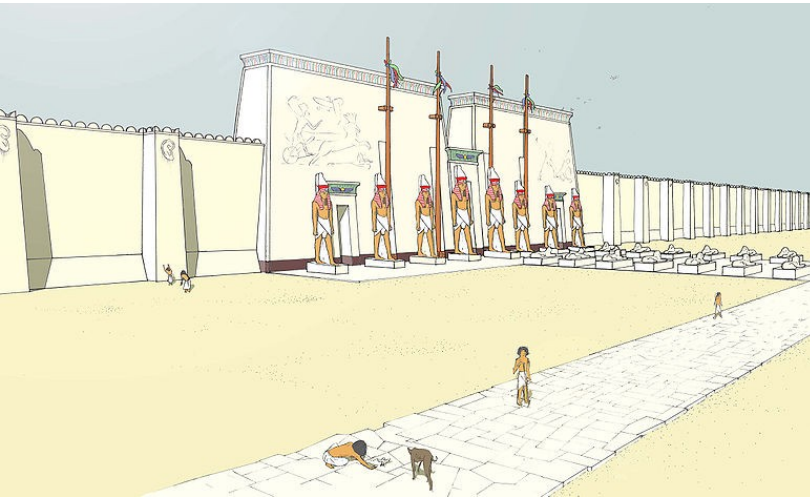
1
2
1
8

lov hrocha na thalamegu



Memphis

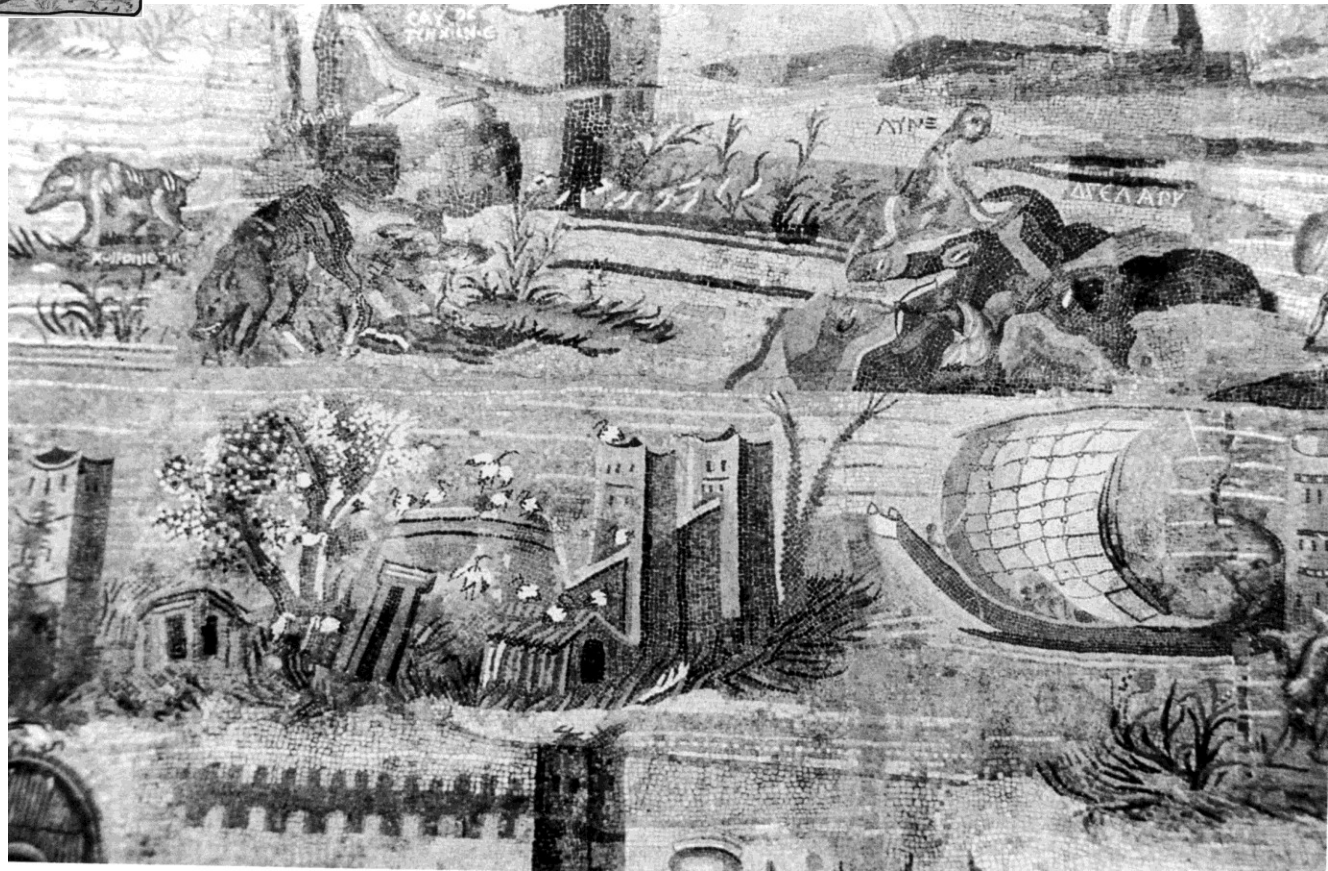
- chrám faraóna
- dvaja členovia nižšej vrstvy s obchodnou loďou – symbolizujú obchod
- hlavné mesto ptolemaiovského Egypta





Hermoupolis Magna

- mesto známe kultom ibisov
- ibis – symbol boha Thota (Hermes)
- množstvo ibisov na múroch budovy



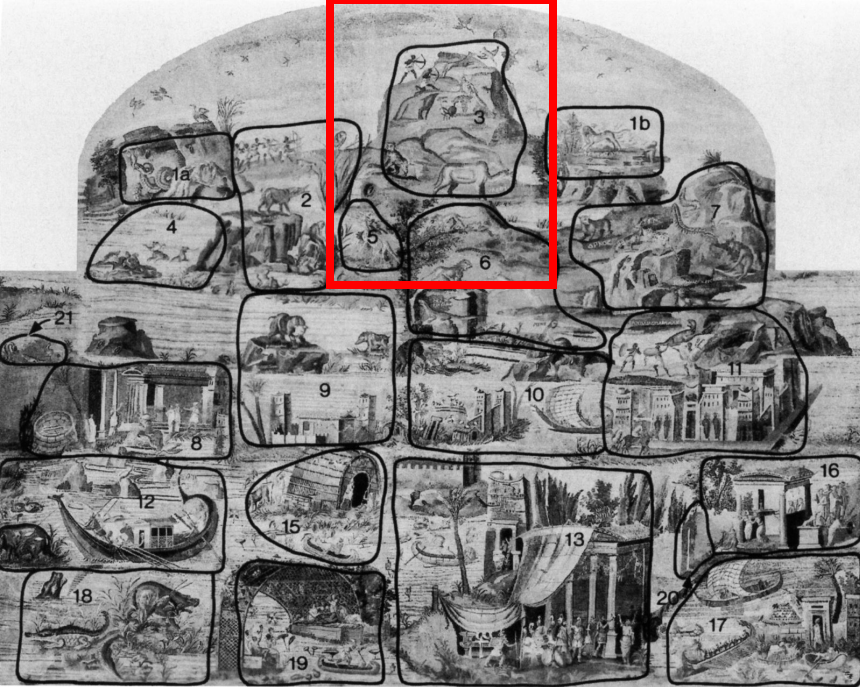
Syene and Philae

- Syene – mesto na hraniciach Egypta a Aethiopia
- Philae – blízky ostrov na Níle
- mesto má nilometer
- kňazky, kňaz, roľník
- chrám Isis vo Philae



Nilometer v Kom Ombo





Núbia a Aethiopia

- lov na zvieratá

- štyri skupiny zvierat:

- a) Známe zvieratá – bez popisku
- b) Neznáme zvieratá – s popiskom
- c) Bájne zvieratá známe v Alexandrii– s popiskom
- d) Exotické zvieratá – s popiskom

2. pompejský štýl

3 fázy: ranná (80 – 60 BC)

vrcholná (60 – 40 BC)

pozdná (40 – 20)

1. a 2. fáza

- Dom grifov, cubiculum II – typický príklad prechodného obdobia

- rovnomerne rozmiestnené stĺpy, tieňované (3D rozmer), podopierajú architráv

- asymetrická perspektíva



- maliari: spolupracovali s architektom, tvorcami mozaik, štukatérmi, maliarmi divadelných kulís

ovládali perspektívu

tieňovali

niektorí študovali v Alexandrii, Aténach alebo Magna Graecia

špecializácia práce (náčrty, detaily, architektúra...)

mriežky – zrkadlové kopírovanie

- dve témy: a) portikus

b) javisko

- obe témy – snaha o tvorbu javiska pre majiteľa a hostí, ukážka okázalosti, zachytenie a podanie luxusu

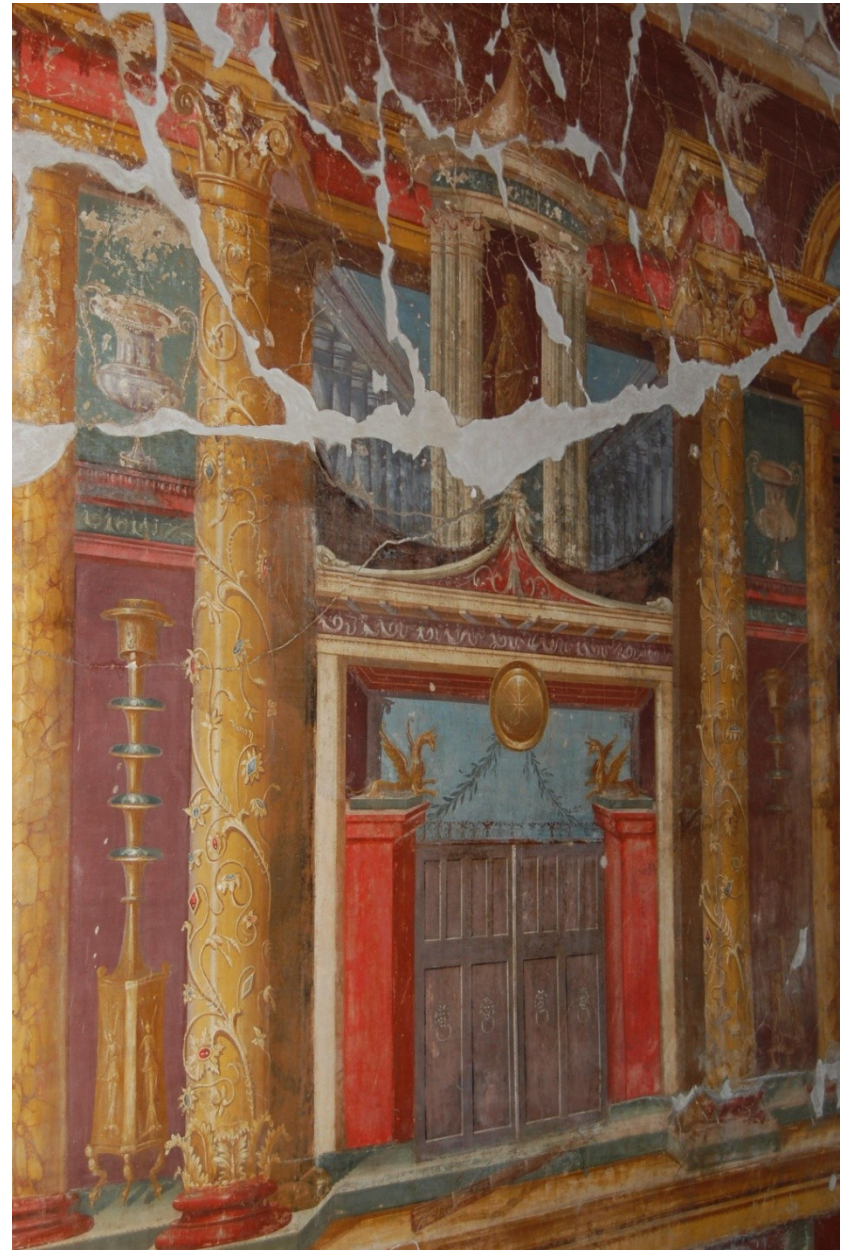


Vila v Boscoreale

- P. Fannius Sinistor, 50 – 40 BC



Vila v Oplontis,



3. fáza

- zjednodušovanie štýlu, možno je to odpoveď na Augusta a jeho triezvy pohľad na umenie

Vitruvius (kniha 7, kapitola 5)

- stĺpy nahradzujú dlhé steblá, alebo zväzky stebiel
- v štítoch sa objavuje výzdoba – pásové panely so zaoblenými listami a volutami
- kandelábre
- zväzky stoniek aj s výhonkami listov
- na vrchole náhodne rozmiestnené malé, sediace postavy
- začínajú neexistujúce motívy: štíhle steblá s hlavami mužov, zvieratá s polovičnými telami
- Líviin dom, vila pod Farnesinou, Rím

Líviin dom

- ohlasuje dlho pretrvávajúcu zmenu
- opustenie asymetrickej perspektívy, stĺporadia
- jeden panel na každej stene
- aedikula podopierajúca štít – centrum pozornosti
- ak je tam architektúra – symetricky rozložená po stranách, nehrá dôležitú úlohu



3. pompejský štýl

Charakteristika:

- tendencia plytkého múru – takmer bez perspektívy, žiadne vystupovanie alebo vnáranie sa do architektúry
- všetko je miniatúrne – aedicula, sokl, architektúra
- len stredný, malý panel si zachováva perspektívu – zobrazenie scény v prírode
- dôležitá je centrálna aedicula
- stenčená architektúra
- celočierne miestnosti
- prikláňanie sa k miniatúrnym detailom
- egyptizujúce motívy (poukazujú na Augustove a Agrippove víťazstvá v Egypte)
- rozširuje sa počet malých obrázkov v paneloch

Datácia:

- prechod medzi 2. a 3. štýlom je jasný (Líviin dom), definitívny začiatok 3. štýlu je kontroverzný (pyramída Gaia Cestia (Rím), vila Agrippu (Boscotrecase), vila Farnesina (Rím))
- 20 – 10 BC
- typický príklad: Aula Isiaca, vila Farnesina

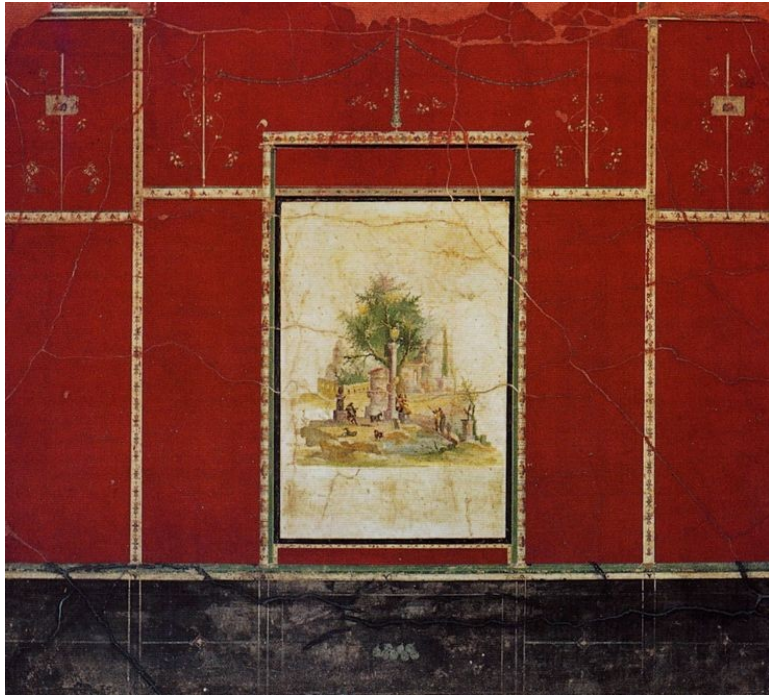


Vila Farnesina, Rím

- jednoduchá architektúra
- plytká perspektíva
- nové motívy – egyptizujúce – lotosové hlavice, palmety, rozety, symboly kultu Isis



Vila Agrippu Postumy v Boscotrecase







Postup práce:

- špecializácia umelcov
- práce postupovali zhora nadol (dom Sacella Iliaca)
- maľba do mokrej omietky
- viditeľné spoje
- používanie kružidiel a vzorkovníkov

Mozaiky:

- prechod od 3D k 2D
- čierno-biele, bez hĺbky
- motívy: geometrické a figurálne

1. geometrické

- opakovanie jedného geometrického elementu – vila Francolise – polychrómny hexagon, prefabrikovaný a vsadený do cementovej prípravnej vrstvy na podlahe (nucleus)
- pravidelné rozmiestnenie – mriežka

2. figurálne

- málo figurálnych mozaik: kúpele Menandra v Pompejách
 - delfíny a plavec
 - nie je vynechané miesto pre emblemata
 - všetky tesserae vložené do rovnakej vrstvy – nucleus
- Existovali špecialisti na figurálne mozaiky
- zo začiatku obmedzený repertoár: morský námet, delfíny, kotvy, tritoni, chobotnice, hybridné morské zvieratá
- tesserae len jemne opracované



Menandrov dom, Pompeje



Terme Maritime, Ostia



Pozdný štýl (25 – 45 AD)

- znovuotváranie priestoru pomocou dlhých, nereálnych prvkov architektúry obkolesujúcich aediculy
- neracionálne umiestnené na stenách
- čierna, červená, biela, plus rozšírenie o svetlomodrú, morskú zelenú, zlatú
- nové motívy: kandelábre, dionýzovské prúty, girlandy

Aula Isiaca



4. pompejský štýl

- rozdelený na tri druhy: tapisériový, jednoduchý a divadelný

1. Tapisériový (45 – 79 AD)

- predstihol zvyšné dva asi o 10 rokov

- snaha o napodobnenie visiaceho koberca, ohraničené jasnými líniami

- v strede tapisérie – vznášajúce sa miniatúrne postavy alebo malé obrazy

- často veľké, zlaté kandelábre alebo viac poschodové stany (pavilóny), tvoria oddelené polia červenej a zlatej, alebo svetlomodrej a čiernej

- obrazy: dramatické momenty, mytologické a heroické scény

- imitovanie dekorácie domov bohatej aristokracie

- pozorovateľ: vníma celú stenu, ale aj jednotlivé detaily (niekoľko miest na pozorovanie)

- zmena farebného prevedenia: červené alebo biele horné časti a stropy, zlaté alebo metalické ornamenty

- vila v Oplontis, miestnosť 38, 45 – 55 AD



2. Jednoduchý druh

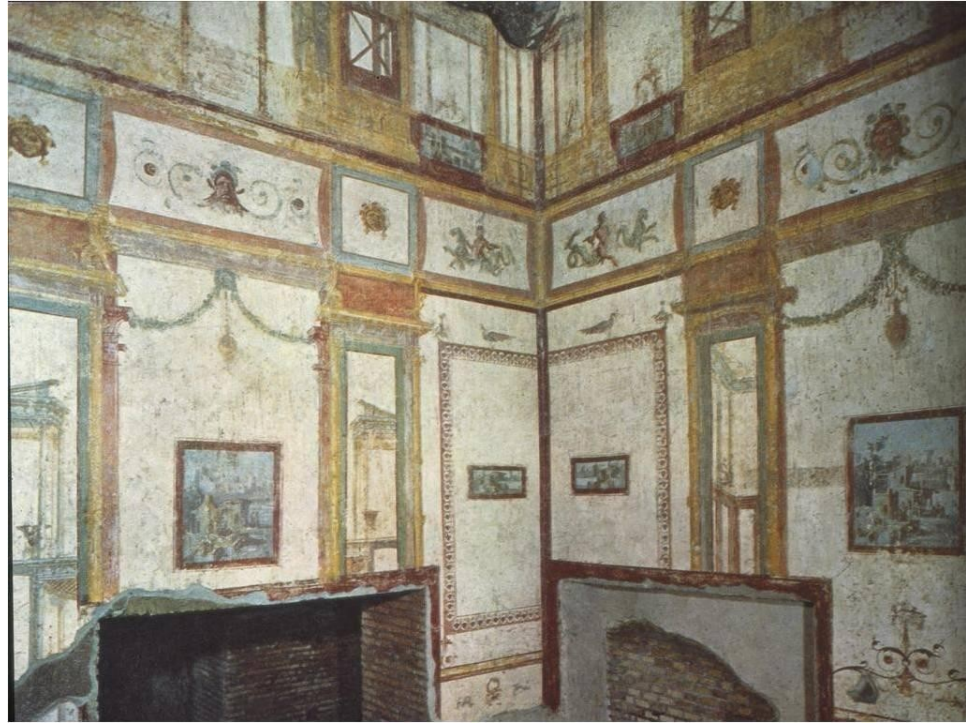
- plochosť priestoru
- geometrické rozdelenie steny do akejsi mozaiky vytvorenej z farebných panelov
- vertikálne a horizontálne usporiadanie
- na krajoch horia kandelábre alebo kadidlo
- čierna, biela, jasne červená, porfyrová
- jednoduchý štýl, ale nie chudobný
- kontrast farby a tvaru

3. Divadelný

- Nero, Fabullus (Famullus) – Nerov hlavný, dvorný maliar, „impresionista“ – floridus humidus (ostré kontrasty medzi zdôrazneným a zatieneným)
- označované ako baroko
- vznik spájaný s Nerom – Zlatý dom (54 – 68 AD) – pramení z jeho nadšenia pre divadlo
- bohatý, preplnené polia
- charakteristická črta: scanae frons – každá aedicula otvára priestor s vlastnou perspektívou, vlastným javiskom, znovuobjavenie stĺpov
- hra so svetlom a tieňovaním (biela a tieňovanie), horné časti vzdušné, akoby miznúce v diaľke
- biela, zlatá, šedá
- postavy v aediculách – niekedy sa dajú rozlíšiť konkrétne divadelné postavy
- nie je to úplný návrat 2. štýlu – stĺpy nič nepodopierajú, nie je snaha vyvolať dojem portiku alebo svätyne otvorenej do krajiny
- syntéza všetkých predchádzajúcich štýlov: imitácie mramoru, architektonické fantázie, minimalizmus, centrálné aedicyly
- návštevník pozoruje každú časť zvlášť
- symetrické opakovanie farieb

Ixion Room, House of the Vetii, Pompeii,





Domus Aurea, Rím

